

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dahulu hingga saat ini merupakan pendidikan yang sangat penting bagi setiap orang. Pendidikan selalu memegang peranan penting dalam meningkatkan kemampuan individu, sehingga memungkinkan seseorang untuk tumbuh secara wajar di bidang sosial, ekonomi dan industri. Pendidikan selalu memberikandampak yang cukup besar bagi setiap individu dan masyarakat denganmeningkatkan kemampuan intelektual dan emosionalnyadalam menghadapi berbagai hal (Rahmat, 2010: 8).

Pendidikan dahulu hingga saat ini merupakan pendidikan yang sangat penting bagi setiap orang. Pendidikan selalu memegang peranan penting dalam meningkatkan kemampuan individu, sehingga memungkinkan seseorang untuk tumbuh secara wajar di bidang sosial, ekonomi dan industri. Pendidikan selalu memberikandampak yang cukup besar bagi setiap individu dan masyarakat denganmeningkatkan kemampuan intelektual dan emosionalnyadalam menghadapi berbagai hal (Najuah dkk, 2021: 19).

Teknologi khususnya teknologi informasi, memberikan dampak yang besar bagi manusia dalam memperoleh informasi dan pengetahuan. Teknologi informasi juga berpengaruh terhadap perkembangan sehingga pembelajaran berbasis teknologi menjadi sebuah keharusan. Dalam hal ini, institusi pendidikan juga harus beradaptasi dengan perubahan paradigma pendidikan tradisional terhadap

teknologi informasi yang menjadi tuntutan masyarakat. Apalagi dalam dunia pendidikan abad-21, dimana masyarakat sangat membutuhkan pendidikan yang berkualitas di setiap zamannya.

Pendidikan di Indonesia sampai saat ini masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara-negara lain, dalam hal ini berarti pendidikan mempunyai cakupan yang cukup luas. Maka dalam hal ini perlu segera ditingkatkan pendidikan di Indonesia untuk menghasilkan generasi-generasi baru yang memiliki keunggulan di berbagai bidang, agar bangsa Indonesia mampu bersaing dengan negara-negara lain dan tidak ketinggalan dengan perkembangan global yang semakin cepat. Sudah banyak kemajuan teknologi yang sudah diterapkan di dalam dunia pendidikan, yaitu untuk menopang pembelajaran agar efisien dan pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran jarak jauh.

Perkembangan pendidikan abad-21 ini menjadi tantangan yang harus dihadapi oleh para pendidik dan siswa. Tantangan yang harus berani dihadapi oleh guru ialah mampu menguasai teknologi yang ada, dimana nantinya akan menyesuaikan dengan materi ajar dan juga kondisi siswa. Guru disini mampu berinovasi dalam materi yang diajarkannya, khususnya pada mata pelajaran Sejarah yang selama ini dikenal dengan pelajaran membosankan, menghafal, membahas masa lampau, kurang menarik dan membosankan. Maka untuk mengatasi masalah tersebut, guru mampu memberikan daya tarik mengajar dengan adanya media pembelajaran yang dapat menjadikan suasana menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Pada umumnya, media pembelajaran dapat digunakan sebagai tempat

sarana untuk mempelajari pengetahuan dan ketrampilan tertentu. Media sendiri memiliki banyak ciri khas tersendiri disetiap jenisnya, yang nantinya akan digunakan pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Misalnya pada media video yang mempunyai keunggulan jika dipakai untuk mempelajari informasi dan pengetahuan tentang gerakan, proses, dan prosedur pada saat melakukan suatu kegiatan. Selain untuk memperoleh informasi dan pengetahuan, media juga dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran dengan menyajikan pengetahuan dan informasi kepada individu atau kelompok (Pribadi, 2017: 31).

Media pembelajaran dapat menunjang proses belajar siswa dan diharapkan dapat mencapai tingkat keberhasilan terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan ketrampilan yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran, meliputi kognitif, efektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada siswa dalam bentuk penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan penilaian pengetahuan, sikap, dan ketrampilan melalui perubahan perilaku. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa lebih memahami ilmu diperoleh melalui gurunya dan siswa mendapatkan pengalaman baru dalam penggunaan media pembelajaran. Terdapat alasan, mengapa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Alasan tersebut berkaitan dengan kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, diantaranya siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, mendengarkan penjelasan guru dan melakukan kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan (Wahyu, 2014: 535).

Berkaitan dengan media pembelajaran, seorang insinyur ternama yang

berasal dari Amerika Serikat yaitu B. Fuller mengatakan bahwa media sudah menjadi “orang tua ketiga” bagi anak sedangkan guru adalah “orang tua kedua”. Begitu pula jika melihat perkembangan di Indonesia yang belum mencapai level tersebut, namun kecenderungan ke arah itu sudah terlihat. Peranan media yang tidak bisa diabaikan pada dunia pendidikan dan pembelajaran.

Tidak bisa dipungkiri, penggunaan media pembelajaran selama kegiatan belajar berlangsung dapat meningkatkan hasil belajar dan ide-ide baru yang dikembangkan, serta dapat meningkatkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar (Siahaan, 2019: 12). Dapat dikatakan bahwa media yang disediakan oleh guru dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang baik, dan dapat mengkomunikasikan materi yang telah diberikan guru untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan motivasi siswa. Namun dalam hal ini masih banyak guru yang belum menerapkan media pembelajaran dengan baik, bukan hanya tidak menerapkan media pembelajaran tersebut, tetapi sama sekali tidak ada media pembelajaran di sekolah.

Dari hasil observasi yang dilakukan di Sekolah SMAN 1 Meranti, fakta yang peneliti dapatkan di lapangan ialah masih banyak siswa yang kurang tertarik, merasa bosan dengan mata pelajaran sejarah dikarenakan guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi dan guru hanya mengandalkan media cetak seperti buku. Serta pembelajaran hanya berfokus terhadap penghafalan materi, hal ini diketahui pada saat peneliti melakukan observasi disana siswa sedang menyetorkan hafalannya kepada guru mata pelajaran sejarah. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang terjadi hanya bersifat mengafal dan

dampaknya sendiri pada hasil belajar. Rendahnya hasil belajar dilihat dari ulangan harian yang mendapatkan nilai rata-rata 56,25 dengan KKM pada mata pelajaran sejarah ialah 75. Berdasarkan permasalahan yang disebutkan di atas, maka perlu adanya suatu pengembangan berupa video pembelajaran, sehingga kesulitan yang menjadi kendala siswa dapat diatasi. Dengan adanya video pembelajaran berbasis video animasi ini siswa dapat memahami suatu pembelajaran dari yang dilihat, didengar serta dapat membantu guru pada saat menyampaikan materi dan suasana belajar pun tidak membosankan dan terlihat lebih menarik. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, peneliti berharap dapat merubah dalam sarana memperoleh pengetahuan yang didapat oleh siswa. Maka peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran yaitu berupa video pembelajaran sejarah serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dimana peneliti menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva.

Hapsari (dalam Leryan, 2018) mengatakan bahwa Aplikasi Canva ialah aplikasi desain grafis yang bersifat online, Canva juga mempunyai berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Selain itu Canva juga menyediakan foto, poster, banner, presentasi, resume, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, dan bulletin. Canva dalam penggunaannya dapat memudahkan siswa untuk memahami pelajaran disebabkan aplikasi ini menyediakan teks, video, animasi, audio, gambar dan lain-lain. Sisi lain dari Aplikasi Canva ini dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi yang diajarkan. Media pembelajaran berbasis Aplikasi Canva

ini cukup efektif dan efisien digunakan oleh guru, serta dapat digunakan dari segala penjuru bahkan ada pelatihan khusus untuk pengoprasian terhadap Aplikasi Canva ini, guna menunjang kebutuhan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PengembanganMedia Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Masa Praaksara di Indonesia Kelas X SMAN 1 Meranti TP.2022/2023**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar
3. Perlu dikembangkannya video animasi sebagai media pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah ialah bagaimana kelayakan dan keefektifan VideoAnimasi berbasis Aplikasi Canva pada materi Masa Praaksara di Indonesia

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Media pembelajaran Video Animasi berbasis Aplikasi Canva pada Materi Masa Praaksara di Indonesia Layak untuk digunakan pada pembelajaran sejarah.
2. Bagaimana media pembelajaran Video Animasi berbasis Aplikasi Canva Kelas X pada materi Masa Praaksara di Indonesia Efektif untuk meningkatkan Hasil Belajar Sejarah.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui, kelayakan dari media pembelajaran Video Animasi berbasis Aplikasi Canva pada Materi Masa Praaksara di Indonesia.
2. Untuk mengetahui, media pembelajaran Video Animasi berbasis Aplikasi Canva Kelas X pada materi Masa Praaksara di Indonesia Efektif untuk meningkatkan Hasil Belajar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diperoleh sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dengan dilakukan penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan, serta dapat menjadi referensi dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pada media pembelajaran video animasi berbasis Aplikasi Canva pada materi Masa Praaksara di Indonesia.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti: Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber bacaan untuk penelitian selanjutnya mengenai Pengembangan Media berbasis Aplikasi Canva.
- b. Bagi Sekolah: Mampu meningkatkan kualitas dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah di sekolah, serta dapat lebih variatif dalam penggunaan media pembelajaran.
- c. Bagi Guru: Bagi tenaga pendidik mampu mengembangkan kreatifitas media pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan dalam pembelajaran sejarah.
- d. Bagi siswa: Mampu menarik perhatian siswa dan dapat membantu siswa lebih memahami materi yang diajarkan khususnya pada materi Masa Praaksara di Indonesia.

