

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan pengembangan individu yang berkualitas. Perkembangan kepribadian individu yang meliputi pengetahuan, nilai, sikap, dan kemampuan yang diperlukan untuk mengembangkan kepribadian yang lebih baik merupakan salah satu aspek terpenting dalam perkembangan manusia. Pada abad ke-21 kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu faktor pendorong kemajuan dari abad ini yang juga menjadi pendukung dari aspek perkembangan manusia. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan (Najuah, dkk 2021:19). Kemajuan zaman yang sering disebut dengan Era Revolusi Industri 4.0 menuntut adanya proses belajar untuk beradaptasi dengan tantangan tersebut.

Dunia pendidikan harus tumbuh dan berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Dengan ini, Guru dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi. Jika tidak, tentunya akan mengalami ketertinggalan. Menurut Sukiman (2012) mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai penerapan alat-alat canggih dalam sistem pendidikan. Alat-alat canggih yang dimaksud adalah media pembelajaran.

Saat ini peran guru sangat diperlukan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Guru berusaha mencari dan

menginovasi sistem pembelajaran yang dapat meningkatkan standar pendidikan melalui pembelajaran yang inovatif. Penyampaian materi akademik kepada peserta didik dapat dipermudah dengan penggunaan media pembelajaran. Informasi materi yang berhasil disampaikan menunjukkan bahwa proses pembelajaran berhasil. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat merangsang kegiatan belajar, membangkitkan minat peserta didik, dan memotivasi mereka, semuanya memberikan dampak psikologis yang positif bagi peserta didik. Sehingga media pembelajaran menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran termasuk pembelajaran sejarah.

Pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini yang mengarah ke berbagai aplikasi yang terhubung ke internet. Perkembangan teknologi tersebut dapat mendukung pendidik dalam mewujudkan kesuksesan proses pembelajaran di kelas. Aplikasi seperti Prezzi, Powtoon, Doratoon, dan Videoscribe merupakan beberapa media yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat pelajaran sejarah lebih menarik. Sebagian besar media ini menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk video animasi dengan tujuan membuat informasi materi menjadi lebih menyenangkan, menarik, mudah dipahami, dan jelas.

Dalam kegiatan observasi awal dan wawancara dengan Ibu Dra. Elyana Anwar Nasution selaku guru sejarah di SMA Negeri 10 Medan pada bulan November 2022, dari hasil observasi didapat bahwa media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran sejarah di sekolah SMA Negeri 10 Medan masih terbatas yaitu hanya menggunakan buku paket dan

papan tulis. Sehingga ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran sejarah cukup rendah.

Di sekolah tersebut guru sejarah belum mengembangkan media pembelajaran sehingga fasilitas yang disediakan di sekolah tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal agar media pembelajaran menjadi lebih menarik. Tersedianya fasilitas pendukung seperti Wi-Fi dan proyektor yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran sejarah yang lebih menarik, namun karena keterbatasan waktu dan teknologi guru saat ini, guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah.

*Doratoon* merupakan salah satu aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang memiliki keunggulan beberapa fitur seperti animasi yang sangat menarik diantaranya adalah animasi tulis tangan dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan lini masa yang sangat mudah. *Doratoon* sangat cocok untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran, selain menarik aplikasi *doratoon* juga tidak perlu diinstal dikomputer dikarenakan aplikasi ini dibuat secara online dilaman [www.doratoon.com](http://www.doratoon.com). Meskipun dibuat secara online, namun hasilnya bisa dipergunakan secara online maupun offline.

. *Doratoon* dapat membantu guru memvisualisasikan konsep atau materi pelajaran abstrak. Guru dapat menggunakan aplikasi *doratoon* yang dapat diakses secara online di [www.doratoon.com](http://www.doratoon.com) sebagai alat presentasi untuk mendukung pembelajaran peserta didik di kelas. Penyajiannya berbentuk video dan dilengkapi dengan beberapa animasi yang dapat

menarik minat peserta didik untuk tertarik dan memperhatikan pembelajaran sejarah. Jika digunakan sebagai alat pembelajaran, aplikasi *doratoon* akan menghindarkan peserta didik dari rasa bosan dan kelelahan karena penjelasan guru yang berbelit-belit dan susah dicerna. Guru dapat membuat strategi pembelajaran dengan menggunakan media video animasi sebagai alat bantu pembelajaran. Terutama pada materi “Kedatangan Islam ke Nusantara”, karena dengan menggunakan aplikasi *doratoon* peserta didik dapat dengan jelas memahami bagaimana proses masuknya agama islam ke nusantara dengan visualisasi yang mendukung dan penjelasan yang dijelaskan secara singkat mengenai proses masuknya agama islam ke nusantara.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dengan judul “*Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Doratoon Pada Pembelajaran Sejarah Materi Kedatangan Islam ke Nusantara Kelas X SMA Negeri 10 Medan*”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut ;

1. Media pembelajaran yang digunakan guru sejarah masih terbatas dan tidak menarik yaitu hanya menggunakan buku paket dan papan tulis.
2. Keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar dapat mencapai sasaran yang tepat sesuai dengan yang diharapkan maka penulis membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengembangan media hanya terbatas pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA.
2. Pengembangan media *Doratoon* ini terbatas pada satu sub bahasan tentang Kedatangan Islam ke Nusantara.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media video animasi berbantuan aplikasi doratoon pada pembelajaran sejarah materi Kedatangan Islam ke Nusantara kelas X SMA Negeri 10 Medan?
2. Bagaimana keefektivan media video animasi berbantuan aplikasi doratoon pada pembelajaran materi Kedatangan Islam ke Nusantara kelas X SMA Negeri 10 Medan?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media video animasi berbantuan aplikasi doratoon pada pembelajaran materi Kedatangan Islam ke Nusantara kelas X SMA Negeri 10 Medan.
2. Untuk mengetahui keefektifan dari media video animasi berbantuan aplikasi doratoon pada pembelajaran sejarah materi Kedatangan Islam ke Nusantara kelas X SMA Negeri 10 Medan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang variatif, mudah, dan menarik, khususnya dalam materi kedatangan Islam ke Nusantara. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pengetahuan.

### 2. Manfaat Praktis

Bagi siswa dapat membantu dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran sejarah juga meningkatkan ketertarikan dan menghilangkan kebosanan siswa dalam proses pembelajaran sejarah khususnya pada materi kedatangan Islam ke Nusantara. Bagi guru dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai materi Kedatangan Islam ke Nusantara. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran dan mengetahui cara penyusunan media pembelajaran yang baik dan benar.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY