

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cita-cita “Indonesia Emas 2045” yang ingin mewujudkan generasi emas untuk menciptakan SDM yang berkualitas dengan pengetahuan dan keterampilan yang berdaya saing global. Sejalan dengan hal tersebut, saat ini kita menghadapi era society 5.0 yang artinya kehidupan berbasiskan dengan teknologi. Tujuannnya adalah untuk meningkatkan kualitas hidup, salah satu cara mewujudkannya adalah dengan pendidikan. Kurikulum merdeka bukti kesigapan pemerintah untuk pendidikan dalam menghadapi era society 5.0.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman et al., 2022). Dengan pendidikan seseorang akan lebih siap menjalani hidup, menghadapi masalah, dan memberi manfaat untuk orang lain. Tidak heran jika pendidikan menjadi salah satu faktor keberhasilan hidup seseorang. Kebutuhan pendidikan saat ini ialah pendidikan yang berkembang sesuai zaman. Pendidikan saat ini sudah bertransformasi menjadi pendidikan berbasis teknologi.

Teknologi adalah kumpulan teknik, keterampilan, metode, dan proses yang digunakan dalam produksi barang atau jasa atau dalam pencapaian tujuan, seperti penyelidikan ilmiah (Pribadi, 2018). Fungsi utama teknologi untuk

mempermudah hidup manusia. Sehingga guru juga harus bertransformasi untuk menciptakan pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi mempermudah tugas guru dalam mengajar, sehingga pembelajaran lebih efisien. Pembelajaran berbasis teknologi dapat dimulai dari mana saja, misalnya media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat atau bahan yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi sehingga dapat mudah dipahami oleh siswa.

Pada dasarnya media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengajar, dengan bantuan media pembelajaran proses belajar mengajar akan jauh lebih efektif. Media pembelajaran tidak hanya sebatas buku teks, pada saat era globalisasi seperti ini guru bisa memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar. Misalnya saja dalam mata pelajaran sejarah yang mana materi berisi tentang peristiwa-peristiwa penting, tokoh-tokoh penting, dan peninggalan-peninggalan yang bernilai dituliskan dalam narasi panjang dalam buku teks tebal. Belum lagi pada materi kerajaan-kerajaan seperti hindu budha yang memiliki narasi panjang, membuat siswa harus menghafal nama tokoh peristiwa apa saja yang menyertainya.

Media pembelajaran perlu divariasikan agar siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari. Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan pada hari selasa, 31 oktober 2023 di MAN 3 Medan. Peneliti mendapatkan informasi bahwa pembelajaran sejarah belum memanfaatkan teknologi dengan baik. Pembelajaran masih bersifat manual dengan menggunakan media ajar berupa buku teks, LKS, UKBM, presentasi tanpa infokus, dan pencarian sumber belajar melalui internet dengan instruksi dari guru. Peneliti juga menemukan bahwa motivasi belajar sejarah siswa IPS lebih rendah dibandingkan IPA. Motivasi belajar merupakan

sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan (Emda Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2017).

Peneliti menyebar angket pra penelitian untuk melihat kondisi siswa ketika belajar sejarah. Pengisian angket dilakukan oleh 27 orang siswa kelas XI IPS 3, sebanyak 20 orang mengisi tidak menyukai pembelajaran sejarah. Nilai harian siswa juga menunjukkan perolehan sama rata. Pembelajaran sejarah yang baik tidak terbatas pada pengetahuan faktual saja. Siswa juga dituntut dapat memahami perkembangan peristiwa bersejarah secara imajinatif dan analitis (Garvey, 1977). Seharusnya siswa diajak untuk berimajinasi dan menalar untuk meningkatkan kompetensi.

Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran berbasis teknologi harus dikembangkan di sekolah-sekolah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah video 3D berbasis *artificial intelligence*. Media video tergolong sebagai media audiovisual yang mampu menayangkan unsur pesan dan informasi melalui gambar dan suara yang disampaikan secara simultan (Pribadi, 2018). Video 3D merupakan gambar bergerak yang dioperasikan dalam ruang digital yang mana gambar lebih nyata.

Menurut Simon dalam (Sulistyowati, 2021) *Artificial Intelligence*/ Kecerdasan buatan merupakan suatu pelajaran agar supaya komputer melakukan hal yang lebih baik daripada yang dilakukan manusia. *Artificial intelligence* memiliki peran penting dalam pendidikan untuk pembelajaran yang lebih efektif.

Dengan video 3D berbasis *artificial intelligence* pembelajaran sejarah diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Video 3D berbasis *artificial intelligence* memiliki keunggulan yang mana video disajikan lebih nyata dari jenis video yang lain. Tak hanya itu video *artificial intelligence* dapat menggunakan foto seseorang lalu bagian mulutnya bisa bergerak dan mengeluarkan suara sesuai keinginan editor. Editor dapat mengkreasikan video dengan menggabungkan dengan beberapa video dalam satu video yang baru. Sehingga nantinya video *artificial intelligence* dapat dipakai dan dinikmati siswa dalam pelajaran sejarah.

Berdasarkan permasalahan diatas maka diperlukan media pembelajaran sejarah yang berbasis teknologi digital yang mampu meningkatkan kreativitas siswa dan guru dalam berinovasi dalam mengajar. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video 3D Berbasis *Artificial Intelligence* Dalam Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Siswa Kelas XI IPS Di MAN 3 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Pembelajaran sejarah di MAN 3 Medan saat ini kurang memanfaatkan teknologi, media ajar hanya sebatas buku teks, LKS, dan UKBM.
2. Guru sejarah kurang berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran.

3. Hasil belajar sejarah kelas XI IPS 3 masih rendah
4. Guru belum pernah membuat media pembelajaran dalam bentuk video
5. Perlu dikembangkannya media pembelajaran sejarah berbasis teknologi berupa Video 3D berbasis *Artificial Intelligence*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas guna penelitian ini tidak menyimpang, tearah, dan memudahkan peneliti dalam memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan, maka dari itu peneliti membatasi masalah ini pada “Pengembangan Video 3D Berbasis *Artificial Intelligence* Dalam Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS Di MAN 3 Medan”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video 3D berbasis *Artificial Intelligence* mata pelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS di MAN 3 Medan ?
2. Bagaimana kelayakan media video 3D berbasis *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS di MAN 3 Medan?
3. Bagaimana efektivitas media video 3D berbasis *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS di MAN 3 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini lain:

1. Mengetahui proses pengembangan video 3D berbasis *Artificial Intelligence* mata pelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS di MAN 3 Medan.
2. Bagaimana kelayakan media video 3D berbasis *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS di MAN 3 Medan?
3. Menganalisa efektivitas video 3D berbasis *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS MAN 3 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan. Adapun hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat bagi guru
 - a) Membantu guru sejarah dalam proses belajar mengajar
 - b) Memberikan kemudahan bagi guru sejarah dalam menyampaikan materi
 - c) Memberikan motivasi kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis teknologi *artificial intelligence*
2. Manfaat bagi siswa
 - a) Meningkatkan semangat siswa dalam memahami materi pelajaran sejarah

- b) Memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran sejarah
3. Manfaat bagi peneliti
- a) Menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti tentang video 3D berbasis *artificial intelligence*.
 - b) Menambah pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis teknologi.

