

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era global seperti sekarang kemajuan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak dapat terelakan lagi, terlebih dunia kini sudah masuk pada era society 5.0 yang merupakan pengembangan dari era industri 4.0 (*Internet of Things*, *big data*, dan *Artificial Intelligence*) dengan orientasi untuk mencapai kualitas manusia menuju arah yang lebih baik. Adanya perkembangan tersebut turut mengubah sistem dalam dunia pendidikan, dari sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran modern. Perkembangan teknologi juga memberi tuntutan untuk terus melakukan pembaharuan dalam pembelajaran, baik itu metode maupun media pembelajaran yang digunakan.

Pendidikan merupakan upaya seseorang untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, setidaknya untuk mengubah manusia dari segi pemikiran, perilaku, dan juga keterampilan (skill). Selanjutnya pendidikan berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 adalah tindakan nyata serta terstruktur untuk menciptakan situasi pembelajaran serta alur pembelajaran dalam mengeksplor kekuatan diri bagi peserta didik untuk mendapatkan manfaat seperti memiliki sikap spiritual, pengondisian diri, kemahiran, kepribadian, keterampilan serta perilaku mulia yang berguna bagi semua orang.

Dengan adanya pendidikan, diharapkan mampu menciptakan kualitas daya manusia. Namun pada realitanya, Indonesia terkait potensi manusia masih menjadi kasus yang krusial. Hal ini dikarenakan ada beberapa faktor salah satunya yaitu akses pendidikan yang sukar dijangkau. Menurut data UNESCO pada tahun 2018, persentase kontribusi sekolah di Indonesia pada pendidikan dasar hanya mencapai 67,7% serta untuk pendidikan menengah sebesar 50,2%. Permasalahan tersebut juga didukung dengan mutu pendidikan Indonesia yang masih minim dilihat dari peringkat Indonesia yang rendah dalam PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang diadakan oleh OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*).

Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan, sekolah sebagai instansi pendidikan selayaknya mampu melakukan pergerakan terhadap seluruh substansi dalam kaidah kualitas pendidikan. Guru sebagai salah satu subsistem dalam peningkatan mutu pendidikan harus dituntut untuk profesional, inovatif serta kreatif, terlebih lagi di era globalisasi guru juga harus menguasai perkembangan teknologi, minimal bisa menguasai handphone dan laptop serta mempelajari fitur-fitur yang ada.

Pembelajaran sejarah merupakan penggabungan menjadi kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terkandung pelajaran kronologi alur masa lampau serta memiliki keterkaitan dengan masa kini (Widja, 1989:23). Meskipun sudah diterangkan para ahli bahwa sejarah memiliki keterkaitan dengan masa kini, namun pada praktiknya pelajaran sejarah dipandang hanya mempelajari masa lampau, tidak memiliki keterkaitan dengan masa kini,

sehingga anggapan bahwa pembelajaran sejarah tidak menarik dan terkesan membuat jenuh kerap kali diutarakan peserta didik. Pelajaran sejarah bisa menjadi pelajaran yang menarik jika guru bisa membawakan pelajaran dengan metode dan media yang sesuai dengan kondisi kelas.

Teknologi yang semakin berkembang turut berimbas terhadap kaidah pembelajaran di Indonesia. Sumber informasi yang dahulunya hanya didapatkan dari buku kini sudah mudah didapatkan hanya dengan sentuhan teknologi. Namun dikarenakan wilayah Indonesia yang sangat luas, penggunaan sumber informasi berbasis teknologi masih terbatas dan belum tersebar secara merata.

Penggunaan media pada suatu proses pembelajaran bertujuan agar menciptakan minat peserta didik pembelajaran sejarah. pembelajaran sejarah yang pada umumnya menggunakan metode ceramah, seringkali membuat peserta didik merasa jenuh yang mengakibatkan hilangnya daya tarik pada pembelajaran sejarah.

Media visual termasuk media dengan melibatkan panca indera penglihatan, berfungsi untuk memberikan pesan, memberi rangsangan pikiran, perasaan, serta keinginan peserta didik. Media ini lebih bersifat realistis dan juga dari segi pemakaian sangat efektif, praktis, serta dipahami lebih mudah oleh peserta didik. Media visual memiliki banyak sekali jenis, bisa berupa foto, ilustrasi, flashcard, film, bagan, poster dan sejenisnya.

Dalam pembelajaran sejarah, media visual menjadi media yang sering dipakai oleh pendidik. Selain dinilai lebih mudah dalam menyampaikan pembelajaran, media visual berpeluang mempengaruhi hasil belajar secara efektif.

Ada banyak sekali media visual yang dapat dirancang oleh pendidik untuk merancang sebuah materi. Pada umumnya para pendidik kerap kali menggunakan *Microsoft Office Power Point* untuk merancang materi pembelajaran. Realitanya ada banyak media lain yang dapat dipakai untuk membuat sebuah media pembelajaran, salah satunya yaitu media *whiteboard animation*.

Whiteboard animation atau yang sering dikenal dengan video papan tulis merupakan video animasi menggambar di papan tulis yang dilengkapi dengan audio untuk menciptakan kesan seolah-olah dijelaskan secara langsung di papan tulis. Video animasi jenis ini menjadi media yang dapat menyusun informasi yang luas menjadi materi yang lebih mudah dipahami.

Ditarik dari hasil wawancara serta observasi langsung yang dilakukan di MAS Amaliyah Sunggal, diidentifikasi bahwa pendidik di MAS Amaliyah tersebut belum mampu menggunakan media pembelajaran yang beragam, padahal di MAS Amaliyah mempunyai fasilitas yang cukup memadai seperti tersedianya proyektor. Disamping itu, sistem pembelajaran yang diterapkan bersifat konservatif, dimana guru berkuat pada buku dan mengajar dengan

metode ceramah. Hal tersebut juga disebabkan latar belakang guru yang bukan ahli dalam bidang sejarah (tidak menempuh pendidikan di Pendidikan Sejarah).

Permasalahan lain yang ditemukan dari hasil observasi yaitu nilai belajar yang rendah. Hal ini dapat dideskripsikan melalui nilai Ulangan Tengah Semester (UTS), dimana sekitar 45% siswa pada kelas tersebut berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk pelajaran Sejarah Indonesia. Hal ini dijelaskan dalam data berikut :

Tabel 1.1. Hasil rata-rata ulangan tengah semester kelas XI MAS Amaliyah Sunggal pada mata pelajaran Sejarah

| N o. | Kelas | 2020-2021 | | 2021-2022 | | 2022-2023 | | 2023-2024 | |
|---------|----------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|
| | | Gasal | Genap | Gasal | Genap | Gasal | Genap | Gasal | Genap |
| 1. | XI IPA-1 | 48 | 45 | 46 | 50 | 47 | 46 | 47 | 46 |
| 2. | XI IPA-2 | 50 | 47 | 47 | 42 | 48 | 47 | 49 | 45 |
| 3. | XI IPA-3 | 47 | 44 | 43 | 45 | 47 | 41 | 50 | 45 |
| 4. | XI IPA-4 | 45 | 47 | 44 | 44 | 48 | 43 | 50 | 48 |
| 5. | XI IPS | 50 | 48 | 43 | 46 | 48 | 48 | 48 | 50 |

Berdasarkan paparan peneliti diatas, dapat ditarik simpulan bahwa siswa yang mempunyai pemahaman belajar yang kurang menyebabkan nilai siswa yang kurang optimal. Kasus demikian disebabkan banyaknya siswa yang belajarnya ketika sudah mendekati hari ulangan maupun ujian. Pola yang seperti demikian tidak begitu baik untuk dilakukan karena akan membuat otak harus

dipaksa memahami materi dengan waktu yang relatif singkat. Bila dilakukan secara berulang, maka akan berdampak pada ketidakefektifan pemahaman siswa.

Oleh sebab itu, sebuah media diciptakan untuk dapat membantu siswa memahami materi sejarah yakni dengan membuat media pembelajaran berbasis *whiteboard animation*. Berangkat dari problematika diatas, maka peneliti mengangkat riset dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Whiteboard Animation* Dengan Aplikasi Benime Terhadap Pembelajaran Sejarah Kelas XI MAS Amaliyah Materi Munculnya Organisasi Pergerakan Nasional di Indonesia”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yakni sebagai berikut:

- a. Guru belum dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang beragam selain media *Microsoft Power Point*.
- b. Guru yang mengajar bukanlah guru yang ahli dalam bidang sejarah (tidak menempuh pendidikan di jurusan Pendidikan Sejarah).
- c. Metode belajar yang sifatnya konvensional, dimana guru hanya terpaku pada buku pemerintah dan mengajar masih menerapkan metode ceramah.
- d. Kurang maksimal nilai belajar siswa, pola belajar yang diterapkan tidak efisien dimana mereka hanya belajar ketika mendekati ujian saja.

1.3. Batasan Masalah

Ditarik dari pengidentifikasian masalah, peneliti membuat batasan permasalahan agar tercapai keluaran dari penelitian. Masalah dibatasi pada pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *whiteboard animation* terhadap siswa kelas XI.

1.4. Rumusan Masalah

Permasalahan yang dipaparkan sebelumnya dapat ditarik simpulan berupa rumusan masalah yakni berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *whiteboard animation* dalam pembelajaran sejarah kelas XI MAS Amaliyah Sunggal ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *whiteboard animation* terhadap pembelajaran sejarah kelas XI MAS Amaliyah Sunggal ?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *whiteboard animation* terhadap pembelajaran sejarah kelas XI MAS Amaliyah Sunggal ?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini akan menghasilkan keluaran sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran *whiteboard animation* dalam pembelajaran sejarah kelas XI MAS Amaliyah Sunggal
2. Untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran *whiteboard animation* pada pembelajaran sejarah kelas XI MAS Amaliyah Sunggal
3. Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran *whiteboard animation* pada pembelajaran sejarah kelas XI MAS Amaliyah Sunggal

1.6. Manfaat Penelitian

Ditarik dari paparan masalah yang disajikan sebelumnya, maka harapan dari penelitian yang dibuat dapat menghasilkan manfaat yakni sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengkaji ilmiah dalam bidang pendidikan serta memperluas wawasan terkait pengembangan media pembelajaran yang berguna bagi pemanfaatan pembelajaran. Selain itu dapat pula digunakan sebagai sumber media pembelajaran sejarah yang kreatif dan inovatif.

2. Manfaat praktis

a. Bagi jurusan Pendidikan Sejarah

1. Menghasilkan riset sebagai media untuk menghasilkan data yang relevan dalam alur pembelajaran yang efisien, efektif serta menyenangkan sebagai perantara dalam membangun juga mengubah pendidikan Sejarah kearah lebih baik.
2. Proses pengembangan diharapkan dapat menjadi acuan dalam melakukan inovasi pengembangan media yang lebih berkualitas.

b. Bagi sekolah

1. Ikut berperan serta dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta kreatif menyesuaikan kebutuhan siswa.
2. Media yang dikembangkan berdampak guna yang positif dalam peningkatan kualitas pembelajaran serta siswa di sekolah.

c. Bagi guru

1. Pengembangan media dapat dijadikan acuan memudahkan guru dalam memberikan informasi pembelajaran yang terbaik untuk siswa.
2. Membangkitkan efektivitas pembelajaran dengan merancang model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan melalui media *whiteboard animation* sebagai media pembelajaran di sekolah.

d. Bagi peserta didik

1. Adanya pengembangan media *whiteboard animation* dapat dijadikan acuan dan afirmasi tentang sejarah bukan merupakan pembelajaran yang membosankan, dengan menggunakan media serta strategi yang menyenangkan sehingga dapat mengubah kualitas dan prestasi belajar siswa.
2. Mendapat pengalaman yang menarik dan mengasyikkan yang berpengaruh dalam terhadap rasa keingintahuan siswa dalam belajar.
3. Memberi kemudahan dalam menyerap sumber berupa materi ajar yang diajarkan oleh guru sebab media yang dipakai mampu *mengcover* aneka ragam siswa.

e. Bagi peneliti

1. Memperoleh profesionalisme dari merasakan manfaat dari adanya media *whiteboard animation* yang berpengaruh dalam peningkatan kualitas pendidikan.

2. Merupakan sebuah implementasi atas ilmu dan pengalaman yang diperoleh saat perkuliahan dalam upaya peningkatan kualitas diri dan pendidikan.



THE
Character Building
UNIVERSITY