

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran sejarah sangat penting untuk membantu siswa memahami peristiwa sejarah, mengidentifikasi kemajuan peradaban, dan menghargai makna sejarah. Namun, siswa sering kali kesulitan memahaminya dan akibatnya kehilangan minat terhadap topik tersebut. Prestasi akademik siswa di kelas sejarah dapat terpengaruh oleh kurangnya antusiasme dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari sejarah. .

Dalam dunia pendidikan dengan diadopsinya berbagai teknologi untuk meningkatkan standar pengajaran, bidang pendidikan mengalami kemajuan yang luar biasa. Upaya peningkatan sumber daya manusia terus berkembang seiring dengan kemajuan ini, khususnya di sektor pendidikan dan di era modern. Salah satu contoh inovasi di bidang pendidikan adalah munculnya berbagai media pembelajaran. Teknologi media pembelajaran memerlukan kemampuan khusus untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru dapat mengatasi sejumlah kendala dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, yang menawarkan sejumlah keuntungan. Selain itu, kerja sama berbagai pemangku kepentingan yang berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan diperlukan agar proses tersebut dapat berhasil. Salah satu upaya yang dapat mendukung tercapainya pendidikan yang lebih baik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis sekolah. Bagi seorang guru, sekadar menyampaikan materi secara lisan tidaklah cukup. Diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang efektif agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Selain mengandalkan penjelasan lisan guru, proses pembelajaran juga memerlukan sarana atau teknologi yang berfungsi sebagai saluran komunikasi guru dengan siswa. Sumber daya ini disebut sebagai media pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu menciptakan strategi pengajaran yang lebih inventif dan kreatif guna meningkatkan standar pengajaran dan memungkinkan siswa untuk belajar secara efisien baik di dalam maupun di luar kelas.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat, saluran, sarana, atau penghubung untuk menyebarkan pesan. Agar pembelajaran dapat berhasil, tujuannya adalah untuk membangkitkan minat, gagasan, perasaan, perhatian, dan perilaku siswa. Mengutip Habibie (2018), "Media adalah perangkat atau sarana yang digunakan untuk mengirim pesan dari komunikator ke audiens." Cangara (2006:199). Bahan ajar yang berfungsi sebagai perantara dalam proses pengajaran disebut dengan kata ini dalam konteks pendidikan.

Pemanfaatan media pembelajaran di kelas dapat membantu guru meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu contohnya adalah penggunaan media video pembelajaran. Media ini mampu merangsang pola pikir siswa secara lebih efektif, karena selain memberikan informasi secara visual dan audio, juga dapat menampilkan gambar yang lebih jelas tentang materi yang dipelajari. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami konsep yang disampaikan oleh guru.

Hingga saat ini, pengajaran sejarah masih didominasi oleh metode tradisional seperti ceramah dan penjelasan konvensional. Metode ini cenderung kurang memberikan wawasan yang luas dan mendalam kepada siswa. Akibatnya, siswa kesulitan memahami konsep sejarah secara menyeluruh dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan ceramah sebagai satu-satunya metode pengajaran dianggap kurang efektif karena siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.

Selain itu, siswa kerap menunjukkan sikap enggan dan kurang menghargai peristiwa sejarah yang terjadi di masa lampau. Banyak siswa menganggap peristiwa tersebut tidak relevan dengan kehidupan mereka saat ini dan tidak perlu dibahas kembali. Pandangan ini dapat menghambat minat dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memanfaatkan media video sebagai alat bantu pembelajaran. Media video termasuk dalam kategori media audiovisual, yaitu media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Media ini memungkinkan siswa untuk mendengar penjelasan dan melihat visualisasi materi secara langsung, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Menurut Arsyad (2011, hlm. 49), video adalah serangkaian gambar yang ditampilkan dalam bingkai-bingkai tertentu, di mana setiap bingkai diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga menghasilkan gambar bergerak di layar. Video memiliki keunggulan dalam menampilkan suara dan gambar bergerak secara bersamaan, yang memiliki daya tarik visual yang khas. Media ini dapat digunakan untuk melatih keterampilan, memperjelas konsep yang rumit, menentukan prosedur, dan memperpendek atau memperpanjang periode pembelajaran. Fasilitas yang memadai diperlukan untuk pembelajaran digital di era pertumbuhan ilmiah dan teknis ini. Menggabungkan konten video ke dalam pendekatan pengajaran kontemporer dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran sejarah. Dukungan yang mampu memenuhi tuntutan di bidang pendidikan. Fasilitas di ruang kelas dan sekolah sangat membantu proses belajar mengajar karena berbagai elemen, termasuk media pembelajaran, dapat memengaruhi seberapa baik siswa belajar..

Proses pembelajaran sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa, selain itu juga dapat membantu siswa lebih berkonsentrasi pada penjelasan guru. Agar proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan, siswa membutuhkan bahan ajar yang kreatif dan beragam..

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, memberikan pemahaman, serta merangsang pola pikir siswa. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Media pembelajaran hadir dalam berbagai bentuk, seperti media cetak, media visual, media audiovisual, serta media berbasis komputer.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Ronggur Nihuta, diketahui bahwa sekolah telah menyediakan buku paket pelajaran sebagai sumber belajar utama dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai bahan pendukung. Namun, isi dari buku-buku tersebut umumnya bersifat informatif dengan dominasi teks, sehingga kurang menarik bagi siswa, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Hal ini berdampak pada rendahnya kinerja belajar siswa.

Selain itu, meskipun sekolah telah dilengkapi dengan fasilitas media pembelajaran, seperti LCD, proyektor, dan speaker, pemanfaatannya masih belum optimal. Kendala utamanya terletak pada keterbatasan kemampuan guru serta

minimnya waktu untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif adalah animasi. Media ini dinilai cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah di tingkat SMA. Hasil uji coba lapangan pada siswa kelas X menunjukkan bahwa penggunaan video animasi stop motion mampu secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini dinilai relevan untuk mengatasi tantangan pembelajaran di era modern dan memberikan solusi bagi proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk mengusulkan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva pada Materi Kerajaan Islam di Indonesia Kelas X SMA Negeri 1 Ronggur Nihuta”**. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang menarik untuk pembelajaran sejarah?
2. Bagaimana kelayakan video animasi sebagai media pembelajaran sejarah di tingkat SMA?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada proses pengembangan media pembelajaran, uji kelayakan, dan Fokus penelitian ini adalah pengembangan media video animasi berbasis Canva untuk mata pelajaran sejarah pada kelas V di SMA Negeri 1 Ronggur Nihuta.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang menarik untuk pembelajaran sejarah.
2. Mengetahui kelayakan video animasi sebagai media pembelajaran sejarah di tingkat SMA.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis: Menambah pengetahuan dan wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik untuk mata pelajaran sejarah.
2. Bagi Guru: Membantu guru sejarah dalam proses pembelajaran dan memberikan inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya.
3. Bagi Sekolah: Memberikan pengetahuan baru kepada sekolah tentang pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi Siswa: Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan video animasi yang menarik dalam pembelajaran sejarah.

