

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran adalah suatu proses yang bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sehingga peserta didik mampu untuk mengenali potensi yang ada dalam dirinya. Guru sebagai subjek yang berperan penting dalam proses pembelajaran hendaknya memiliki kemampuan dan profesionalisme sehingga proses pembelajaran diupayakan terus meningkat dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berkenaan dengan hal tersebut, maka sebagai seorang pendidik, haruslah memiliki suatu inovasi-inovasi dalam bidang pembelajaran. Inovasi tersebut berguna untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas, menarik, menyenangkan, dan mampu membangkitkan minat serta aktivitas peserta didik dalam belajar.

Penyelenggaraan pendidikan dalam kelas juga akan terjamin kualitasnya, apabila dilengkapi dengan fasilitas, sarana, dan prasarana pembelajaran yang baik dan lengkap. Sarana dan prasarana pembelajar akan menunjang keberhasilan pembelajaran. Hal ini karena dalam belajar membutuhkan suatu alat yang digunakan untuk memperlancar proses pembelajaran tersebut. Selain itu, berkenaan dengan fasilitas pembelajaran dan sarana belajar, proses belajar peserta didik juga membutuhkan media untuk membantu pendidik dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran. Pada umumnya pendidik membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran. Seiring perkembangannya media pembelajaran juga diharapkan mampu berkontribusi dalam kemenarikan pembelajaran dan kenyamanan peserta didik dalam belajar dimana pun peserta didik berada baik di sekolah maupun di rumah.

Media pembelajaran memiliki banyak jenis atau ragam yang digunakan oleh pendidik baik yang berupa media visual, audio, maupun audio visual. Media-media tersebut juga terbagi menjadi beberapa jenis seperti media elektronik, media cetak, dan media pembelajaran digital atau berbasis aplikasi. Keseluruhan media tersebut banyak diciptakan guna memperoleh kemudahan dalam menyampaikan isi materi pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, tentunya sebagai seorang pendidik tidaklah asing dengan media dan haruslah dituntut untuk mempunyai kemampuan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran. Hal ini karena, perkembangan di era globalisasi telah banyak mempengaruhi berbagai bidang tidak terkecuali dalam pendidikan. Pendidik yang memiliki kompetensi profesional yang baik maka akan dapat mengembangkan media pembelajaran bagi peserta didiknya.

Fenomena yang terjadi dalam dunia pendidikan, terkait dengan media pembelajaran adalah apabila media pembelajaran yang sudah ada dapat dikembangkan sedemikian rupa, hingga terbentuk media pembelajaran yang baru dan valid, maka proses penyampaian materi pembelajaran akan lebih efisien dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Akan tetapi, pada kenyataannya adalah mayoritas penyelenggaraan pendidikan masih belum dapat mengembangkan media pembelajaran yang valid guna menunjang pembelajaran. .

Berdasarkan hasil prasurvei yang dilakukan di SMK Negeri 1 Tulang Bawang Tengah pada tanggal 24 September 2021 melalui wawancara dengan guru Mata Pelajaran sejarah diperoleh informasi bahwa “pembelajaran di SMK Negeri 1 Tulang Bawang Tengah menerapkan metode Daring dan luring, sehingga peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar, Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah yaitu buku paket sejarah.

Hasil survei pembelajaran sejarah di SMK Negeri 1 Tulang Bawang Tengah adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media video Animasi 2D belum pernah dilakukan di SMK Negeri 1 Tulang Bawang Tengah
2. Media yang digunakan oleh guru adalah buku paket sejarah
3. Peserta didik dalam pembelajaran sejarah masih banyak yang tidak memiliki semangat untuk belajar sejarah. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan desain pembelajaran sejarah untuk mempermudah proses belajar peserta didik. Dari masalah tersebut maka diperlukan media untuk belajar agar peserta didik semangat dan mudah memahami materi pelajaran.

Berdasarkan pada temuan di atas maka, peneliti mengembangkan media pembelajaran sehingga diperoleh bahwa “peserta didik kesulitan dalam mempelajari materi pembelajaran yang terlalu padat (kurang terfokus pada inti

materi pembelajaran), media-media yang pernah digunakan guru adalah gambar dan materi-materi kehidupan pra aksara melalui Buku Paket Sejarah, dan pengembangan video Animasi 2D belum pernah dilakukan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut maka di SMK Negeri 1 Tulang Bawang Barat perlu untuk dikembangkan media video yang efektif untuk pembelajaran sejarah di SMK Negeri 1 Tulang Bawang Tengah.

Berdasarkan uraian di atas bahwa media pembelajaran yang ada perlu untuk dikembangkan sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang lebih menarik dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat diketahui permasalahan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini yaitu belum adanya pengembangan Video Animasi 2D dalam proses pembelajaran, sehingga perlu untuk dikembangkan Video untuk pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dapat dirumuskan masalah:

1. Bagaimana media pembelajaran sejarah yang digunakan di SMK Negeri 1 Tulang Bawang Tengah sebelum menggunakan Video Animasi 2D?
2. Bagaimana desain pembelajaran Sejarah yang di kembangkan di SMK Negeri 1 Tulang Bawang Tengah?
3. Bagaimana menurut para ahli validasi tentang pengembangan video Animasi 2D di SMK Negeri 1 Tulang Bawang Tengah?
4. Bagaimana menurut peserta didik tentang pengembangan video Animasi 2D di SMK Negeri 1 Tulang Bawang Tengah?

## **C. Tujuan Pengembangan Produk**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui media pembelajaran sejarah yang digunakan di SMK Negeri 1 Tulang Bawang Tengah sebelum menggunakan Video Animasi 2D.
2. Untuk mengetahui desain pembelajaran Sejarah yang di kembangkan di SMK Negeri 1 Tulang Bawang Tengah.

3. Untuk mendapatkan hasil validasi para ahli validasi tentang pengembangan video Animasi 2D di SMK Negeri 1 Tulang Bawang Tengah.
4. Untuk mendapatkan hasil validasi peserta didik tentang pengembangan video Animasi 2D di SMK Negeri 1 Tulang Bawang Tengah.

#### **D. Kegunaan Pengembangan Produk**

Pengembangan produk yang dilakukan dalam penelitian ini akan berguna baik secara teoritis maupun secara praktis.

##### **1. Kegunaan Secara Teoritis**

Secara Teoritis hasil pengembangan produk dalam penelitian ini berguna untuk menambah ilmu tentang masa pra-aksara dan pengembangan produk dalam pendidikan sejarah yang dapat diterapkan disatuan pendidikan.

##### **2. Kegunaan Secara Praktis**

- a. Manfaat bagi Guru, Hasil penelitian ini untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara pada pokok bahasan Masa Pra Aksara melalui media Video 2D.
- b. Manfaat bagi Peserta didik, Penelitian ini berguna untuk membantu mempermudah memahami materi pembelajaran masa Pra Aksara sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.
- c. Manfaat bagi sekolah dapat menjadi salah satu masukan dalam menyampaikan materi tentang sejarah khususnya masa pra-aksara, Melalui pengembangan video pembelajaran animasi 2D agar mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Manfaat bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini berguna sebagai bahan kajian atau referensi untuk kegiatan penelitian lebih lanjut terkait dengan pengembangan video.

#### **E. Spesifikasi Pengembangan Produk**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran Video Animasi 2D pada pembelajaran Sejarah. Spesifikasi dari Video Animasi 2D ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran Video Animasi 2D mengandung unsur suara dan gambar pada pembelajaran Sejarah dengan durasi waktu kurang dari 15 menit.

2. Video Animasi 2D dapat didownload dengan sebuah link yang dibagikan kepada peserta didik.
3. Gambar dalam video berbentuk Animasi 2 Dimensi
4. Format Gambar Menggunakan bentuk 720HD.
5. Jenis produk audio visual (menampilkan suara berserta gambar).
6. Jenis huruf Arial
7. Isi materi yang dibuat dalam produk adalah masa pra-aksara.
8. Isi produk sampul, KI dan KD, materi, latihan, profil penulisan, daftar pustaka.

#### **F. Urgensi Pengembangan**

Pembelajaran merupakan salah satu kunci dalam mencapai keberhasilan dan tujuan pendidikan. Oleh sebab itu, perlu optimalisasi kegiatan pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik dalam kegiatan belajarnya. Media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat membantu mempermudah peserta didik memahami materi. Media pembelajaran perlu dan penting untuk dikembangkan karena belajar tidak hanya terbatas pada kemampuan kognitif saja melainkan aspek sikap dan keterampilan. Media-media video yang sudah ada perlu untuk dikembangkan agar lebih menarik dan dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Dengan demikian, penelitian ini akan mengembangkan video 2D pada materi Kehidupan pada Masa Pra Aksara.

#### **G. Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan produk dengan Desain pengembangan Level 1.
2. Produk berbentuk video dengan Kualitas terbatas pada ukuran 720 HD.
3. Gambar animasi hanya mencakup 2 Dimensi belum pada tahap 3D dimensi.
4. Pengembangan ini hanya mengembangkan Video pada satu Kompetensi Dasar Saja yakni Masa Pra Aksara.
5. Uji kelayakan produk melalui validasi desain produk pengembangan yang terdiri dari uji ahli materi pembelajaran dan uji ahli desain media pembelajaran.