

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini berkembang sangat pesat, berpengaruh dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan. Bervariasinya perangkat pendidikan dan sarana pendidikan yang semakin modern mendukung proses pembelajaran yang optimal. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menawarkan kemudahan-kemudahan untuk proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat berbagai cara untuk mengembangkan bahan ajar, salah satunya dengan mengembangkan media. Media yang dikembangkan secara optimal bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan dalam pembelajaran.

Menurut Vernon S. Gerlach serta Donald P. Ely dalam Suryani (2018:2) dalam arti sempit, "media" mencakup hal-hal seperti grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan memberikan informasi. Media secara luas didefinisikan sebagai aktivitas yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perspektif baru. UNESCO menyatakan dalam Suryani (2018:3) bahwa media membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan karena memberikan berbagai pilihan bagi guru untuk menyampaikan materi yang tidak dapat diakses secara langsung.

Kehadiran media tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi tetapi juga memberikan nilai tambah dalam kegiatan pembelajaran seperti materi yang terserap dan tambahan ilmu. Hal ini sejalan dengan realisasi sumber daya manusia di Indonesia yang harus memenuhi kebutuhan keterampilan abad 21 di era Revolusi Industri 4.0, seperti keterampilan berpikir kritis dan kreatif, keterampilan berkomunikasi efektif, dan keterampilan berkolaborasi. Singkatnya, media pembelajaran, menurut Sanaky dalam Suryani (2018:4),

adalah alat yang efektif untuk menyampaikan informasi. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi yang digunakan sesuai dengan bahan ajar dan dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran, seperti menyampaikan materi atau merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa. Ini dapat mendorong proses belajar yang direncanakan dan terkendali.

Sumber dan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Jika sumber dan media pembelajaran dipilih dengan benar dan disiapkan dengan tepat, maka dapat mencapai tujuan pembelajaran. Guru sering bingung menentukan media pembelajaran yang tepat untuk mengajar sejarah. Media pembelajaran audio visual adalah perantara atau penggunaan materi yang dapat dipahami secara visual. Ini adalah salah satu jenis media pembelajaran yang telah dikembangkan dan digunakan saat ini. Dengan adanya media ini, kondisi yang dapat mendukung proses pembelajaran diciptakan, dengan tujuan untuk menargetkan perilaku, pengetahuan, dan keterampilan siswa.

Menurut Dale dalam Rosyid (2019:61), media audio visual mengaktifkan mata dan pendengaran siswa selama proses belajar mengajar. Selain itu, sebagai alat pendidikan, media audio visual dapat memberikan pilihan untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Ini dilakukan dengan menggunakan alat tertentu untuk membuat karakter yang hampir identik dengan objek aslinya. Hal ini membantu siswa melihat fakta dalam materi yang mereka pelajari secara langsung daripada hanya berpikir tentang mereka. Media audio visual sangat efektif. Studi menunjukkan bahwa rata-rata berada di atas 60% hingga 80% (Rosyid, 2019:63).

Menurut Heinich dalam Kustandi (2020:242), video adalah salah satu jenis bahan belajar yang berisi gambar, suara, dan gerak yang dapat memanipulasi waktu dan tempat. Dengan demikian, siswa dapat menghemat dan menambah waktu pengamatan mereka dengan mengamati objek yang sama dalam waktu yang lebih singkat daripada melakukan pengamatan secara langsung, misalnya dengan menggunakan video audio visual berupa reka adegan animasi.

Reka adegan adalah proses reka ulang suatu kejadian atau peristiwa yang sudah terlewat. Reka adegan berfungsi untuk memperjelas jalannya awal mula hingga akhir suatu peristiwa berdasarkan keterangan-keterangan yang ada. Gambar yang disusun secara berurutan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan disebut animasi. Animasi dapat berupa gambar manusia, hewan, atau tulisan; daya tariknya membuat tampilan lebih menarik. Dengan menggabungkan rekaman adegan dan animasi, video audio visual dapat menarik perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan, terutama tentang sejarah. Media audio visual juga dapat membuat pesan dan informasi lebih jelas, yang membuat proses dan hasil belajar lebih mudah.

SMP PGRI Purwareja Klampok memiliki fasilitas yang memadai yaitu dengan adanya LCD proyektor untuk menunjang pembelajaran di kelas. Namun, pada sekolah tersebut guru masih kurang memanfaatkan fasilitas. Guru masih belum kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan membuat siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran IPS terlebih pada materi sejarah. Metode ajar yang guru gunakan dalam penyampaian materi juga masih secara lisan (ceramah), yang mengakibatkan siswa mudah bosan. Terlebih mata pelajaran yang diajarkan adalah mata pelajaran yang banyak hafalan. Para guru juga hanya terfokus pada bahan ajar seperti buku paket pegangan guru dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Sehingga dari bahan ajar yang tersedia, masih belum dikembangkan secara optimal oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa sampel siswa kelas 7A yaitu sebanyak 6 (enam) siswa pada 10 Februari 2023, didapatkan hasil bahwasannya sebagian besar siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik. Selain itu, media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal itu terbukti dengan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di kelas dengan kegiatan belajar mengajar di laboratorium komputer. Siswa lebih tertarik dengan pembelajaran di laboratorium komputer. Hal itu didukung pula dengan siswa yang merasa lebih tertarik dengan penggunaan media pembelajaran berupa video reka

adegan animasi, dibandingkan dengan metode pembelajaran menggunakan ceramah.

Salah satu pembelajaran IPS materi sejarah menggunakan media pembelajaran berupa video reka adegan animasi. Hal ini membantu guru dalam pembelajaran, yang berarti siswa mendapatkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar adalah hasil dari kegiatan belajar mengajar, hasil belajar siswa, dan hasil dari kegiatan belajar mengajar itu sendiri. Pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa yang berubah sehingga menjadi lebih baik disebut sebagai hasil belajar (Sudjana dalam Pradana, 2017:62). Guru dapat menilai kemampuan siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Salah satu penilaian yang dilakukan guru adalah ujian. Jadi, hasil belajar adalah apa yang didapat siswa setelah mereka menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

Dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran yang baik dapat menghasilkan hasil belajar siswa yang baik. Untuk menghasilkan proses pembelajaran yang baik, guru harus dapat menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kelas. Media pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan kelas dapat menurunkan kualitas proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang berkualitas dapat menghasilkan peningkatan dan peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian dalam penelitian ini, peneliti tergugah untuk melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran IPS Materi Sejarah Hindu Buddha Kelas 7 di SMP PGRI Purwareja Klampok”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran video reka adegan animasi dalam pembelajaran IPS materi sejarah Hindu Buddha kelas 7 di SMP PGRI Purwareja Klampok?
2. Bagaimana pengaruh pemanfaatan media pembelajaran video reka adegan animasi terhadap hasil belajar siswa kelas 7 di SMP PGRI Purwareja Klampok?
3. Apa saja kendala yang dihadapi guru dan bagaimana solusinya dalam pemanfaatan video reka adegan animasi?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran video reka adegan animasi dalam pembelajaran IPS materi sejarah Hindu Buddha kelas 7 di SMP PGRI Purwareja Klampok
2. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran video reka adegan animasi terhadap hasil belajar siswa kelas 7 di SMP PGRI Purwareja Klampok
3. Untuk mengetahui kendala guru dan solusinya dalam pemanfaatan video reka adegan animasi

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat. Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan referensi pengembangan media pembelajaran. Dalam penelitian ini dapat memberikan jawaban teoritis terhadap hasil belajar siswa dari inovasi media pembelajaran, sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar IPS kelas 7 SMP PGRI Purwareja Klampok.

b. Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran video reka adegan animasi dapat memfasilitasi siswa dalam belajar dan memperkaya materi.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian pemanfaatan media pembelajaran video reka adegan animasi ini memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan guru.

d. Bagi Peneliti

Peneliti mampu menerapkan video reka adegan animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran tertentu. Serta peneliti mempunyai

pengetahuan dan wawasan mengenai materi dan media pembelajaran yang sesuai.

