

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa. Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang baik akan berpengaruh dalam variasi mengajar didalam kelas dan diharapkan juga dapat meningkatkan prestasi peserta didik, pada saat ini metode pembelajaran pun mengalami perubahan signifikan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi bagian integral dalam transformasi ini. Salah satu implikasi penting dari perkembangan TIK adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Tidak dapat disangkal bahwa perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara manusia berinteraksi, belajar, dan berkomunikasi. Generasi muda, terutama generasi milenial dan generasi Z, telah tumbuh dalam lingkungan yang sangat dipengaruhi oleh teknologi. Mereka tidak hanya terbiasa dengan penggunaan perangkat mobile, tetapi juga memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap penggunaan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan.

Pembelajaran sejarah merupakan suatu aktifitas belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan cara menjelaskan pada siswa tentang gambaran kehidupan masyarakat masa lampau yang menyangkut peristiwa-peristiwa penting dan memiliki arti khusus. Dapat di simpulkan pembelajaran sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa atau kejadian yang telah terjadi pada masa lampau dalam kehidupan manusia yang berpengaruh pada masa sekarang dan masa akan datang. Karena ada dua sifat ganda sejarah ialah yang di ungkapkan sebagai berikut: “ belajar dari sejarah tidak hanya belajar melalui satu kali proses “. Untuk mempelajari masa sekarang melalui sorotan tinjauan masa sekarang.

Media pembelajaran sejarah kelas 1 SMP Widya Dharma, masih menggunakan

media pembelajaran terbatas. Saat ini, pembelajaran sejarah di kelas 1 SMP Widya Dharma hanya menggunakan metode konvensional sehingga siswa sering kali sulit berkonsentrasi dalam pembelajaran, yang hanya menggunakan metode pengajaran verbal atau tulisan. Sumber daya untuk pembelajaran sejarah, seperti peta, gambar, juga terbatas.

Beberapa penelitian terdahulu (Damayanti et al., 2020) telah menunjukkan pembelajaran sejarah sering kali dianggap membosankan oleh sebagian siswa karena hanya melibatkan membaca buku teks atau mendengarkan ceramah, konsep-konsep dalam sejarah sering kali terkait erat dengan konteks budaya dan sosial sehingga sulit dipahami. Dengan menggunakan video animasi yang menarik dan interaktif, keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan. Untuk mengatasi itu, penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi menjadi pilihan yang menarik untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa di karenakan siswa dapat mengakses pelajaran dimanapun. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa animasi efektif dalam memperjelas konsep yang sulit dipahami, sambil menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dengan memasukkan unsur audio dan visual yang membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran sejarah, dan meningkatkan hasil belajar mereka. Maka dari itu penelitian ini akan berfokus dengan judul “ MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS 1 SMP WIDYA DHARMA BERBASIS MOBILE ”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas masih kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar dikarenakan penggunaan media yang kurang tepat dalam proses pembelajarannya. Sehingga kurang maksimalnya pemahaman yang didapat siswa dalam proses pembelajarannya, siswa terlihat pasif dalam belajar dan terlihat tidak tertarik dengan proses pembelajaran di kelas sehingga pengetahuan yang diterima siswa kurang maksimal.

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini memiliki batasan-batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran sejarah dengan materi Keluarga Awal Kehidupan, Keberagaman Lingkungan Sekitar Dan Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra-Aksara, Hindu-Buddha, Dan Islam .
2. Animasi hanya bersifat 2D.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah membangun media pembelajaran sejarah berbasis video animasi guna menunjang pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif untuk mempermudah siswa/siswi dalam memahami mata pelajaran sejarah pada Kelas 1 SMP Widya Dharma.

1.5. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian bagi peneliti dan pengguna yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi peneliti
 - a. Memenuhi salah satu syarat kelulusan sebagai sarjana strata satu (S1) Program Studi Teknik Informatika.
 - b. Peneliti dapat menambah ilmu pengetahuan tentang animasi 2D.
 - c. Peneliti dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat inovasi yang bermanfaat bagi siswa/siswi.
2. Bagi pengguna
 - 1) Mengoptimalkan guru dalam memberikan pelajaran sejarah karna siswa dapat mengakses dimana saja.
 - 2) Media animasi dapat meningkatkan hasil belajar, sikap dan cara

belajar sehingga adanya rasa puas dan berhasil dari siswa itu sendiri.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini memuat mengenai teori-teori relevan yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab ini berisi metode-metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian ini.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dari penelitian dan pembahasan yang diperoleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan juga memberikan gambaran tentang desain animasi.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi suatu rangkuman dari keseluruhan hasil penelitian. Selain itu, penulis juga memberikan saran yang berguna untuk perkembangan aplikasi kedepannya bagi penelitian berikutnya.