

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berkembangnya teknologi intitusi pendidikan Indonesia berupaya berkompetisi memanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran dengan membentuk infrastruktur hardware dan jaringan internet.² Saat ini internet merupakan salah satu alat komunikasi murah yang memungkinkan terjadinya proses interaksi antara dua orang atau lebih, kemampuan yang dimiliki internet memungkinkan terjadinya pembelajaran jarak jauh. Supaya jarak dan waktu tidak menjadi permasalahan untuk melakukan pembelajaran. Rosenberg mengatakan bahwa dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi didalam proses pembelajaran yakni a. Dari ruang kelas, dimana dan kapan saja, b. dari kertas ke online, c. dari fasilitas ditempat ke fasilitas jaringan kerja.³

Teknologi memegang suatu peranan yang sangat penting terutama dilingkup bidang pendidikan. Kemajuan teknologi memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang fleksibel yang bersinambung dengan jaringan yang menghubungkan siswa ditengah proses pembelajaran, sumber belajar dan layanan belajar berbasis elektronik. Perkembangan teknologi memberikan dampak yang positif yaitu sudah memunculkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif saat proses pembelajaran, namun juga dapat memberikan dampak yang negative seperti bisa menjerumuskan kearah yang salah.⁴ Sehingga dalam penggunaan teknologi juga harus tetap dalam pengawasan, supaya tidak digunakan untuk hal yang tidak bermanfaat. Selwyn menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital memiliki peranan dalam meningkatkan dan mendukung proses kognitif dan kemampuan berfikir.

². Cipta Pramana. Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Era Teknologi Informasi dan Komunikasi. ISSN : 2686 6404. Tahun 2020

³. R. Chepi Safei Jumhana. D.k.k. Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan Untuk Guru dan Para Siswa SMPN 13 Di Tangerang Selatan..No.3. Vol.2. Tahun. 2021.

⁴. Amin Akbar dan Nia Noviani. Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia. Tahun 2019.

Pandemic covid-19 yang ada di Indonesia, dunia pendidikan mengalami transformasi, yaitu proses pembelajaran yang dilakukan secara daring mengharuskan semua untuk mau tidak mau harus bisa terampil dalam mengoperasikan teknologi. Pembelajaran daring merupakan kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi mulai dari bagian media pembelajarannya dan metode mengajarnya. Menurut teori Uses and Gratificatin menjelaskan bahwa dalam penggunaan media untuk pemenuhan informasi yang berarti hingga setiap individu maupun kelompok akan memilih suatu media yang efektif untuk pemenuhan kebutuhannya.⁵ Peran teknologi dalam kondisi yang seperti ini sangat membantu proses pembelajaran. Dikarenakan pada saat pembelajaran dilakukan secara daring, maka akan muncul banyak sekali aplikasi belajar berbasis online dan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi dan situasi.⁶

Motivasi peneliti bertujuan untuk mengembangkan produk yang berupa media pembelajaran yang nantinya bakal digunakan oleh guru sebagai fasilitas untuk mengajar yaitu media video animasi, sehingga siswa bisa lebih mudah dalam memahami materi. Dan pastinya media ini bisa diakses dimanapun dan kapan pun asalkan didukung oleh jaringan internet. Sesuai dengan pembelajaran kognitif dimana siswa harus diberi pemahaman dengan melalui peragaan langsung yang diberikan melalui media agar pembelajaran bisa lebih bermakna.

Pembelajaran secara daring bertujuan untuk pemenuhan standart pendidikan dengan melalui memanfaatkan teknologi dengan menggunakan suatu perangkat seperti computer ataupun gadget yang saling terhubung. Dengan memanfaatkan teknologi tersebut maka pembelajaran akan tetap bisa berjalan dengan baik, beberapa teknologi yang bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran diantaranya e-Learning, Edmodo, Moodle, google classroom dan lainnya. Pembelajaran dengan system daring yang memanfaatkan media

⁵. Ririn Puspita Tutiasri. D.k.k. Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19. Vol. 2. No. 2. Tahun 2020

⁶. Nikodemus Thomas Martoredjo. Pandemi Covid-19 : Ancaman atau Tantangan bagi Sektor Pendidikan ?. Tahun 2020

teknologi memiliki kelebihan tersendiri seperti materi pembelajaran dan diskusi bisa dilihat dan diakses kapan saja, sehingga sewaktu-waktu apabila membutuhkan materi bisa dibuka kembali, selanjutnya efisien tempat karena bisa dilihat dimana saja asalkan tersedia jaringan internet.

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan dan informasi belajar terhadap siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, membuat pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan interaktif, pembelajaran menjadi akan lebih nyata dan konkret, meningkatnya kualitas pembelajaran dan yang lebih menarik pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.⁷ Media yang tepat digunakan di masa pandemic yaitu media video yang merupakan alat pembelajaran yang mampu merangsang perasaan, pikiran dan keinginan dari siswa untuk menanyakan gagasan, ide dan pesan informasi yang disampaikan secara audio visual. Materi yang disampaikan dengan menggunakan video akan lebih mudah untuk dipahami karena tayangan dari gambar dan suara yang tertangkap oleh emosi dan fikiran dengan mudah. Selama pembelajaran dilakukan secara daring hampir 97,2% menggunakan video untuk proses pembelajaran.⁸ Video animasi merupakan gabungan media audio visual yang dapat bergerak, media audio visual mengandalkan indera penglihatan dan pendengaran.⁹

Materi kehidupan masyarakat pada masa Islam yang ada dibuku lks dan paket hanya berupa tulisan saja, hanya beberapa yang disertai dengan gambar. Dengan begitu media pembelajaran video animasi dikembangkan guna untuk meningkatkan motivasi kepada guru dalam pengembangan media belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa sesudah guru menayangkan video animasi yang dibuat dan disediakan oleh peneliti sehingga imajinasi siswa bisa terolah. Didalam youtube sudah ada banyak yang membahas tentang video

⁷. Sodik Anshori. Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media pembelajaran.

⁸. Mochammad Machfud. Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Tarakan Pada Masa Pandemi Covid-19. Vol. 1. No. 3. Tahun 2021.

⁹Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman. Pengembanagn Media Video Animasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. Vol. 5. No.4. Tahun 2021.

animasi, namun ada beberapa media yang membahas secara detail terkait materi kehidupan masyarakat pada masa Islam ada juga yang disesuaikan dengan materi di lks dan ada juga yang hanya memaparkan point-pointnya saja.

Materi kehidupan masyarakat pada masa Islam yang ada dibuku lks dan paket hanya berupa tulisan saja, hanya beberapa yang disertai dengan gambar. Dengan begitu media pembelajaran video animasi dikembangkan guna untuk meningkatkan motivasi kepada guru dalam pengembangan media belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa setelah guru menayangkan video animasi yang dibuat oleh peneliti sehingga imajinasi siswa bisa terolah. Didalam youtube sudah ada banyak yang membahas tentang video animasi, namun ada beberapa media yang membahas secara detail terkait materi kehidupan masyarakat pada masa Islam ada juga yang disesuaikan dengan materi di lks dan ada juga yang hanya memaparkan point-pointnya saja.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman mengemukakan bahwa pembelajaran menggunakan media video animasi dapat meningkatkan suatu motivasi dan prestasi siswa dan penggunaan media video dinyatakan lebih efektif dan layak digunakan untuk proses pembelajaran.¹⁰ Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Nur Atikah pada tahun 2018 penggunaan media pembelajaran video dinyatakan sangat efektif dan memberikan pengaruh yang tinggi pada pembelajaran.¹¹ Oemar Hamalik menyatakan bahwa daalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar bisa membangkitkan minat dan keinginan, memtivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan mampu memberikan pengaruh

¹⁰. Siti Intan Kurnia. Skripsi “ Penggunaan Video Pembelajaran Melalui Media Sosial Youtube di Masa Pandemi Pada Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihad Kota Jambi”. Tahun 2021.

¹¹. Ni Putu Ferina Mitra Damayanti. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Subtema Tugasku Sehari-hari di Rumah Kelas 2 Melalui Daring di SD Negeri Latek Bangil. Hal. 7. Tahun 2020.

psikologi. Media dapat meningkatkan pengetahuan, memberikan fleksibilitas dan memperluas pengetahuan.¹²

Pembelajaran yang dilakukan secara daring, pendekatan pembelajaran fleksibel disusun menggunakan berbagai macam metode. Tujuannya agar siswa mendapatkan kesempatan untuk bisa mengakses informasi dengan mudah, untuk mengaksesnya menggunakan media yang berbasis internet seperti halnya e-learning dan menggunakan strategi tatap muka berbasis virtual. Pembelajaran secara fleksibel bisa memberikan suatu kesempatan kepada siswa untuk bisa memilih proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan yang dimiliki oleh setiap individunya. Maka dari itu, pembelajaran yang dilakukan secara online bisa disebut dengan pembelajaran secara fleksibel dikarenakan para siswa bisa mengontrol proses pembelajaran, perkembangan dan kecepatannya. Didalam pembelajaran fleksibel, teknologi dan komunikasi memiliki suatu peran yang sangat penting, karena dapat menyediakan pembelajaran yang secara daring secara dua arah. Ryan dan Tilbury menyatakan bahwa fleksibilitas tidak hanya atribut, melainkan juga strategi pendidikan pada tingkat institusi.¹³

Media pembelajaran animasi dikembangkan pada materi kehidupan masyarakat pada masa Islam dengan memperhatikan beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa. Kendala tersebut salah satunya siswa kurang tertarik apabila hanya membaca buku yang berisikan banyak tulisan dan adapun gambar berwarna putih abu-abu. Hal ini pastinya juga akan mempengaruhi hasil dari belajar siswa, peneliti berusaha mengembangkan media yang bisa menarik perhatian siswa untuk mempelajari materi sejarah. Saat peneliti terjun kelapangan, sebelum penggunaan media animasi siswa terlebih dahulu diberikan latihan soal (Pre-test) dan setelah penggunaan media siswa diberikan latihan soal lagi (Post-test). Dengan berpacu pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) sekolah dengan nilai 75 digunakan peneliti untuk melihat hasil latihan

¹² Nurdyansyah. Media Pembelajaran Inovatif. ISBN-978-602-5914-71-3. Penerbit : UMSIDA Press (Sidoarjo-Jatim).Tahun 2019

¹³ Muhammad Rifa'ie. Fleksibilitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. Vol.5. No. 2. Tahun 2020.

soal yang diberikan kepada siswa serta untuk melihat dampak setelah penggunaan media apakah media tersebut bisa meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil Observasi yang dilakukan di hari Sabtu, 28 Mei 2022 di sebuah instansi guru hanya menjelaskan tanpa didukung dengan gambar yang mendukung penjelasan materi dan terkadang memaparkan video cerita sejarah. Peneliti akan membuat media pembelajaran berupa video animasi dengan mengamati permasalahan yang dihadapi pada saat pembelajaran berlangsung. Terutama keluhan atau permasalahan yang dihadapi oleh kebanyakan siswa, beberapa dari permasalahan yang menjadi dilema pada mata pelajaran IPS materi sejarah yaitu 1. Kebanyakan pada buku-buku pembelajaran seperti LKS dan buku paket lebih cenderung banyak tulisan dan ada sedikit gambar namun hanya berwarna hitam putih 2. Peserta didik banyak yang bosan apabila guru menjelaskan tanpa memberikan gambar yang menarik 3. Guru hanya memaparkan video cerita yang berkaitan dengan sejarah namun video yang dipaparkan hanya seperti bercerita tidak diiringi dengan gambar atau video yang mendukung.

Dengan melihat prasarana yang mendukung hampir semua siswa memiliki gadget untuk mendukung kegiatan pembelajaran sehingga memudahkan guru untuk memberikan video pembelajaran yang bisa untuk belajar mandiri dimanapun mereka berada. Dengan begitu peneliti menemukan kasus bahwa memanfaatkan video untuk pembelajaran bisa diterapkan dan memudahkan guru menyampaikan materi. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan oleh penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk bahan ajar berupa media video yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Kehidupan Masyarakat pada Masa Islam Pada Siswa Kelas VII MTsN 1 Kota Blitar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini memperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi kehidupan masyarakat pada masa Islam siswa kelas VII MTsN 1 Kota Blitar tahun 2021/2022 ?
2. Bagaimana hasil kevalidan dan dampak dari pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi kehidupan masyarakat pada masa Islam siswa kelas VII MTsN 1 Kota Blitar tahun 2021/2022 ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menjelaskan pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi kehidupan masyarakat pada masa Islam siswa kelas VII MTsN 1 Kota Blitar tahun 2021/2022
2. Untuk mengetahui hasil kevalidan dan dampak dari mengembangkan media pembelajaran video animasi pada materi kehidupan masyarakat pada masa Islam kelas VII MTsN 1 Kota Blitar tahun 2021/2022

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian ini akan menghasilkan suatu produk berupa media yang berbentuk video animasi. Produk atau media yang dikembangkan peneliti ini berbentuk video animasi yang mengangkat materi tentang kehidupan masyarakat pada masa Islam yang diperuntukkan kepada siswa-siswi kelas VII. Spesifikasi pengembangan media dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berbentuk video yang didalamnya memaparkan tentang materi subbab kehidupan masyarakat pada masa Islam
2. Media pembelajaran menjelaskan tentang masuknya Islam ke Indonesia, persebaran Islam di Indonesia, pengaruh Islam terhadap masyarakat Indonesia dan kerajaan Islam di Indonesia
3. Video animasi ini berdurasi 15 menit
4. Video dalam bentuk soft file khusus lembaga untuk melakukan penelitian dan bisa di akses di YouTube untuk semua kalangan baik guru maupun siswa.

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

Pada dasarnya penelitian yang dilakukan memberikan akan produk berupa karya ilmiah. Sehingga dapat memperluas pengalaman dan wawasan tentang ilmu pengetahuan bagi penulis ataupun pembaca tentang pengembangan media pembelajaran video yang mengangkat materi kehidupan masyarakat pada masa Islam.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Instansi

Hasil dari penelitian ini dikemudian hari bisa dijadikan sebagai referensi untuk madrasah guna untuk dijadikan sebagai alat bantu dan pendukung dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dapat memotivasi atau menambah referensi guru dalam membuat atau menyiapkan media sebagai alat bantu untuk pembelajaran di kelas sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan efisien.

c. Bagi Siswa

Siswa bisa menggunakan media video animasi dengan sangat mudah, mereka bisa mencarinya di YouTube dan bisa memutar video animasi kapan pun mereka mau.

d. Bagi Penulis

Hasil penelitian pengembangan ini bisa dijadikan sebagai penambahan pengetahuan, wawasan dan sebagai alat bantu untuk mengembangkan berbagai materi ilmu terkait pembelajaran dan sebagai pemenuhan tugas akhir kuliah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Media

Pengembangan berupa media pembelajaran berupa video animasi ini akan memfasilitasi dan memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi kehidupan masyarakat pada masa Islam

2. Keterbatasan Pengembangan

Namun pada media ini memiliki keterbatasan yaitu hanya bisa di akses melalui handphone ataupun computer saja yang terhubung dengan internet.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Penelitian *Research and Development* merupakan penelitian dengan melakukan pengembangan dan pengujian pada suatu produk untuk menghasilkan berupa produk dan mengetahui hasil dari penggunaan produk tersebut. Sukmadinata menyatakan bahwa penelitan R&D merupakan suatu proses untuk mengembangkan produk baru ataupun menyempurnakan dari produk yang sudah ada serta bisa dipertanggung jawabkan. *Research and Development* saat ini merupakan jenis penelitian yang sedang banyak dikembangkan.¹⁴

2. Media Pembelajaran Video Animasi

Media pembelajaran video merupakan salah satu audio visual yang bisa dirasakan oleh indera pendengaran dan penglihatan. Video merupakan suatu kumpulan-kumpulan atau gabungan gambar elektronik yang disertai dengan suara audio.¹⁵ Animasi merupakan sebuah gambar yang dapat bergerak dengan bantuan teknologi yang memiliki alur cerita tertentu.

3. Materi Kehidupan Masyarakat pada Masa Islam

¹⁴. M. Askari Zakariah d.k.k. Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research and Development (R and D). Penerbit : Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka. Tahun 2020.

¹⁵. Azhar Arsyad. Media Pembelajaran. Penerbit : Rajawali (Jakarta). Tahun 2010

Materi kehidupan masyarakat pada masa Islam merupakan materi yang dibahas di buku siswa kelas VII pada jenjang MTs ataupun SMP kurikulum 2013 dengan mata pelajaran IPS terpadu yang dibahas pada semester genap. Pada materi ini siswa didorong untuk mengenali dan memahami materi kehidupan masyarakat pada masa Islam. Tujuan dari pembelajaran ini adalah mendeskripsikan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Islam.

H. Sistematika Penelitian

Sistematika dalam penulisan penelitian ini memuat isi yang menyajikan setiap tahapan dalam pembahasan supaya pembaca mudah untuk membacanya. Berikut merupakan sistematika pembahasan pada penelitian ini

1. Bagian Awal

Bab awal ini meliputi : lembar cover skripsi, lembar judul, lembar persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian tulisan, lembar motto, lembar persembahan, lembar prakata, daftar table, daftar gambar, daftar lampiran, daftar isi, abstrak 3 bahasa

2. Bagian Inti

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini meliputi : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Spesifikasi Produk Yang Diharapkan, Kegunaan Penelitian, Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, Definisi Istilah, Sistematika Penelitian

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini meliputi : Deskripsi Teori, Penelitian Terdahulu, Blueprint

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini meliputi : Model Pengembangan, Prosedur Pengembangan, Uji Coba, Jenis dan Pengambilan Data, Instrumen Pengambilan Data, Teknik Analisis Data

BAB IV : PROSES PENGEMBANGAN PRODUK

Bab ini meliputi : Deskripsi Pengembangan Produk, Penyajian Data Penelitian, Deskripsi Hasil Uji Coba Lapangan, Hasil Uji Coba Skala Besar, Proses Pembelajaran, Analisis Data

BAB V : PEMBAHASAN

Bab ini meliputi : Analisis Temuan Penelitian, Dampak Dari Penggunaan Media

BAB VI : PENUTUP

Bab ini meliputi : Kesimpulan dan Saran

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ini, berisikan lampiran-lampiran yang dimiliki oleh peneliti pada saat proses melakukan penelitian berlangsung. Lampiran tersebut bisa berupa hasil dokumentasi dari kegiatan, temuan-temuan lapangan dan bukti-bukti dari penelitian.