

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2015, tentang Standar Nasional Pendidikan pada Pasal 19 ayat 1, menyebutkan proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap instansi pendidikan, harus menjalankan amanah tersebut dengan baik. Salah satu instansi pendidikan ialah sekolah. Sekolah sebagai tempat untuk menuntut ilmu, yang memiliki ketersediaan pendidik yang disebut dengan guru.

Guru memiliki peran yang cukup penting bagi dunia pendidikan, guru harus mendidik dan membimbing peserta didik untuk bisa dalam suatu mata pelajaran. Untuk mendidik dan membimbing peserta didik, guru pun harus menyiapkan berbagai hal, seperti harus mempersiapkan rencana pembelajaran sebagaimana yang telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016. Permendikbud tersebut berisikan desain pembelajaran, yang harus dirancang oleh guru dalam proses pembelajaran. Desain pembelajaran

yang dimaksudkan ialah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang meliputi dari penyusunan RPP, mempersiapkan media pembelajaran, menggunakan sumber belajar, membuat perangkat penilaian pembelajaran, dan tahapan pembelajaran. Apabila guru tidak melengkapi tahapan tersebut, maka akan mengganggu proses pembelajaran.

Santosa & Sarkadi, n.d. (2018) Persiapan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran perlu memperhatikan setiap kebutuhan dan perkembangan kognitif siswa, serta disusun secara terstruktur guna mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Salah satu yang harus disiapkan oleh guru ialah media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran, dikarenakan media sebagai perantara dalam proses transfer informasi yang diberikan dari guru ke peserta didik. Apabila tidak menyiapkan media sebaik mungkin, proses informasi tersebut akan tidak berjalan secara maksimal atau gagal. Media yang disiapkan pun harus sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan dikemas dengan menarik, supaya peserta didik akan lebih semangat dalam belajar. Hal tersebut pun berlaku untuk semua mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran sejarah.

Mata pelajaran sejarah sendiri merupakan membahas mengenai suatu peristiwa telah terjadi di masa lampau. Untuk memberikan pemahaman mengenai peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, merupakan tantangan bagi guru sejarah, dikarenakan guru belum pernah merasakan peristiwa tersebut secara langsung di masa lampau, guru juga

harus menghadirkan suasana dari peristiwa sejarah. Hal tersebut tidaklah mudah untuk dilakukan, guru harus mencari cara supaya bisa kreatif dalam mengajar. Salah satu solusinya ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan responsif. Menarik diartikan untuk menarik perhatian peserta didik untuk lebih konsentrasi dalam pelajaran sejarah, inovatif yang berarti menampilkan sesuatu yang baru, yang belum pernah dilakukan sebelumnya, dan responsif adalah mengajak peserta didik untuk menanggapi dari yang telah diberikan.

Namun, dalam praktiknya masih terdapat guru yang masih belum mempersiapkan rencana pembelajaran secara maksimal, salah satunya terjadi di SMAN 1 Jakarta. Dari data pada semester 1, ditemukan data pada kelas XI IPS pada saat masih menggunakan media konvensional, siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 56%, dan siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 44 %. KKM di SMAN 1 Jakarta berpoin 75, dengan total 120 siswa XI IPS, berarti 52 siswa berhasil mencapai KKM, sedangkan sejumlah 68 siswa belum berhasil mencapai KKM. Ditambah berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan murid SMAN 1 Jakarta. Menemukan hasil bahwa guru sejarah masih menggunakan media yang kurang menarik dan bahkan tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali ketika proses pembelajaran. Mereka mengatakan bahwa, merasa bosan dengan mata pelajaran sejarah karena gaya penyampainnya terlalu biasa. Walaupun terkadang menggunakan media seperti Power Point,

media tersebut tidak dikemas dengan baik, sehingga peserta didik mengalami rasa bosan. Ditambah lagi terkadang tidak menggunakan media pembelajaran, jadi hanya ceramah dan tanya jawab ketika proses pembelajaran sejarah berlangsung. Hal tersebut membuktikan bahwa adanya permasalahan yakni guru belum dapat mempersiapkan rencana pembelajaran dengan maksimal, dikarenakan belum menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Permasalahan yang terjadi di SMAN 1 Jakarta, salah satunya disebabkan karena adanya penyebaran *covid 19*. Hal tersebut berdampak pada proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang diberikan tidak maksimal. Seperti, adanya guru yang masih kesulitan dalam menggunakan media yang berkaitan dengan teknologi. Alhasil mereka hanya mengirimkan tugas saja, atau mengirim materi lewat *group whatsapp*. Setahun kemudian, dunia telah membaik begitu pula dalam dunia pendidikan, guru telah beradaptasi dengan kondisi, sehingga sudah sering melakukan pembelajaran melalui media *virtual* seperti *Zoom*, ataupun *Google Meet*, walaupun terkadang tidak berjalan dengan maksimal, karena hanya menggunakan platform *Zoom* atau *Google Meet*, tanpa adanya tambahan media lain.

Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki

seseorang, terutama terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. Apabila guru tidak menggunakan media pembelajaran seefektif dan sebaik mungkin dalam proses pembelajaran, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam belajar, sehingga akan sulit untuk memperoleh nilai di atas standar sekolah atau kriteria ketuntasan minimal (KKM) SMAN 1 Jakarta yang sebesar 75.

Salah satu solusi dalam penggunaan media dalam mata pelajaran sejarah ialah, dengan menggunakan media power point, video documenter, media animasi, dan lain lain. Media animasi dapat dijadikan sebuah solusi dalam penyampaian materi sejarah karena media animasi dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam menyajikan informasi mengenai proses yang cukup sulit dijelaskan. Media animasi merupakan suatu perangkat yang menggerakkan objek visual dalam program multimedia, contoh visualnya berbentuk kartun. Media animasi meliputi dua jenis media, yaitu visual dan audio, dan dapat menjadi solusi bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar audio, visual dan audiovisual.

Seiring waktu, teknologi semakin berkembang, banyaknya channel edukasi di youtube untuk membantu proses pembelajaran, salah satunya channel *Kok Bisa*, dan *Inspect History*. Kedua channel tersebut diproduksi oleh orang Indonesia untuk membantu dunia pendidikan, dengan memberikan informasi berbentuk animasi dalam kanalnya yang dapat diakses oleh siapapun, termasuk guru dan peserta didik. Adapun kelebihan menggunakan media animasi yaitu dapat memotivasi belajar peserta didik

untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi peserta didik terutama animasi yang dilengkapi dengan suara, serta dapat meningkatkan hasil belajar dikarenakan penjelasannya dapat dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka peneliti menarik untuk meneliti lebih lanjut tentang “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMAN 1 Jakarta”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, beberapa identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Apakah ketidak lengkapan guru dalam merancang RPP akan mempengaruhi hasil belajar siswa di SMAN 1 Jakarta?
- b. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMAN 1 Jakarta?
- c. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 1 Jakarta?
- d. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap kephahaman siswa di SMAN 1 Jakarta?

*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, juga dengan pertimbangan kemampuan dan keterbatasan peneliti, penelitian ini akan di batasi pada: Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Di SMAN 1 Jakarta. Pembatasan ini dilakukan agar penelitian bisa terfokus pada pembahasan tersebut

### **D. Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMAN 1 Jakarta?”

### **E. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian kali ini dibagi menjadi dua yaitu:

#### a. Kegunaan Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan penelitian serta menambah wawasan yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah

#### b. Kegunaan Praktis

Dalam kegunaan praktis, diharapkan dapat berguna bagi pihak – pihak yang membutuhkan, Adapun kegunaan praktis sebagai berikut:

a) Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi solusi bagi guru sejarah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi sebagai media pembelajaran

b) Bagi Sekolah

Berguna sebagai salah satu cara dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran sejarah, dengan menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran

c) Bagi Jurusan Sejarah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi dalam perkuliahan Strategi Pembelajaran Sejarah

d) Bagi Peneliti

Merupakan suatu pengalaman bagi peneliti, serta dapat berguna apabila peneliti menjadi pendidik di suatu hari

e) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif cara belajar peserta didik guna memahami materi dan untuk meningkatkan

hasil belajar, dengan belajar menggunakan media animasi dari kanal *youtube* yang telah tersedia.

*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*