BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia pendidikan dan pembelajaran semakin berkembang pesat seiring perkembangan zaman. Dalam dunia pendidikan sekarang ini telah mengalami perkembangan teknologi dan komunikasi secara pesat, dengan kata lain masyarakat semakin menyadari serta memanfaatkan teknologi dan komunikasi dalam menunjang terlaksananya proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran penggunaan media merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting terhadap kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya menjadi perhatian penting bagi seorang guru atau fasilitator. Oleh karena itu seorang guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan KI (Kompetensi Inti) KD (Kompetensi Dasar).

Maka Sebagai seorang pendidik tentunya suatu keharusan untuk mengetahui kondisi atau keadaan peserta didik, tentang bagaimana para peserta didik mampu menerima dan memahami pelajaran yang diberikan oleh para pendidiknya, apakah media yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran cukup dapat diserap dengan baik oleh peserta didik tanpa membuat peserta didik merasa jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung.

Tugas seorang guru tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tapi guru juga dituntut untuk bisa membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar, namun bukan berarti guru hanya diam saja memperhatikan peserta didiknya mengolah pelajaran. Guru seyogyanya mencari cara bagaimana agar materi pelajaran yang disampaikan oleh guru mendapat antusias yang tinggi serta dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat menerima materi pelajaran dengan baik, mudah dan senang.

Keberhasilan dalam diri peserta didik dipengaruhi oleh pelaksanaan kegiatan belajar mengajarnya. Adapun faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran antara lain: kurikulum, tenaga pendidik, proses pembelajaran, sarana dan prasarana, materi pembelajaran, manajemen sekolah, lingkungan sekolah, dan tempat latihan kerja peserta didik. "Proses pembelajaran merupakan proses kerja sama antara peserta didik dengan peserta didik, antara peserta didik dengan gurunya, dan antara peserta didik dengan lingkungannya". Dengan kata lain proses kerja sama antara siswa, guru maupun lingkungan sekolah merupakan unsur penting karena melalui proses ini tujuan pendidikan akan tercapai dalam bentuk perubahan perilaku bagi peserta didik.[1]

[1] Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Refika Aditama, 2014), h. 73

Di dalam proses pembelajaran sering muncul berbagai permasalahan, salah satunya ketika guru menyampaikan materi pembelajaran yang mudah namun sukar untuk dipahami secara maksimal jika metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi tersebut sangat menjenuhkan bagi para peserta didik, alhasil peserta didik tidak dapat menangkap atau sulit menelaah pelajaran yang dsampaikan oleh gurunya karena merasa jenuh dengan metode belajar serta penggunaan media atau alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang kurang kreatif, padahal pemanfaatan media pembelajaran sangat efektif sebagai penunjang kelancaran pembelajaran. Seperti halnya di MTs Al- Khairiyah, ketika peneliti melakukan penelitian terdahulu (pra survei) dan mewawancarai guru dan kepala sekolah. Bahwasanya mereka membenarkan atas permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Pada mata pelajaran tersebut, guru mata pelajarannya agak kebingungan menggunakan media atau alat untuk dijadikan media pembelajaran. Karena adanya keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah tersebut, seperti colokan yang ada namun tidak terdapat pada seluruh kelas. Adapaun media yang pernah digunakan guru mata pelajaran SKI yaitu memperlihatkan video atau film sejarah kepada peserta didik, namun diperlihatkan melalui via handphone sang guru, yang pasti sangat tidak efektif. Selain itu guru juga masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional, ditandai dengan proses belajar mengajar ceramah oleh guru diiringi oleh penjelasan.

Metode pembelajaran konvensional masih diterapkan oleh mayoritas guru di dalam kelas dan guru lebih banyak berperan sebagai informan bagi peserta didik. Pembelajaran di kelas masih banyak didominasi oleh guru sehingga kurang membangun minat atau motivasi, dan sikap peserta didik yang lebih baik. Kebanyakan peserta didik mengalami kebosanan dikarenakan model pengajaran yang berpusat pada guru tersebut.[2] Pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ada salah satu materi pelajaran. Salah satu guru yang dijadikan narasumber saat diwawancarai mengungkapkan kesulitannya terletak pada daya imajinasi peserta didik. Untuk membayangkan bagaimana isi dari materi pelajaran, seperti apa saja yang terjadi pada masa tersebut.

Oleh karena itu untuk meminimalisir permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, peneliti menawarkan media pembelajaran video *stop motion* yang bisa mengilustrasikan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi kegemilangan peradaban Dinasti Ayyubiyah. Pada proses pembuatannya penulis menggunakan teknik animasi *Stop Motion (Hand Drawn Animation)* merupakan sebuah teknik yang unik dalam membuat animasi *stop motion*, yang menggunakan gambar dan tulisan manual setahap demi setahap atau *frame by frame*.

[2]Rakhmadhani, N. Dkk, "Pengaruh Penggunaan Metode *Teams Games Tournaments* Berbantuan Media Teka Teki silang dan Ular Tangga dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa pada Materi Koloid Kelas XI SMA Negeri1 Simo Tahun Pelajaran 2011/2012", *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol 2, No. 4, (Mei, 2020), 2337-9995

Perlunya dikembangkan media pembelajaran berupa video stop motion ini untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, agar peserta didik tidak lagi menebak-nebak atau menghayal bagaimana isi dari pelajaran tersebut, namun dapat melihat gambaran kecil tentang isi pelajaran tersebut melalui video yang sudah disiapkan oleh guru. Peserta didik juga dapat lebih fokus dan ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Adanya media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara ini, dapat membantu peserta didik menegalihkan kejenuhannya dan akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Video animasi *stop motion* melibatkan indera penglihatan dan pendengaran dari para peserta didik, dengan begitu materi yang disampaikan melalui video *stop motion* dapat diterima secara maksimal.

Media video memiliki kelebihan dalam penyampaian pesan maupun kemampuannya dalam menarik minat dan perhatian siswa. Media video telah terbukti memiliki kemampuan yang efektif (penetrasi lebih dari 70%) untuk menyampaikan informasi, hiburan dan pendidikan.[3] Dengan melihat dan mendengarkan setiap peristiwa melalui media tersebut, peserta didik mampu mengkonstruksikan pengetahuan dan pemahaman secara mandiri.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti merasa perlu mengembangakan media pembelajaran yang lebih menarik untuk pembelajaran dan untuk diteliti. Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul

---

[3]Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Desain dan Aplikasinya.* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 30

”Pengembangan Media Pembelajaran Video *Stop Motion* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII MTs di MTs Al-Khairiyah Pabuaran Walantaka Serang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, ada beberapa permasalahan yang teridentifikasi, diantaranya:

1. Guru belum mengembangkan desain media pembelajaran yang tepat untuk pelajaran SKI dan dapat mendukung kegiatan belajar mengajar.
2. Refrensi yang menjadi bahan acuan pembelajaran hanya buku paket LKS

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalahnya dititik beratkan pada Pengembangan Media Pembelajaran Video *Stop Motion* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII MTs di MTs Al- Khairiyah Pabuaran Walantaka Serang.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video *stop motion* dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII MTs di MTs Al-Khairiyah
2. Bagaimana kelayakan penerapan media pembelajaran video *stop motion* dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII MTs di MTs Al- Khairiyah

E. Tujuan Penilitian

a. Merancang dan membuat media pembelajaran video *stop motion* dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII MTs di MTs Al-Khairiyah

b. Mengetahui kelayakan penerapan video *stop motion* dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII MTs di MTs Al- Khairiyah

F. Manfaat Penelitian

a. Bagi Peneliti

Menjadi sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan terhadap proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Juga dapat memperluas pengetahuan peneliti tentang kelayakan penerapan media pembelajaran melalui video *stop motion.*

a. Bagi Pengguna

Dengan hasil pengembangan dan penelitian ini guru dapat menciptakan suasana yang belajar yang menarik dan interaktif serta memberikan alternatif media dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Siswa juga dapat lebih antusias dan semangat dalam belajar serta tertarik untuk memahami pelajaran sejarah kebudayaan islam dengan cara yang menyenangkan.

b. Bagi Lembaga

Dapat dijadikan sebagai gambaran dan acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama.

Juga menjadi salah satu arsip bagi jurusan, yang pasti akan sangat dibutuhkan untuk berbagai macam keperluan.

c. Bagi Pengembangan Ilmu

Dapat memberikan pengetahuan dan wacana baru tentang pengembangan video pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui media pembelajaran video *stop motion*.

G. Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan

Video stop motion merupakan inovasi dari salah satu media pembelajaran visual berupa animasi. Maka spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah:

1. Video *stop motion* dibuat menggunakan *adobe premiere*
2. Video *stop motion* berisi materi kegemilangan peradaban dinasti Ayyubiyah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di mts Darul Ihsan, Walantaka Serang.
3. Setelah pembuatan video *stop motion* selesai, video ditampilkan saat pembelajaran akan dimulai

H. Sistematika Penulisan

Dalam bagian ini akan peneliti jelaskan garis besar isi dari keseluruhan skripsi dalam bentuk sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN, meliputi : Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan, Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI, meliputi: Kajian Tentang Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual, Video Stop Motion, Penerapan Video Stop Motion Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir, Pengajuan Hipotesis

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN, meliputi : Jenis Penelitian, Tahap Pengembangan (Pengembangan Produk, Uji Coba Lapangan Awal, Revisi Hasil Uji Coba, Uji Lapangan Produk Utama, Revisi Produk Final, Desiminasi dan Implementasi) Tempat dan Waktu Penelitian, Sumber Data Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data,

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, meliputi : Deskripsi Data (Pelaksanaan Penelitian, Data Analisis Pengembangan Produk Video *Stop Motion)* Hasil Penelitian (Analisis Hasil Validitas Media, Analisis Hasil Uji Lapangan Utama, Produk Akhir) Pembahasan Implementasi Video *Stop Motion*

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN PENGGUNAAN, meliputi: Kesimpulan, dan Saran Penggunaan.