

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada era globalisasi saat ini identik dengan perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat. Kemampuan teknologi dalam mengakses informasi merupakan ciri dari era digital. Era digital sangat mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia salah satunya dalam hal pendidikan. Pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat dan kebudayaan¹

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, yaitu dengan cara memajukan sumber daya manusia. Dalam hal ini peran seorang guru sangat berpengaruh. Untuk itu guru dituntut untuk selalu berinovasi dan memanfaatkan teknologi digital yang sedang berkembang dalam melakukan proses transfer ilmu.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan membangkitkan motivasi belajar siswa.² Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membangkitkan motivasi peserta didik yaitu menggunakan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, guru harus memanfaatkan teknologi yang ada untuk mendukung kegiatan

¹Abd Rahman Bp dkk., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," 2022.

²Dedy Yusuf Aditya, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Re Belajar Matematika Siswa," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 2 (5 Desember 2016), <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>.

pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru harus memiliki ide yang inovatif dan kreatif dengan menggunakan media yang atraktif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila memiliki komponen-komponen yang baik, sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar.

Media adalah alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima, misalnya video, televisi, instruktur, komputer yang dianggap sebagai media karena berfungsi membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dimaksudkan untuk memfasilitasi kegiatan belajar. Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.³ Media pembelajaran sangat penting karena memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Begitu juga dengan peserta didik dengan adanya media pembelajaran akan membantu memahami materi yang sulit dan sedikit rumit. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.⁴

³Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (27 Juli 2021): 2384–94, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.

⁴Yolanda Febrita dan Maria Ulfah, "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," 2019.

Berdasarkan langkah awal peneliti melaksanakan observasi di MTsN 2 Nganjuk. Peneliti melihat bahwa pembelajaran SKI di MTsN 2 Nganjuk kurang aktif dan cenderung monoton dengan bercerita. Hal ini mengakibatkan peserta didik terlihat kurang berminat dalam belajar. Tampak ada siswa yang berbincang dengan teman sebangku pada jam pelajaran berlangsung, ada yang sibuk bercerita sendiri bahkan ada peserta didik yang tertidur ketika guru sedang menjelaskan materi di depan kelas. Dalam proses belajar mengajar seorang pendidik harus menyiapkan beberapa hal, seperti model pembelajaran, metode pembelajaran yang akan digunakan, sampai media pembelajaran yang akan menunjang keberlangsungannya pembelajaran. Selain itu guru juga harus menyampaikan materi dengan antusias sehingga peserta didik dapat termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Peneliti juga melihat media yang digunakan pada proses pembelajaran yaitu papan tulis dan buku paket atau LKS yang menyebabkan peserta didik gampang jenuh. Hal ini dibuktikan dengan adanya peserta didik yang kurang tanggap ketika guru menjelaskan materi di kelas dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah. Hanya sebagian kecil atau hanya peserta didik yang benar-benar menyukai pelajaran SKI yang memperhatikan dengan seksama apalagi peserta didik yang berada dibangku paling belakang sama sekali tidak memperhatikan

guru yang sedang menjelaskan materi didepan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang dapat memotivasi peserta didik.⁵

Kurangnya motivasi dapat menghambat pembelajaran karena peserta didik akan sulit memahami isi materi yang sedang diajarkan khususnya pada pelajaran SKI, dikarenakan masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membangkitkan semangat belajar pada diri peserta didik dan dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu video animasi. Video animasi sangat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang sulit dalam pelajaran sejarah. Sehubungan dengan itu, video animasi merupakan salah satu jenis media yang menyajikan konten-konten pendidikan yang dapat menarik perhatian peserta didik, dan juga membuat peserta didik penasaran dan bersemangat dalam belajar. Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak.⁶ Dengan adanya media video animasi diharapkan peserta didik dapat termotivasi ketika pembelajaran SKI berlangsung.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini dimaksudkan untuk memahami studi kualitatif sekaligus membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan dan

⁵Observasi, *Di MTsN 2 Nganjuk (19 September 2023)*

⁶Hapsari dan Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa."

mana yang tidak relevan.⁷ Pembatasan dalam penelitian kualitatif lebih didasarkan pada tingkat kepentingan, urgensi dan reabilitas masalah yang akan dipecahkan.⁸ Penelitian ini difokuskan meliputi:

1. Bagaimana proses penerapan media video animasi pada mata pelajaran SKI di MTs Negeri 2 Nganjuk?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media video animasi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka penulis memaparkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan video animasi sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran SKI
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media video animasi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran dan wawasan kepada pembaca maupun peneliti. Selanjutnya akan dapat dijadikan sebagai bahan referensi. Sehingga dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan ide baru terhadap instansi

⁷Lexy J.Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018).

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2017).

atau lembaga dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik

Diharapkan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dan peserta didik dapat merasakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

b. Bagi guru

Meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif

c. Bagi sekolah

Sekolah dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai masukan untuk memperbaiki serta meningkatkan praktik pembelajaran agar menjadi lebih efektif sehingga motivasi peserta didik untuk belajar meningkat.

d. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan baru serta menambah pengetahuan peneliti tentang media pembelajaran yang inovatif.

E. Penelitian Terdahulu

Dari beberapa hasil penelitian yang sangat relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

Pertama, penelitian dari saudari Siska Maulani, dkk., yang berjudul “Analisis Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Terpadu

Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Dari penelitian tersebut merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian tersebut berbentuk jurnal. Berdasarkan hasil penelitian saudari Siska Maulani menunjukkan bahwa penelitian yang beliau teliti baik dilihat dari penyajian data maupun analisis data, diambillah kesimpulan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran terpadu memberikan kontribusi yang baik terhadap motivasi belajar siswa.

Perbedaan antara penelitian Siska Maulani dengan penelitian ini yaitu penggunaan media yang digunakan jika peneliti Siska menggunakan media video secara umum maka peneliti menggunakan media video animasi sedangkan persamaannya yakni mengukur motivasi belajar siswa.

Kedua, Penelitian dari saudari Lisma Warni yang berjudul “Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV MIS Lamgugob Kota Banda Aceh”. Dari penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tersebut berbentuk skripsi yang diterbitkan oleh Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada tahun 2021. Berdasarkan hasil penelitian saudari Lisma Warni menunjukkan bahwa penelitian yang beliau teliti baik dilihat dari penyajian data maupun analisis data, diambillah kesimpulan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas IV MIS Lamgugob Kota Banda Aceh.

Perbedaan antara penelitian Lisma Warni dengan penelitian ini yaitu terdapat pada jenjang pendidikan, peneliti Siska pada jenjang MIS sedangkan peneliti pada jenjang MTsN. Untuk persamaannya yakni mengukur motivasi belajar siswa.

Ketiga, Penelitian dari saudari Lizra Afrilia, dkk., yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Dari penelitian tersebut menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian tersebut berbentuk jurnal yang diterbitkan oleh Jurnal Cakrawala Pendas pada tahun 2022. Berdasarkan hasil penelitian saudari Lizra Afrilia, dkk., menunjukkan bahwa penelitian yang beliau teliti baik dilihat dari penyajian data maupun analisis data, diambil kesimpulan bahwa ditemukan peningkatan motivasi belajar pada siswa SD dengan menerapkan media pembelajaran berbasis video animasi.

Perbedaan antara penelitian Lizra Afrilia, dkk., dengan penelitian ini yaitu terdapat pada jenjang pendidikan, jika peneliti Lizra pada jenjang Sekolah Dasar maka peneliti pada jenjang MTsN sedangkan persamaannya yakni mengukur motivasi belajar siswa.

Keempat, Penelitian dari saudari Gita Permata Puspita Hapsari, dkk., yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan dan Prestasi Belajar Siswa”. Dari penelitian tersebut menggunakan penelitian Research and Development (R&D). Penelitian tersebut berbentuk jurnal yang diterbitkan oleh jurnal

Basicedu pada tahun 2021. Berdasarkan hasil penelitian saudara Gita Permata Puspita Hapsari, dkk., menunjukkan bahwa penelitian yang beliau teliti baik dilihat dari penyajian data maupun analisis data, diambillah kesimpulan bahwa produk animasi video animasi berbasis aplikasi canva ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Perbedaan antara penelitian Gita Permata Puspita Hapsari, dkk., yaitu penggunaan media yang digunakan jika peneliti Siska menggunakan media video secara umum maka peneliti menggunakan media video animasi sedangkan persamaannya yakni mengukur motivasi belajar siswa

Kelima, Penelitian dari saudara Nisa Estika Zahrina yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V MI Al-Falah Pagu Wates Kabupaten Kediri”. Dari penelitian tersebut menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian tersebut berbentuk skripsi yang diterbitkan oleh Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim pada tahun 2016. Berdasarkan hasil penelitian saudara Gita Permata Puspita Hapsari, dkk., menunjukkan bahwa penelitian yang beliau teliti baik dilihat dari penyajian data maupun analisis data, diambillah kesimpulan bahwa penggunaan media audio visual memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar pada materi peristiwa proklamasi mata pelajaran IPS, hal ini dapat dilihat dari antusias

siswa selama mengikuti pembelajaran, siswa lebih aktif konsentrasi dan selalu aktif bertanya.

Perbedaan antara penelitian Nisa Estika Zahrina yaitu penggunaan media yang digunakan jika peneliti Nisa menggunakan media audio visual maka peneliti menggunakan media video animasi sedangkan persamaannya yakni mengukur motivasi belajar siswa.

F. Definisi Istilah

1. Video animasi

Video animasi merupakan gabungan dari media audio dan media visual sehingga menimbulkan kesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Video animasi terbukti dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran serta tidak mudah bosan. Penggunaan media video animasi ini juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁹

2. Motivasi belajar

Dorongan dari dalam diri manusia untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang dikehendaki. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan, menjamin kelangsungan serta

⁹Muhammad Ridwan Apriansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta," *Jurnal PenSil* 9, no. 1 (30 Januari 2020): 9–18, <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.

memberikan arah kegiatan belajar, sehingga tujuan dapat tercapai dengan maksimal.¹⁰

Motivasi belajar dapat dilihat dari beberapa aspek berikut ini:¹¹

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya ketertarikan
5. Perhatian peserta didik
6. Keterlibatan peserta didik.

¹⁰Beatus Mendelson Laka, Jemmi Burdam, dan Elizabet Kafiar, "Role Of Parents In Improving Geography Learning Motivation In Immanuel Agung Samofa High School," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 2 (30 Juni 2020): 69–74, <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>.

¹¹Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008).