**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Sekarang ini terutama di era teknologi, dunia pendidikan telah mengalami kemajuan yang cukup signifikan mulai dari segi tenaga pendidik maupun fasilitas dan sarana sekolah yang kian hari makin baik dan semakin canggih, tetapi meskipun begitu masih banyak para tenaga pendidik atau guru yang masih keteteran dalam mengajar apalagi dalam pelaksanaan *full day school* seperti yang diungkapkan Juliyazu Razak. Dkk. (2021). Karena hal itu dalam pendidikan ada yang dinamakan teknologi pendidikan atau Tekpen yang dimana dalam pendidikan akan dipadukan dan dipergunakan teknologi dalam melakukan pembelajarannya.

Tekpen ini mengandung beberapa komponen baik teori maupun praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber untuk belajar yang dapat tersinkronisasi secara baik dengan berbagai bidang (Prof. Dr. Nasution, M.A. 1987: 20) dengan demikian Tekpen tentunya banyak berkiprah secara luas untuk memajukan sistem pendidikan Indonesia melalui potensi-potensinya salah satunya di sini adalah Animasi salah satunya Animasi 2 Dimensi (2D).

Animasi 2D adalah merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan ataupun digital sehingga menjadi gambar yang bergerak yang di mana Animasi ini adalah salah satu bagian dari Media Pembelajaran berbentuk Audio Visual.Menurut Dina Utami (2011) Selama ini animasi baik 2D ataupun 3D digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan. Yang pertama adalah agar siswa atau peserta didik terpikat akan menariknya animasi sehingga tertarik untuk belajar dan yang Kedua adalah sebagai suatu media atau fasilitas untuk memberikan penjelasan kepada siswa terhadap materi yang akan diberikan.

Pada Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rahmatullah (2011) tentang “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar” Menyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran film animasi dan kelas yang menggunakan animasi di mana hasil tes menunjukkan angka yang lebih baik pada kelas yang menggunakan media pembelajaran Animasi. Di sisi lain dalam penelitian tersebut diungkapkan bahwa pemanfaatan Film Animasi yang digunakan memberikan sebuah pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan dan mampu menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena hal itu saya tertarik untuk membuat Video Pembelajaran berbasis Animasi 2D ini. Hal ini juga berkaitan dengan survei yang dilakukan Neo Historia yang dimana Pembelajaran Sejarah dinilai membosankan dalam pembelajaranya.

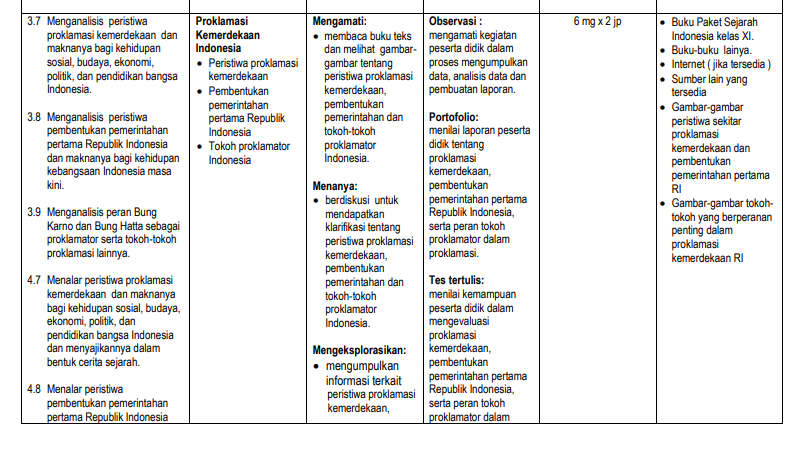
Dari hasil Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Industri Animasi Indonesia ( AINAKI). sampai kuartal III 2020, terjadi kenaikan pada industri penciptaan IP (*Intelectual Property*/Kekayaan Intelektual) hingga 30 persen. Itu membuktikan bahwa animasi akan terus berkembang baik animasi 2D ataupun 3D. Dan mungkin akan menjadi *trending* topik di tengah sulitnya Pandemik saat ini sehingga hal ini memunculkan saya ide untuk membuat produk Media Pembelajaran Berbasis Animasi Ini.

Dalam survei di kelas XI MM3 pada saat pelaksanaan PLP II tentang pembelajaran sejarah ditemukan bahwa pembelajaran sejarah cenderung membuat bosan dikarenakan dalam pelaksanaan pembelajarannya hanya mengandalkan ceramah dan belajar mandiri dengan membaca buku paket sehingga minat/motivasi siswa dalam mempelajari pembelajaran sejarah menurun. Terdapat beberapa kekurangan pada buku paket yang selama ini digunakan, meliputi, materi yang bersifat umum, tidak tersedia instruksi pembelajaran aktif, minimnya contoh-contoh nyata, dan tidak adanya ruang bagi materi sejarah lokal. Permasalahan yang kedua, yaitu penggunaan strategi pembelajaran yang belum sesuai dengan prinsip kurikulum 2013. Penggunaan strategi pembelajaran di SMKN 2 Garut cenderung didominasi oleh metode ceramah dengan pendekatan *teacher-centered.* Pemanfaatan strategi ini berdampak pada rendahnya keaktifan, kreativitas, dan kekritisan peserta didik.

Permasalahan yang sering ditemui dalam pembelajaran sejarah mayoritasnya adalah pembelajaran yang membosankan dikarenakan kurangnya penyampaian materi yang menarik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Agung Aditya dkk. (2017) menyatakan bahwa dalam Mata Pelajaran Sejarah siswa selalu menemui gejala-gejala di seperti kurangnya fokus siswa dalam memperhatikan pelajaran, nilai ujian yang masih tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum, tidak mampu menuliskan kembali apa yang telah dipelajari dalam sejarah tersebut, dan ketika tidak mengerti siswa tidak kembali menanyakan hal-hal yang tidak dimengerti tersebut kepada guru.

Dalam kenyataanya, peserta didik merasa kesulitan dalam memahami beberapa materi, antara lain, menentukan sumber sejarah baik yang bersifat primer maupun sekunder, jenis teknik pengumpulan data sejarah, dan cara penulisan hasil penelitian secara sistematis. Berdasarkan analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan bahan ajar pengayaan yang memungkinkan mereka dalam praktek penelitian dan penulisan sejarah. sehingga solusi atas permasalahan motivasi pembelajaran sejarah tersebut adalah Animasi 2D berbasis Motion desain yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dan daya tarik terhadap pembelajaran sejarah

Mengenai Materi yang akan disampaikan dalam Media Pembelajaran ini peneliti telah melakukan beberapa pengamatan bahwa Peristiwa Proklamasi dalam pelajaran sejarah SMK kelas XI merupakan suatu peristiwa yang sangat penting karena merupakan puncak perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia dan juga peristiwa ini memiliki banyak makna terutama dalam kemerdekaan Indonesia sehingga menjadi NKRI yang satu keutuhan ini

Gambar 1.1 KD 3.7 dalam Silabus Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Mengenai Proklamasi Indonesia untuk jenjang SMK kelas XI

Dengan berpijak dari permasalahan tersebut di atas, sehingga mendorong peneliti untuk membuat Media Pembelajaran Animasi 2D Berbasis Motion Design dengan materi Peristiwa Proklamasi Indonesia pada mata pelajaran Sejarah

Dengan adanya media pembelajaran berupa video animasi berbasis Motion Design ini diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar sejarah dan mengait minat belajar para siswa tersebut.

1. **Pembatasan Masalah**
2. Penelitian ini fokus pada Pembuatan Video Animasi 2D berbasis Motion Design sebagai penunjang dalam pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah di lingkungan Sekolah
3. Materi pada Video Pembelajaran tersebut membahas tentang Peristiwa Proklamasi Indonesia
4. Tanggapan respons siswa ketika menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi 2D ini berfokus untuk keperluan tahap Evaluasi dan kelayakan produk
5. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya maka maksud dari penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran berbasis animasi 2D yaitu mengenai materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada mata pelajaran sejarah, sehingga dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apa saja yang analisis kebutuhkan dalam Pengembangan Produk Animasi 2D berbasis Motion Design ini?
2. Bagaimana perancangan desain produk Animasi 2D berbasis Motion desain ini dilakukan?
3. Bagaimana Pengembangan Animasi 2D berbasis Motion desain ini?
4. Bagaimana Proses Implementasi produk Animasi 2D berbasis Motion desain ini?
5. Bagaimana Proses Evaluasi produk media pembelajaran animasi ini dilakukan?
6. **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini Bertujuan Untuk :

1. Mengetahui kebutuhan dalam mengembangkan produk Video Animasi 2D berbasis Motion Design Berupa Media Pembelajaran berbentuk Video untuk membantu dalam proses Pembelajaran Sejarah.
2. Mengetahui proses perancangan desain dalam mengembangkan produk Animasi 2D berbasis Motion Desain ini
3. Mengetahui proses pengembangan produk animasi 2D berbasis Motion desain.
4. Mengetahui proses implementasi produk animasi 2D ini dilakukan.
5. Mengetahui bagaimana cara melakukan Evaluasi dalam pengembangan Produk animasi 2D ini.
6. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

* Memberikan Gambaran bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Video Animasi khususnya dalam pembelajaran sejarah yang notaben-nya diharuskan menghafal dan membaca
* Memberikan suatu gambaran proses belajar yang menarik bagi siswa khususnya dalam pelajaran Sejarah

1. Secara praktis

* Membantu guru dan juga siswa dalam melakukan proses pembelajaran khususnya di sini pembelajaran dengan Video Animasi pada Pembelajaran Sejarah
* Memberikan masukan kepada guru mengenai penerapan TIK dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran sejarah dengan menggunakan Media Video Animasi

1. **Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan pengembangan skripsi ini adalah sebagai berikut :

* 1. BAB I Pendahuluan

Dalam Bab ini menjelaskan tentang latar belakang perumusan masalah, batasan masalah, rumusan dan tujuan maslah serta sistematika penulisan.

* 1. BAB II Kajian Pustaka

Dalam bab ini berisi tentang definisi-definisi dan dari Grand Teori yang digunakan dalam latar belakang dan juga literasi-literasi yang digunakan untuk menunjang tugas akhir

* 1. BAB III Metode Penelitian.

Dalam Bab ini berisi tentang tahapan-tahapan prosedural yang akan digunakan dalam penelitian untuk mengetahui bagaimana alur dan metode penelitian yang dilakukan

* 1. BAB IV Pembahasan.

Dalam Bab ini berisi tentang temuan-temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan bagaimana pengembangan produk dilakukan.

* 1. BAB V Penutup

Bagian ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan.