

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran termasuk aktivitas atau langkah yang dilakukan sebagai bentuk pengembangan kemampuan diri peserta didik supaya menciptakan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dibutuhkan saat hidup di lingkungan masyarakat menjadi lebih baik lagi. Dalam membentuk sikap peserta didik yang setara dengan makna dari pembelajaran, seorang pendidik diperlukan memahami penggunaan metode yang sesuai dan tepat karena hal itulah yang berpengaruh pada proses pembelajaran.¹ Namun, salah satu tantangan yang sering terlihat dalam ranah pendidikan adalah kurangnya kualitas pembelajaran. Perlu adanya guru dalam aktivitas pembelajaran untuk dapat mengoptimalkan potensi dan semangat belajar peserta didik.²

Guru perlu membangun rasa ketertarikan peserta didik saat proses pembelajaran serta menumbuhkan semangat belajar mereka dengan menerapkan berbagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan beragam. Hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar dan mengarahkan peserta didik kepada pengembangan potensi dan semangat belajar. Al-Qur'an juga memberikan dasar untuk penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran, seperti yang terkandung dalam Surah al-Nahl ayat 44, dengan bunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ (٤٤)

¹ Umi Chotimah et al., "Membangun Karakter Religius, Jujur, Disiplin Dan Rasa Ingin Tahu Mahasiswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Secara Daring Berbasis HOTS," *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan* xx, no. xx (2021).

² Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT (Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah)* 03 (2018): 172.

Artinya : “Kami turunkan kepadamu Al-Qur’an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.”

Uraian ayat sebelumnya menjelaskan tentang guru dalam menerangkan ke peserta didik memerlukan media pembelajaran untuk alternatif supaya peserta didik bisa bertambah semangatnya belajar. Definisi dari media pembelajaran sendiri yakni alat yang efektif dalam memberikan informasi ke peserta didik. Media pembelajaran yang baik yaitu tidak monoton, karena jika tidak monoton maka menyebabkan peserta didik tertarik dan semangat dalam aktivitas pembelajaran dapat membuat pembelajaran berjalan sesuai tujuannya. Perlu media pembelajaran dengan variasi yang banyak supaya semangat belajar peserta didik untuk mata pelajaran IPS tetap tumbuh.

Masalah umum yang kerap dialami peserta didik yaitu kejenuhan belajar. Kejenuhan belajar yaitu sebutan yang menggambarkan situasi di mana seseorang merasa kelelahan dan jenuh secara mental atau fisik. Ini seringkali dihubungkan dengan fenomena lupa, kejenuhan adalah fenomena manusiawi yang dapat terjadi pada siapa pun termasuk peserta didik. Peserta didik sering mengeluh rasa jenuh dalam belajar pada setiap kesempatan. Jika peserta didik mengalami kejenuhan saat belajar, akan berpengaruh buruk pada pencapaian hasil belajar. Meskipun mereka menghabiskan waktu belajar dalam durasi yang cukup lama, hasil yang didapat kurang optimal sebab keadaan jenuh menyebabkan kinerja otak menurun dan tidak sesuai dengan harapan.³

Guru dalam membuat media pembelajaran memerlukan pemanfaatan dari perkembangan teknologi di dunia pendidikan. Guru mampu memanfaatkan teknologi internet dengan menggunakan aplikasi youtube untuk menggunakan media audio visual. Salah satunya yang praktis adalah video animasi sebagai sarana pembelajaran. Video animasi dapat memfasilitasi pemahaman dan retensi peserta didik secara visual dan auditorik. Terlebih lagi sekarang sudah zaman digital

³ Astaman, Surni Kadir, and Muh Rizal Masdul, “Upaya Mengatasi Kejenuhan Belajar,” *Jurnal Kolaboratif Sains* no. 1 (2018): 984.

dengan adanya fenomena ini bisa mencerminkan peningkatan penggunaan teknologi dan media digital dalam pembelajaran. Media video animasi bisa menjadi alternatif bagi guru apabila peserta didik merasa mudah jenuh dalam pembelajaran.

Peserta didik yang merasa bosan saat belajar mengalami penurunan kinerja pikiran mereka saat memproses pengetahuan baru yang diperoleh sehingga pengetahuan peserta didik menjadi kurang berkembang.⁴ Namun penggunaan media untuk menjadi alat pelengkap yang menarik tidak bisa asal-asalan dan perlu melihat tujuan pembelajaran.⁵ Media pembelajaran video animasi memiliki keunikan yaitu mempunyai pembahasan materi yang kuat dan alur cerita yang menarik. Melalui gambar dan suara yang bisa menarik perhatian peserta dibandingkan dengan media lain atau bahan bacaan biasa. Video Animasi juga dapat mengurangi monotonnya proses pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi hilang fokus.

Dilihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan Neviyarni, Lizra Afrilia, Risda Amini, Darnis Arief, yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”.⁶ Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan tujuan ialah guna mengetahui tingkat keefektivan penggunaan alat bantu berbasis video animasi. Ada perbedaan pada studi sebelumnya dengan yang dilaksanakan yakni pada variabel terikat judul, penelitian terdahulu ini sebagai peningkatan motivasi belajar peserta didik sedangkan judul penelitian ini dengan variabel terikat ialah guna menangani kejenuhan belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian sebelumnya objek penelitiannya belum mengkaji secara khusus dalam menangani kejenuhan belajar peserta didik

⁴ Moch Sya’roni Hasan, “Implikasi Kejenuhan (Burnout) Belajar Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 2 Diwék Jombang,” *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman* 10, no. 0356 (2020): 105.

⁵ Karino, ‘Penerapan Media Film Dokumenter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Indonesia Pada Peserta didik’, 5 (2020), 1–5.

⁶ Lizra Afrilia et al., “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 3 (2022): 710–21.

di tingkat SMP/MTs tetapi lebih mengkaji tentang peningkatan motivasi belajar peserta didik ditingkat Sekolah Dasar.

Berdasarkan riset sebelumnya dari Friska Ayuliandri dan Ike Sylvia melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sosiologi terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Peserta Didik pada SMAN 12 Merangin”.⁷ Pada penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif mengkaji tentang penggunaan video animasi sebagai pembelajaran sosiologi jika dibandingkan dengan penelitian ini ada perbedaannya pada variabel terikat yaitu pada meningkatnya pemahaman materi peserta didik. Terkait penelitian sebelumnya peserta didik menambah pemahaman pengetahuan dari video animasi tersebut untuk tingkat SMA sedangkan pada penelitian ini dimaksud agar bisa menangani rasa jenuh untuk mengatasi kejenuhan peserta didik pada tingkat SMP/MTs lewat penerapan media pembelajaran video animasi.

Terdapat hubungan antara media pembelajaran dengan kejenuhan belajar peserta didik. Apabila pembelajaran berjalan tanpa media maka peserta didik merasa monoton dengan proses pembelajaran tersebut dan tidak memberikan pengalaman yang menarik. Sebagaimana menurut teori kerucut pengalaman dari Edgar Dale, kerucut pengalaman adalah langkah awal yang menyediakan dasar bagi pemahaman hubungan antara teori pembelajaran dan komunikasi audiovisual. Kerucut pengalaman Dale mengilustrasikan rentang pengalaman dari yang konkret hingga abstrak melalui berbagai bentuk komunikasi, mulai dari pengalaman langsung hingga simbol-simbol komunikasi. Rentang pengalaman ini memiliki dampak penting terhadap pilihan metode, media, dan materi pembelajaran, terutama dalam pengembangan teknologi pembelajaran.⁸

Penelitian dilaksanakan di MTs Negeri 1 Kudus karena saat pra penelitian dan didukung data awal diketahui peserta didik cukup banyak yang mudah mengalami kejenuhan belajar karena faktor kelelahan dan jenuh. Peserta didik juga mudah

⁷ Friska Ayuliandri and Ike Sylvia, “Efektivitas Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Sosiologi Terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Peserta Didik Pada SMAN 12 Merangin” 1 (2022): 113–17.

⁸ Fifit Fitriansyah and Aryadillah, *Teknologi Media Pembelajaran* (Depok: El-Markazi Sukses Grup, 2020), 18.

jenuh apabila media pembelajaran kurang menarik. Maka pendidik perlu menerapkan media video animasi pada pembelajaran IPS sebagai penanganan kejenuhan belajar peserta didik. Kajian penelitian ini dapat memberikan wawasan yang mendalam bagi pendidik untuk bisa merancang pembelajaran yang lebih menarik. Khususnya untuk pendidik yang kurang memahami penggunaan teknologi dan media digital maka penelitian ini bisa memberikan kontribusi praktis dengan memberikan panduan kepada pendidik dalam meningkatkan proses pembelajaran yang tidak membosankan dan lebih interaktif. Potensi media pembelajaran dalam bentuk video animasi juga dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik untuk mata pelajaran IPS lewat visual yang menarik.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 1 Kudus yang berada di Desa Mijen, Prambatan Kidul, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Sekolah ini telah terakreditasi A dan telah menerapkan kurikulum 2013 dan kurikulum Merdeka Belajar. Riset ini mengkaji mengenai efektivitas penerapan media pembelajaran video animasi guna menangani kejenuhan belajar peserta didik yang dilaksanakan di MTS Negeri 1 Kudus. Studi ini dimaksudkan dalam melihat cara menangani kejenuhan belajar peserta didik peserta didik di kelas waktu belajar dengan pemakaian media video animasi.

Madrasah Tsanawiyah 1 Kudus termasuk sekolah yang unggul di Kabupaten Kudus. Fasilitas yang ada di sekolah tersebut sangat memadai dan lingkungan sekolah yang cukup strategis membuat pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah 1 Kudus berjalan baik dan lancar.⁹ Penggunaan media pembelajaran memakai media video animasi dirasa perlu menguji efektivitas penerapannya di MTs Negeri 1 Kudus untuk mengetahui kejenuhan belajar peserta didik.

Berdasarkan dari penjabaran latar belakang itu maka peneliti menjadi tertarik dan minat guna melaksanakan riset penelitian dengan judul “Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPS Dalam

⁹ Riska Purnama Dewi and Yosef Harlina, “Hubungan Antara Academic Self-Confidence Dengan Kejenuhan (Burnout) Belajar Siswa SMK Negeri 1 Indralaya Utara,” *Konseling Komprehensif* 4, no. November (2017): 14–27.

Mengatasi Kejenuhan Belajar Peserta Didik di MTs Negeri 1 Kudus.” Dengan tujuan ketika pembelajaran IPS penerapan Media Video Animasi diketahui cara penerapannya dan tingkat keefektivan dari penerapan media itu agar saat kegiatan belajar mengajar terjadi tidak konstan saat pemberian materi oleh pendidik serta membuat peserta didik tidak jenuh dan antusias menyimak materi yang diberikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks di atas, apakah penerapan media pembelajaran video animasi di MTs Negeri 1 Kudus efektif dalam mengatasi kejenuhan belajar peserta didik dibandingkan dengan media pembelajaran tanpa menggunakan video animasi?

C. Tujuan Penelitian

Kajian yang dilaksanakan ini bertujuan guna mengetahui efektivitas penerapan media video animasi pada mata pelajaran IPS dalam mengatasi kejenuhan belajar peserta didik di MTs Negeri 1 Kudus.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Semoga pengkajian ini bisa memberikan dedikasi yang positif guna pengembangan wacana ilmiah terutama pada pembelajaran IPS, serta diharapkan bisa menjadi sumber khususnya untuk mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Kudus yang ingin mengetahui mengenai penggunaan media pembelajaran video animasi.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Pendidik

Studi yang dilaksanakan ini cukup berguna untuk pendidik dalam mengembangkan pembelajaran lebih menarik dan tidak membuat jenuh dengan mengaitkannya dengan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran IPS di MTs Negeri 1 Kudus.

b) Bagi Peserta Didik

Studi yang dilaksanakan ini menjadi berguna bagi peserta didik lebih khusus untuk mengatasi kejenuhan belajar peserta didik dan menjadikan peserta

didik senang untuk mempelajari IPS karena ketertarikan pada media pembelajaran video animasi.

c) Bagi MTS Negeri 1 Kudus

Penelitian ini menjadi bermanfaat untuk dijadikan suatu hal dalam mempertimbangkan kondisi serta konsisten dalam melakukan inovasi dan membuat ketertarikan pada kegiatan pembelajaran dalam Mata Pelajaran IPS di kelas agar tercipta pembelajaran yang tidak membuat kejenuhan.

E. Sistematika Penulisan

Agar dapat mudah memahami pembahasan yang ada dalam kajian penelitian ini, maka berikut sistematika yang disusun oleh peneliti yaitu antara lain:

1. Bagian Awal

Bagian formalitas sistematika ini meliputi halaman judul skripsi, pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, persembahan, pedoman transliterasi arab-latin, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

2. Bagian Isi

BAB I Pendahuluan

Berisi pendahuluan yang memuat penjelasan latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini untuk subbab pertama memuat tentang deskripsi teori, subbab kedua memuat penelitian terdahulu, subbab ketiga berisi kerangka berfikir, dan subbab keempat berisi hipotesis.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini pada subbab pertama memuat jenis dan pendekatan, subbab kedua sehubungan populasi dan sampel, subbab ketiga membahas tentang identifikasi variabel, subbab keempat membahas tentang variabel operasional, subbab kelima tentang teknik pengumpulan data, subbab keenam tentang teknik analisis data penelitian penerapan media video animasi mata pelajaran IPS dalam penanganan kejenuhan belajar di MTS Negeri 1 Kudus.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menjadi pengujian penelitian yang mencakup gambaran MTs Negeri 1 Kudus, analisis data penelitian yang meliputi hasil uji validitas dan reliabilitas, uji pra syarat, uji hipotesis, pembahasan yang berisi tentang keefektifan penerapan media video animasi mata pelajaran IPS dalam mengatasi kejenuhan belajar di MTS Negeri 1 Kudus.

BAB V Penutup

Bab ini memuat simpulan dan saran-saran

3. Bagian Akhir

Halaman daftar pustaka, lampiran, hasil olah statistik, dan daftar riwayat hidup ada di bagian ini.

