

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dalam pengertian umum berarti bahwa pendidikan adalah usaha manusia untuk mendewasakan dan mengembangkan potensi-potensi bawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan budaya. Upaya yang dilakukan agar norma dan nilai tersebut dapat diwariskan kepada generasi penerus agar pembangunan dalam kehidupan dan kehidupan berlangsung dalam suatu proses pendidikan. Jadi, bagaimanapun kehidupan manusia, pendidikan tetap diperlukan untuk mengembangkan pendidikan

Selanjutnya pendidikan dapat dipahami sebagai hasil peradaban suatu bangsa yang dikembangkan atas dasar visi hidupnya sendiri (nilai-nilai dan norma-norma masyarakat). Dengan demikian jelaslah bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan demi kemajuan bangsa diperlukan suatu proses pendidikan atau proses pembelajaran yang akan memberikan pemahaman, pemahaman dan penyesuaian diri pada seseorang.

Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang system pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan juga memiliki tujuan. Setiap pendidikan merupakan bagian dari suatu proses yang diharapkan untuk menuju ke suatu tujuan. Pada umumnya esensi ditentukan oleh masyarakat, yang dirumuskan secara singkat dan padat, seperti kematangan dan integritas atau kesempurnaan pribadi. Integritas atau kesempurnaan pribadi ini meliputi (integritas jasmaniah, intelektual, emosional, dan etis). Dengan demikian tujuan pendidikan selalu terpaut pada zamannya.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. (Budiman, 2017). Dan guru juga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas untuk membantu pemahaman siswa dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam melaksanakan pembelajaran

sistem pendidikan era Pendidikan 4.0, yang menuntut guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber dalam sistem pembelajaran, tetapi menjadi pendamping, motivator dan promotor. Artinya, jika sistem pendidikan 4.0

ingin berhasil, siswa sekarang harus dididik untuk menjadi lebih aktif.
(Idri,2020)

media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa siswi dan media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu siswa dalam memahami materi dan juga membantu guru dalam menyampaikan materi. Dengan menggunakan mind mapping kegiatan belajar mengajar tidak hanya berpusat pada guru atau satu arah tetapi bisa menciptakan pembelajaran dua arah karna siswa juga dituntut aktif menggunakan mind mapping. Mind Mapping dapat membantu murid untuk memahami materi secara keseluruhan dengan membuat mind mapping di kertas ataupun di layar handphone maupun laptop karena saat ini sangat banyak aplikasi atau website yang dapat membantu proses pembuatan mind mapping. Dengan adanya mind mapping membantu siswa untuk berpikir secara menyeluruh dan lebih cepat daripada metode lainnya (Rhodes J. S., 2013)

Ada banyak aplikasi ataupun website yang menawarkan kegunaan untuk pembuatan sebuah mind mapping tetapi disini penulis akan menggunakan aplikasi canva untuk membantu penelitian ini. Adapun alasan mengapa penelitian akhirnya lebih memilih canva daripada aplikasi lainnya ini dikarenakan canva memiliki banyak keunggulan dari aplikasi lainnya karena canva menyediakan banyak fitur yang menarik seperti graphic yang bervariasi dan inovatif, gambar yang sangat banyak dan dapat dipilih, dan

berbagai macam font huruf yang dapat dipilih tanpa harus mendownload font manual melalui website lainya

SMAS PENCAWAN adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMA di Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatera Utara. Dalam menjalankan kegiatannya, SMAS PENCAWAN berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Berdasarkan observasi sebagian besar mahasiswa belum menyukai pembelajaran sejarah. Dan setelah ditelusuri penyebabnya adalah penyajian materi yang kurang menarik bagi siswa/I di sekolah tersebut

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan guru sejarah adalah power point
2. Guru kurang terampil dalam mengembangkan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar. Dan media yang digunakan adalah powerpoint yang ditampilkan berupa tulis setiap slidenya
3. Kurangnya minat belajar sejarah oleh siswa siswi di sekolah tersebut

4. Perlu dikembangkan media pembelajaran sejarah berupa mind mapping elektronik berbantuan aplikasi canva

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah penulis paparkan diatas dan agar penelitian ini tidak menyimpang, terarah, terstruktur, mendalam, dan memudahkan peneliti dalam memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan, maka peneliti membatasi masalah ini pada pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis mind mapping elektronik berbantuan canva pada mata pejaran sejarah masuknya hindu-budha untuk kelas X SMA Swasta Pencawan

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran sejarah mind mapping elektronik berbantuan aplikasi canva pada mata pejaran sejarah masuknya hindu-budha untuk kelas X SMA Swasta Pencawan

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran sejarah mind mapping elektronik berbantuan aplikasi canva pada mata pejaran sejarah masuknya hindu-budha untuk kelas X SMA Swasta Pencawan

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran sejarah berupa mind mapping elektronik berbantuan aplikasi canva pada mata pejaran sejarah masuknya hindu-budha untuk kelas X SMA Swasta Pencawan
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sejarah berupa mind mapping elektronik berbantuan aplikasi canva pada mata pejaran sejarah masuknya hindu-budha untuk kelas X SMA Swasta Pencawan

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian perkembangan media pembelajaran mind mapping elektronik berbantuan aplikasi canva untuk kelas X SMA Swasta Pencawan ini diharapkan memperoleh manfaat yaitu :

1. Sebagai calon guru sejarah

Manfaat penelitian ini bagi penulis dapat menambah wawasan dan meningkatkan kreativitas penulis dalam hal mengembangkan media pembelajaran khususnya mind mapping elektronik dan juga menambah pengalaman penulis dalam ikut serta kegiatan belajar mengajar di sekolah

2. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa dapat membantu dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran sejarah juga meningkatkan ketertarikan dan menghilangkan kebosanan siswa dal proses pembelajaran sejarah

3. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada siswa. selain itu media mind mapping elektronik tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah di kelas