

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas manusia sehingga mampu membawa kemajuan suatu negara, pendidikan juga menjadi wadah bagi peserta didik untuk aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk mampu menjunjung nilai spiritual, hak asasi manusia, kecerdasan, akhlak manusia, pengendalian diri bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No.20 tahun 2003). Pendidikan juga diselenggarakan untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mengembangkan potensi diri, dan membentuk kepribadian yang luhur. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan harus dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang unggul agar dapat memiliki daya saing diwaktu mendatang.

Proses belajar mengajar tidak akan berjalan tanpa adanya guru. Menurut Rusman (2014;19) “guru merupakan unsur penting dalam kegiatan proses belajar mengajar. Meskipun kurikulum, sarana dan prasarana yang telah disiapkan dengan sebaik mungkin belum tentu memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa tanpa didasari keterampilan dan kemampuan guru dalam mengajar didalam sekolah”.

Proses belajar mengajar yang monoton akan membuat siswa merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Maka dari itu, diperlukan adanya inovasi - inovasi baru yang berasal dari guru dalam proses belajar mengajar. Misalnya, cara guru mengajar maupun cara siswa mengikuti proses belajar mengajar.

Kemampuan antar siswa dalam menyerap pelajaran berbeda-beda, sebaiknya guru harus mampu mengenali tingkat kemampuan siswanya. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menemukan alternatif dalam melakukan proses belajar mengajar dikelas untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Sudarwan (2010;5) “guru sebagai pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal. Guru yang hebat adalah guru yang kompeten secara metodologi pembelajaran dan keilmuan. Penentuan media pembelajaran untuk materi pembelajaran merupakan langkah yang penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Tetapi kenyataannya pembelajaran masih didominasi oleh guru, sedangkan siswa cenderung pasif dan hanya menunggu dan menerima materi serta informasi yang diberikan oleh guru. Hal ini menyebabkan kreativitas siswa tidak berkembang secara optimal.

Masalah pendidikan saat ini adalah sebagian besar siswa tidak mampu mengerti dengan apa yang dipelajari dengan manfaatnya dikehidupan. Hal ini bisa terjadi disebabkan pembelajaran yang mereka terima dengan menghafal materi tanpa pengertian dan pemahaman mendalam. permasalahan ini terjadi pada mata pelajaran sejarah yang cenderung dilakukan dengan metode ceramah dan menghafal sehingga timbul respon negatif bahkan tidak adanya minat belajar terhadap mata pelajaran Sejarah dikalangan siswa saat ini. Keberhasilan kegiatan pembelajaran dibutuhkan keterampilan pendidik dalam meningkatkan kualitas dan pengetahuan peserta didik, keterampilan yang dimaksud ialah cara yang ditempuh untuk menggali potensi setiap peserta didik dimana pendidik berperan sebagai mediator pada pembelajaran dalam menciptakan daya tarik terhadap pembelajaran

Sejarah agar peserta didik mampu terampil aktif sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat menolong saat belajar mengajar sedang berlangsung sehingga dalam proses penyampaian materi pembelajaran dapat disampaikan berupa pesan mejadi lebih jelas dan bertujuan agar proses pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan tepat, serta mempunyai kegunaan sesuai dengan yang diharapkan (Teni Nurrita, 2018;12). Contoh media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu aplikasi Kinemaster, aplikasi ini dapat membantu seorang pendidik dalam proses penyampaian materi pembelajarannya, karena dalam menggunakan aplikasi Kinemaster akan dapat lebih mudah membuat media pembelajaran sesuai dengan yang kita inginkan karena kinemaster dapat menampilkan tampilan dalam proses penyampaian materi dan memiliki banyak animasi.

Dalam proses pembelajaran Sejarah, agar pelajaran lebih mudah di pahami oleh siswa maka di butuhkan media pembelajaran untuk membantu proses penyampaian materi ajar, yang dapat digunakan melalui aplikasi Kinemaster. Seperti halnya dalam mengajarkan kepada siswa tentang manusia purba, Biasanya seorang guru hanya dapat menampilkan gambar saja atau menunjukkan sebuah gambar, tetapi dengan menggunakan Kinemaster seorang guru dapat menampilkan vidio bagaimana kehidupan atau tahap-tahap perkembangan manusia purba tersebut dengan jelas (Afifah, 2021:14).

Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa untuk menemukan hal-hal baru dari apa yang mereka pelajari. Salah satu media yang digunakan oleh pendidik

dalam menyampaikan materi yaitu menggunakan video pembelajaran dari aplikasi Kinemaster, media ini dapat memberikan pengalaman visual bagi peserta didik untuk mendorong tingkat konsentrasi dan minat belajar sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan dimana materi yang disampaikan mudah diterima bahkan dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 1 Rantau Utara, bahwa kondisi hasil belajar siswa semester 2 pada mata pelajaran Sejarah kelas X tiga tahun terakhir masih rendah. Hasil belajar tersebut dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 1.1
Daftar Nilai Ujian Semester 3 Tahun Terakhir Kelas X

Nilai Ujian Semester Mapel Sejarah Tahun 2019 – 2021	Banyaknya Siswa	KKM	Nilai Minimum	Nilai Maximum	Rata - Rata
NU_Tahun 2019	300	75	3.52	8.49	6.6648
NU_Tahun 2020	300	75	7.73	9.84	7.488
NU_Tahun 2021	300	75	5.72	8.49	6.7983

Keterangan : NU (Nilai Ujian) yang diambil dari nilai ujian semester 2 setiap tahun nya, banyaknya Siswa AK 1 (30 siswa), AK 2 (siswa), AK 3 (30 Siswa), AP 1 (30 siswa), AP 2 (30 Siswa) dan AP 3 (30 siswa). BPD 1 (30 siswa), BPD 2 (30 siswa), TKJ 1 (30 siswa), TKJ 2 (30 siswa).

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan proses belajar mengajar yang tidak efektif. Guru hanya menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang itu-itu saja atau disebut konvensional. Guru lebih banyak menjelaskan di depan dan kurang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar, siswa hanya mendengar, mencatat, dan menghafal. Akibatnya kreativitas siswa

dan hasil belajar siswa tidak berkembang, siswa cenderung pasif selama proses belajar mengajar.

Sebagai alternatif untuk mendorong kreativitas siswa dalam belajar sekaligus dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah maka peneliti melakukan pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan aplikasi Kinemaster, Hal ini dilakukan agar tujuan belajar yang diharapkan tercapai secara maksimal. Karena belajar tidak hanya berteori, tetapi ada materi pelajaran yang harus dipraktikkan, ditontonkan, dan diperlihatkan sesuai materi yang diajarkan agar siswa dapat terlibat langsung dan lebih memahami pelajaran yang dipelajarinya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul : **“Pengaruh Media Vidio Berbasis Kinemaster Terhadap Hasil Belajar Sejarah di Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Rantau Utara T.P 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah sangat rendah
2. Proses belajar masih terpusat pada guru sehingga kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Sejarah
3. Proses pembelajaran yang masih mencatat dan menghafal
4. Kurangnya penggunaan media yang mendukung pembelajaran
5. Hasil belajar sejarah yang masih rendah

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan, waktu, maupun untuk menghindari permasalahan yang meluas dalam penelitian serta untuk memperoleh hasil yang lebih baik, maka peneliti membatasi masalah penelitian pada “Pengaruh Media Vidio Berbasis Kinemaster Terhadap Hasil Belajar Sejarah di Kelas X - AK 1 SMK Negeri 1 Rantau Utara T.P 2022/2023”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah yaitu : Apakah Ada Pengaruh Media Vidio Berbasis Kinemaster Terhadap Hasil Belajar Sejarah di Kelas X - AK 1 SMK Negeri 1 Rantau Utara T.P 2022/2023?.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar Sejarah yang diajarkan dengan menggunakan Media Vidio Berbasis Kinemaster pada siswa kelas X - AK 1 SMK Negeri 1 Rantau Utara T.P 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian secara teoritis :

1. Mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

2. Mampu memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan anak, yaitu membuat inovasi penggunaan media video berbasis kinemaster dalam peningkatan kemampuan anak.
3. Mampu sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengaruh media video berbasis kinemaster serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

Manfaat penelitian secara praktis :

1. Bagi Penulis, dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara membuat pembelajaran yang menarik melalui media video kinemaster.
2. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik, dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan kemampuan anak khususnya melalui media video berbasis kinemaster.
3. Bagi Anak Didik, dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui mediavidio.
4. Bagi Sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan anak.