

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu yang berlangsung sepanjang hidup, karenanya pendidikan dapat terjadi kapanpun dan dimanapun seseorang berada. Secara umum, pendidikan didefinisikan sebagai proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok melalui pengajaran dan pelatihan untuk membantu seseorang tumbuh sebagai manusia. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Pasal 1 Tahun 2003 yang menyebutkan “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, keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Sejarah manusia dan pendidikan tidak dapat dipisahkan karena saling berkaitan. Pada hakikatnya, pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk setiap individu. Maka dari itu, meningkatkan suatu pendidikan merupakan tujuan dan strategi utama untuk dapat menciptakan manusia yang berkualitas, dan pendidikan dijadikan sebagai pusat dari segala upaya untuk membangun citra bangsa.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 menyebutkan bahwa Indonesia sebagai negara pluralis merupakan negara yang mempunyai perhatian cukup besar dalam bidang pendidikan, selalu berusaha mewujudkan cita-cita nasional. Hal ini

sebagaimana dalam Sistem Pendidikan Nasional yang mengatakan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat dibutuhkan dan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Melalui proses pembelajaran tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan kemampuan akademis dan psikologis setiap manusia dalam kehidupannya. Belajar adalah proses interaksi antara siswa dengan guru yang dijadikan sebagai sumber belajar dalam lingkungan belajar. Belajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang untuk dapat mengupayakan dan memperoleh suatu pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Dari pembelajaran tersebut melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator.

Keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya metode pembelajaran. Metode diartikan sebagai suatu cara untuk dipakai dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran dalam aktivitas belajar merupakan suatu hal yang penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan sangat berpengaruh terhadap pemahaman, keaktifan dan hasil belajar siswa pada sebuah mata pelajaran, karena dengan metode guru dapat menciptakan kondisi

belajar yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk mencapai aktivitas belajar yang maksimal dalam proses pembelajaran perlu adanya proses interaksi yang baik antara guru dengan siswa, serta suatu aktivitas yang benar-benar terorganisir untuk dapat melakukan proses pembelajaran. Dalam pembelajaran tentu tidak hanya berpusat terhadap sumber belajar yang berbasis cetak saja. Saat ini sebuah teknologi sudah berkembang pesat, maka dari itu sumber belajar yang digunakan bisa melalui sebuah teknologi untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang menarik dan menyenangkan.

Dalam belajar, sumber belajar dapat dilakukan melalui offline maupun online. Sumber belajar online dapat diakses melalui Slideshare, Academia.edu, Youtube, Brainly, Ruang guru, Quipper school, dan Rumah belajar serta jurnal online (Gideon, 2018). Oleh karena itu sumber belajar yang diperoleh semakin luas. Dewasa ini Slideshare merupakan salah satu platform presentasi yang seing dan populer di dunia pendidikan yang dimiliki oleh LinkedIn. Slideshare ini sering digunakan dan dibutuhkan oleh individu dan organisasi yang bisa mendapatkan keuntungan seperti pemilik bisnis, pendidik, pelobi, penasar serta penjualan profesional. Academia merupakan suatu situs jejaringan sosial untuk akademisi, platform ini digunakan untuk berbagai dokumen, memantau dampak kegiatan yang ada didalamnya, dan mengikuti penelitian dalam bidang tertentu. Youtube adalah sebuah halaman yang dapat memanfaatkan web untuk dapat menjalankan highhighnya, dengan menggunakan youtube tidak hanya bisa mengakses sebuah video, tetapi youtube juga bisa mengupload suatu kegiatan ataupun hal yang dapat dimanfaatkan. Brainly merupakan situs yang menyediakan perusahaan berbasis

pendidikan teknologi dan digital. Brainly memudahkan penggunaanya untuk dapat mengakses bebas berbagai informasi mengenai pembelajaran. Quipper adalah sebuah perusahaan berbasis teknologi yang menyediakan sebuah fasilitas sistem pembelajaran daring. Platform ini dapat diakses tanpa biaya, serta guru dapat mengirimkan dan mengelola materi pembelajaran (Gideon, 2018).

Berdasarkan penjelasan beberapa sumber belajar diatas, semua sumber belajar tersebut dapat diakses dan mudah digunakan khususnya dalam pembelajaran. Salah satu sumber belajar yang dapat diterapkan dalam sekolah adalah brainly. Penerapan tersebut dapat dijadikan sebagai bahan praktek yang mampu memikat siswa untuk meningkatkan minat belajar yang tinggi, tidak hanya monoton bergantung kepada buku dan modul saja. Penerapan sumber belajar tersebut sangat cocok digunakan untuk kepentingan serta keinginan yang diinginkan suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun.

Pengajaran dalam konteks standar proses pendidikan tidak hanya sekedar menyampaikan materi, tetapi juga dapat diartikan sebagai proses pengendalian lingkungan dengan tujuan agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pengajaran dan pembelajaran siswa ditempatkan sebagai titik fokus kegiatan. Ini dimaksudkan untuk membentuk pribadi, kemajuan manusia, dan peningkatan kualitas pribadi seorang siswa.

Di dalam proses pendidikan dan pembelajaran, sumber belajar sangat penting karena dijadikan sebagai informasi yang sangat dibutuhkan oleh siswa. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran adalah suatu kerangka yang terdapat

sekumpulan materi dan keadaan yang dibuat dengan tujuan agar siswa dapat belajar. Maka dari itu, sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi dan pengetahuan terhadap suatu hal yang hendak dipelajari. Sumber belajar berperan penting dalam terselenggaranya pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan terkesan bagi siswa sehingga akan menimbulkan budaya belajar siswa dengan baik sesuai dengan hasil belajar yang di inginkan.

Dalam (Qanita H, 2020) mengungkapkan bahwa sumber belajar menjadi salah satu dari tiga komponen penting dalam proses pembelajaran yaitu peserta didik, guru, dan sumber belajar. Oleh karena itu, pengetahuan dan keterampilan dari guru tentang strategi, menganalisis, memilih, dan memanfaatkan sumber belajar haruslah memadai, maka dengan demikian pemanfaatan sumber belajar yang ada dalam upaya memperluas wawasan ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan sebaik mungkin. Semua sumberdaya yang dapat digunakan untuk mempermudah belajar bagi seseorang dianggap sebagai sumber belajar. Sementara itu, Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan atau *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) mengatakan bahwa itu dapat dipecah menjadi 6 (enam) kategori berbeda: pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan. Sumber belajar yang disebut juga dengan sumber belajar dapat berupa alat-alat latihan, data tentang orang, dan bentuk-bentuk tertentu yang digunakan siswa untuk belajar, baik sendiri-sendiri maupun gabungan. sehingga

dapat memudahkan siswa dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran tertentu.

Tentu saja suatu sekolah banyak menghadapi kendala dalam pembelajaran, maka dari itu dibutuhkan peran penguasaan teknologi digunakan sebagai alat atau sumber media pembelajaran. Dalam (Hadion Wijoyo, 2021) mengungkapkan bahwa guru dan siswa masih belum mengetahui cara menggunakan teknologi dengan baik. Sebagian besar siswa dan guru tidak terbiasa menggunakan teknologi setiap hari. Siswa dan guru yang tidak memiliki laptop atau perangkat lain yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Meskipun memiliki laptop atau perangkat lain, namun tidak mencukupi untuk kegiatan pembelajaran.

SMA Negeri 1 Bilah Hilir adalah salah satu Pendidikan tingkat atas di Sumatera Utara yang berlokasi di Jalan Pendidikan Negeri Lama Kabupaten Labuhanbatu Provinsi Sumatera Utara. Dalam mempersiapkan generasi muda untuk nusa dan bangsa diperlukan generasi-generasi yang memiliki pengetahuan dan ilmu pendidikan yang baik.

Berdasarkan informasi wawancara dengan kepala sekolah dan guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMAN 1 Bilah Hilir pada tanggal 31 Januari 2023, Bapak Darmin S.Pd, yang menjabat sebagai kepala sekolah, Bapak Irham S.Pd, dan Ibu Mariani S.Pd menjabat sebagai guru mata pelajaran PPKn. Didapat beberapa point kesimpulan dari hasil wawancara responden tersebut. Diantaranya, dalam proses pembelajaran masih ditemukannya banyak kendala yang dialami oleh guru khususnya mata pelajaran PPKn mulai dari sumber belajar yang kurang ideal, kurangnya siswa dalam mendengarkan

guru terhadap pembelajaran, kurangnya persiapan baik guru maupun siswa dalam memberi dan mencoba sumber belajar berbentuk media teknologi, kurang terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Indikasinya adalah timbul rasa tidak ketertarikan siswa dalam pembelajaran yang membuat siswa kurang antusias, kurang minat, merasa bosan dan tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran perlu dilakukan dengan penuh perhatian agar menjamin siswa mampu memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh guru, khususnya mata pelajaran yang berkaitan dengan PPKn. Namun, kendala tersebut membuat siswa sulit mencapai aktivitas belajar yang kurang ideal. Agar siswa dapat mengatasi kesulitan dalam kegiatan belajar, maka harus ada kegiatan belajar yang menarik dan bermanfaat. Dalam hal ini, guru memainkan peran penting dalam mengatasi kendala tersebut, seperti memilih sumber belajar yang menarik dan bermanfaat.

Pembelajaran yang dilakukan mengungkapkan kurangnya sumber belajar. Sebagian besar waktu, hanya penjelasan guru dan power-point yang digunakan, menjadi satu referensi ke sumber lain. Akibatnya, siswa menjadi sangat pasif, dan pembelajaran biasanya dilakukan hanya melalui ceramah. Dampaknya adalah siswa tidak memperoleh kemampuan berpikir kritis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pengamatan awal penulis kemudian didukung oleh data wawancara yang menunjukkan bahwa sumber belajar benar-benar memfasilitasi kelancaran proses pembelajaran. Materi pembelajaran berupa buku pelajaran dan modul dalam

pembelajaran. Selain itu, ketika kegiatan pembelajaran dimanfaatkan, menjadi tantangan bagi pendidik untuk menyampaikan pelajaran, khususnya dalam pendidikan kewarganegaraan. Saat mengajar PPKn, guru menghadapi sejumlah kendala, antara lain kuota jaringan dan internet. Tentu saja, jaringan itu sendiri dan kuota internet menjadi kendala yang sering menghambat guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru pada hakikatnya mengajarkan informasi kepada siswa agar mereka dapat memahaminya sesuai dengan tujuan dan sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan. Agar guru dapat menciptakan tatanan materi yang unggul dan efektif, juga harus memanfaatkan serta menerapkan sumber belajar yang berkualitas. Proses pembelajaran sangat bergantung pada pemanfaatan dan penerapan sumber belajar.

Pada masa kini, pembelajaran dapat diakses dari berbagai sumber sehingga memudahkan untuk belajar kapan dan dimana saja, sehingga alternatif pembelajaran semakin lama semakin banyak sumber yang dapat kita peroleh. Dengan keadaan demikian, pelajar sering tidak memanfaatkan sumber belajar dengan baik.

Untuk mendorong optimalisasi dari pembelajaran secara online maka dibutuhkan pemanfaatan sumber belajar sebaik mungkin baik yang dari media internet dan media sumber belajar di lingkungan sekitar. Hal ini perlu dilakukan agar siswa dapat terlibat dalam kegiatan belajar yang sederhana, dan efektif. Oleh karena itu, dalam belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) harus diajar dengan baik dan dengan sumber belajar yang berkualitas agar mampu menyiapkan siswa yang berpendidikan dan berkarakter.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Upaya Penerapan Sumber Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Brainly di SMAN 1 Bilah Hilir Labuhanbatu”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, masalah penelitian ini adalah :

1. Kualitas sumber belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang mampu mendukung kegiatan aktivitas belajar mengajar yang didapat harus berdasarkan analisis, sumber belajar yang mampu memecahkan suatu masalah, yang diterapkan oleh guru SMAN 1 Bilah Hilir.
2. Kendala belajar yang dialami siswa terhadap sumber belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berupa minat belajar kurang, sumber belajar yang kurang ideal, dan kurangnya suasana belajar yang menyenangkan.
3. Ketersediaan sumber belajar berupa buku teks dan modul banyak menggunakan teori, belum dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran PPKn yang kontekstual.
4. Banyak kendala yang dihadapi oleh guru PPKn dalam memanfaatkan serta menerapkan sumber belajar seperti kurang melek dalam berteknologi, menganggap sulit untuk berteknologi, kurangnya pengetahuan guru terkait pembaharuan media dan model pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian-uraian yang dikemukakan sebelumnya, adapun batasan masalah yang diambil penulis yaitu penerapan sumber belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan berbasis *brainly* di SMAN 1 Bilah Hilir Labuhan Batu.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan sumber belajar brainly untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran di kelas berlangsung ?
2. Apa saja kelebihan layanan sumber belajar brainly untuk membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran berlangsung ?
3. Bagaimana kendala belajar yang dialami siswa terhadap sumber belajar brainly ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan sumber belajar brainly untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran di kelas berlangsung.
2. Untuk mengetahui kelebihan layanan sumber belajar brainly untuk membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran berlangsung.

3. Untuk mengetahui kendala belajar yang dialami siswa terhadap sumber belajar brainly.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi SMA Negeri 1 Bilah Hilir

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan bagi sekolah baik kepala sekolah, guru dan siswa dalam upaya menerapkan sumber belajar yang baik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis brainly.

2. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini digunakan untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang penerapan sumber belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis brainly.

3. Bagi Pihak Lain

Penelitian diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan bacaan dan referensi yang dapat memberikan informasi tentang penerapan sumber belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis Brainly untuk penelitian sejenis dimasa yang akandatang yang akan menyusun laporan sehubungan dengan skripsi ini.