

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses yang dimana seseorang mengembangkan sikap, keterampilan dan perilaku yang berharga untuk kepentingan orang lain. Pendidikan juga menjadi sektor istimewa dalam mengembangkan keseharian manusia dan meningkatkan kemajuan suatu negara. Oleh sebab itu, pendidikan sebagai kunci dalam meningkatkan kualitas sdm dimana manusia dituntut dalam mengembangkan wawasan dan kemampuannya untuk mengimbangi perkembangan digital di era ini. Di era perkembangan digital seperti sekarang, semua kegiatan manusia sudah dekat menggunakan teknologi, baik dasar maupun lanjutan.

Pembuatan dalam teknologi ini guna memudahkan kegiatan hidup seluruh manusia. Salah satu teknologi yang semakin berkembang yaitu teknologi informasi yang memiliki pengaruh besar karena penyampaian informasi dapat berlangsung dengan cepat. Informasi mampu berfungsi sebagai sarana pembelajaran, yang dikonsepsikan sedemikian rupa sehingga media dapat menyampaikan informasi dan pengetahuan yang diperlukan kepada masyarakat luas. Pada era perkembangan digital ini guru serta siswa sudah mudah dalam mengakses apa saja yang diinginkan untuk dipelajari. Perkembangan ini mengarahkan Guru agar dapat mencapai tujuan belajar tersebut.

Di era perkembangan digital saat ini, model pembelajaran telah berubah. Pada model lama, guru dianggap sebagai satu-satunya sumber informasi dalam proses pembelajaran, dan kini pembelajaran yang menganggap guru sebagai satu-satunya informasi sudah tidak berlaku lagi. Perkembangan teknologi telah menjadikan guru sebagai pemimpin dalam mengembangkan program pembelajaran yang membantu siswa memperoleh keterampilan dan kompetensi yang diperlukan. Pelaksanaan pembelajaran tentunya tidak lepas dalam menggunakan media yang merupakan salah satu perangkat agar menyampaikan informasi dalam pembelajaran.

Media merupakan gambaran dalam proses penyampaian informasi. Media juga dapat dipahami sebagai perantara yang menyampaikan informasi dari suatu sumber informasi sebagaimana diterima oleh penerima pesan. Dalam artian bahwa media dapat dikatakan sebagai sarana yang mempresentasikan komunikasi secara tidak langsung. Dapat juga dikatakan bahwa media berperan sebagai perantara guru dengan menyajikan segala sesuatu/pesan yang tidak langsung terlihat oleh siswa tetapi dapat dilihat secara tidak langsung melalui media. Karena itulah, guru harus mampu menciptakan media yang menarik, menghibur dan berkompeten agar membangkitkan semangat belajar siswa saat pembelajaran berlangsung.

Dapat dikatakan bahwa sejarah adalah masa lalu manusia dan sepenuhnya terorganisir, mencakup seluruh rangkaian fakta waktu melalui interpretasi dan penjelasan tertulis. Pembelajaran sejarah sangat penting untuk diketahui oleh siswa. tujuan pembelajaran sejarah adalah agar siswa mampu berpikir secara kronologi dan memiliki pengetahuan masa lampau, memahami dan menjelaskan

proses perkembangan dan perubahan suatu masyarakat dengan keanekaragaman sosial budaya dalam rangka menemukan jati diri bangsa negara. Dalam hal ini, guru harus bertindak dan menyampaikan materi agar siswa tertarik untuk belajar sejarah. Akan tetapi yang menjadi permasalahan, pentingnya pembelajaran sejarah ini kurang didukung dengan media yang baik.

Dari hasil observasi di SMA Negeri 2 Medan, proses pembelajaran sejarah di sekolah guru menggunakan buku teks sebagai bahan ajar dan metode ceramah di mana guru menerangkan materi dan memberi tugas kepada peserta didik dan penulis menemukan dilapangan bahwa ada beberapa hambatan yang dihadapi guru sejarah di SMA Negeri 2 Medan sebagaimana masih banyaknya siswa dalam bermain *gadget* dan belum memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Kondisi ini memberikan dampak terhadap rendahnya hasil nilai belajar peserta didik dengan melihat melalui soal tes harian yang diberikan oleh guru. Peserta didik mendapatkan nilai rata-rata yang rendah dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran yaitu sebesar 75. Contoh pada hasil tes harian materi “Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia: di kelas X didapatkan nilai rata-rata peserta didik sebesar 52,30%. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukannya inovasi penggunaan media pembelajaran yang bisa digunakan dalam meningkatkan hasil nilai belajar peserta didik. Media pembelajaran salah satu tuntutan agar siswa dengan mudah memahami materi yang dijelaskan.

Dari permasalahan diatas, terdapat solusi dengan cara alternatif supaya pembelajaran dalam sejarah semakin efisien yaitu memanfaatkan media

pembelajaran yang mampu menarik siswa untuk membacanya. Oleh sebab itu, penulis menyarankan solusi untuk mengatasi Media yang terbatas dalam bantuan media kliping digital berbantuan heyzine. Media kliping digital Kerajaan Islam Indonesia *powered by heyzine* merupakan media digital yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Di bawah bimbingan guru, media kliping dapat berperan sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media kliping digital sangat cocok digunakan pada pembelajaran sejarah di kelas, khususnya kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Hal ini dikarenakan siswa dapat dengan mudah mendapat materi tersebut hanya tinggal memasukkan kata kuncinya saja atau mengklik link yang diberikan oleh guru dan otomatis muncul materi dari kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Media kliping digital menampilkan peta, tulisan ringkas dan lain-lain tentang kerajaan-kerajaan yang pernah ada di Indonesia. Di samping itu, media kliping berbasis digital ini dapat mempermudah siswa dalam mengingat dan mengetahui Sejarah kerajaan-kerajaan yang pernah ada di Indonesia. Dengan mengembangkan media kliping digital berbantuan heyzine, diharapkan pembelajaran sejarah akan lebih mudah dipahami oleh siswa, dan guru tidak perlu menjelaskan materi berkali-kali, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan penelitian dengan judul yang dikembangkan **“Pengembangan Media Kliping Digital Berbantuan Heyzine Pada Materi Kerajaan - Kerajaan Islam Di Indonesia Kelas X SMA Negeri 2 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah ditemukan sebelumnya, dapat kami identifikasi dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pelajaran sejarah menggunakan buku teks sebagai bahan ajar
2. Keterbatasan media pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah.
3. Suasana pembelajaran yang kurang efektif.
4. Masih minimnya pemanfaatan media kliping digital berbantuan heyzine dalam pembelajaran sejarah di SMA.
5. Perlu dikembangkannya media kliping digital untuk menaikkan hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dituliskan di atas, maka masalah penelitian yang diberikan untuk memfokuskan penelitian ini sangat terbatas : **“Pengembangan Media Kliping Digital Berbantuan Heyzine Pada Materi Pada Materi Kerajaan - Kerajaan Islam Di Indonesia Kelas X SMA Negeri 2 Medan”**.

1.4 Rumusan Masalah

Di latar belakang masalah, mengidentifikasi masalah dan batasan dari masalah yang sudah ada, penelitian ini merumuskan yaitu:

1. Apakah media kliping digital berbantuan heyzine yang dikembangkan layak digunakan dalam pelajaran sejarah pada materi kerajaan—kerajaan Islam di Indonesia di SMA Negeri 2 Medan ?
2. Apakah media kliping digital berbantuan heyzine yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kerajaan Islam Indonesia di SMA Negeri 2 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media kliping digital dalam sejarah kerajaan Islam Indonesia oleh Heyzine, di SMA Negeri 2 Medan.
2. Mengetahui keefektifan penggunaan media kliping digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dalam materi kerajaan Islam Indonesia di SMA negeri 2 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun hasil dalam penelitian yang dilakukan, diharapkan agar memberikan manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis, menginformasikan perkembangan media kliping digital yang efektif, mudah dan memuaskan, khususnya pada materi kerajaan—kerajaan Islam di Indonesia.
2. Manfaat Praktis

Bagi peserta didik, dapat bermanfaat untuk membantu peserta didik lebih muda untuk mengerti materi kerajaan Islam di Indonesia. Bagi guru sejarah, sebagai masukan dalam membuat kegiatan belajar menjadi menarik serta menyenangkan bagi siswa. Bagi peneliti, dapat meningkatkan pengetahuan serta wawasan untuk menciptakan media yang baik dan benar.

