

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Nuansa (2021) mengemukakan proses pendidikan terdapat didalamnya pembelajaran atau biasa disebut dengan sekolah. Ketika seseorang menyelesaikan kelulusan maka akan mendapatkan ijazah sebagai tanda bukti telah lulus dan selesai menjalani dunia pendidikan atau dunia persekolahan, setelah itu mulai mencari pekerjaan dan bekerja di perusahaan yang sesuai dengan pendidikan yang kita jalani selama ini. Itulah gambaran mengenai dunia pendidikan yang mempengaruhi perkembangan manusia menjadikan kehidupan manusia yang stabil dan terarah.

Nuansa menambahkan bahwa di mana dari mulai seseorang itu memulai memasuki dunia pendidikan, kehidupan seseorang itu mulai tersusun dari hal yang perlu dilakukan dari hal pertama dan yang diutamakan sampai dengan hal-hal yang perlu dilakukan selanjutnya. Dengan adanya tujuan yang lurus dan terarahkan serta stabil dalam pelaksanaannya, maka hal tersebut yang menjadikan dunia pendidikan berpengaruh terhadap kehidupan manusia agar memperoleh kehidupan yang stabil dan terarah. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berakar dari nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan

zaman. Fungsi dan tujuan pendidikan nasional dinyatakan dalam Pasal 3 yang berbunyi bahwa pendidikan nasional berfungsi 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. Oleh karena itu, fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut secara umum jelas mengarah pada peningkatan kualitas bangsa. Kualitas bangsa tidak lain mencerminkan kualitas sumber daya manusia suatu negara.

Muhardi (2004) menuliskan kemajuan dari suatu bangsa saat ini dan di masa yang akan datang sangat ditentukan oleh kaum muda yang akan menjadi penerus bangsa. Generasi muda yang berkualitas dihasilkan dari adanya sistem pendidikan yang berkualitas pula. Percepatan dari kemajuan suatu bangsa tidak dapat terwujud tanpa didukung oleh kemajuan di bidang pendidikan. Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang sangat berharga dan bernilai luhur, terutama bagi generasi muda yang akan menentukan maju mundurnya suatu bangsa.

Sampoerna University (2022) penyebab dari kurangnya sumber daya manusia berkualitas adalah pendidikan yang belum merata, untuk Indonesia.

Mulai dari segi sarana prasarana pendidikan hingga tenaga pendidik masih banyak yang perlu dibenahi. Banyak tenaga pendidik di luar pulau Jawa harus menempuh jarak puluhan hingga ratusan kilometer untuk bisa mengajar di sekolah. Rendahnya kualitas sumber daya manusia juga tak lepas dari masyarakat itu sendiri, seperti ketika jiwa nasionalisme mereka tidak ada. Bahkan ketika sudah berada di perguruan tinggi pun, terkadang masih banyak mahasiswa yang tidak acuh dengan norma-norma bermasyarakat. Karena tak menyadari betapa pentingnya pendidikan Pancasila di perguruan tinggi. Jiwa nasionalisme juga gagal dipupuk di level pendidikan tertinggi di Indonesia, jika tak memahami dengan benar pentingnya pendidikan kewarganegaraan bagi mahasiswa. Terlepas dari karakter masyarakat, di mana orang memiliki kemampuan dalam bersekolah dan tidak. Ada yang berjuang untuk bisa sekolah dengan bekerja, namun ada pulayang hanya menikmati sekolah. Melalui pendidikan, seseorang tak hanya dibekali ilmu pengetahuan umum tetapi juga nilai-nilai serta etika yang memiliki peran tak kalah penting. Mengingat dampak pendidikan ke dunia ekonomi tak hanya menjadi modal besar, tetapi juga menjadi kekuatan. Sumber daya manusia yang berkualitas mampu mengarahkan kehidupan bangsa menjadi lebih baik.

Beranjak dari permasalahan di atas, sejarah Indonesia menuliskan bahwa pada awal kemerdekaan Indonesia di tahun 1947, dibentuk Panitia Penyelidik Pengajaran Republik Indonesia yang beranggotakan 52 orang. Panitia ini bertugas untuk meninjau masalah pendidikan dan pengajaran

kanak-kanak dari tingkat taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Selain itu, hal lain yang juga menjadi perhatian panitia ini adalah terkait rencana pelajaran, organisasi pemeliharaan isi pendidikan dan pengajaran. Setelah beberapa bulan bekerja, panitia ini mengusulkan beberapa pokok saran kepada pemerintah, yaitu: pedoman pendidikan dan pengajaran harus diubah secara mendasar khusus mengenai pengajaran diharapkan agar bisa mendapat tempat yang teratur dan seksama mengenai pengajaran tinggi disarankan agar diadakan seluas-luasnya yang mana disarankan agar diusahakan pengiriman pelajar-pelajar ke luar negeri kewajiban bersekolah, panitia menyarankan agar wajib sekolah dilaksanakan secara bertahap, sesingkat-singkatnya 10 tahun. Setelah pemerintah menerima saran- saran tersebut, disusunlah struktur dan sistem pendidikan baru. Tujuannya adalah untuk mendidik anak-anak menjadi warga negara yang berguna, yang diharapkan kelak dapat memberikan pengetahuannya kepada negara. Dasar-dasar pendidikan menganut prinsip demokrasi, kemerdekaan, dan keadilan sosial. (Adryamarthanino, 2021)

Streans (2020) mengemukakan dalam essainya bahwa orang-orang hidup di masa sekarang. Mereka merencanakan dan mengkhawatirkan masa depan. Namun, sejarah adalah studi tentang masa lalu. Mengingat semua tuntutan yang mendesak dari hidup di masa sekarang dan mengantisipasi apa yang akan datang, mengapa repot-repot dengan apa yang telah terjadi? Mengingat semua cabang pengetahuan yang diinginkan dan tersedia, mengapa

bersikeras seperti kebanyakan program pendidikan Amerika pada sedikit sejarah yang bagus? Dan mengapa mendorong banyak siswa untuk mempelajari lebih banyak sejarah daripada yang seharusnya mereka pelajari? Lanjutnya, setiap subjek studi membutuhkan pembenaran: para pendukungnya harus menjelaskan mengapa hal itu perlu diperhatikan. Mata pelajaran yang paling diterima secara luas dan sejarah tentu saja salah satunya menarik perhatian beberapa orang yang hanya menyukai informasi dan cara berpikir yang terlibat. Tapi penonton kurang spontan tertarik pada subjek dan lebih ragu-ragu tentang mengapa harus repot-repot perlu tahu apatujuannya.

Joel dalam esainya di *This Deakin* kesalahan dalam persepsi umum adalah mempelajari sejarah yang hanya melibatkan mengingat orang, peristiwa, tanggal penting, dan tempat, dan lainnya. Jenis pertanyaan siapa, apa, kapan, dan dimana hanyalah permulaannya. Sejarawan jauh lebih tertarik untuk mengeksplorasi pertanyaan bagaimana dan mengapa yaitu, menafsirkan peristiwa untuk lebih memahami bagaimana mereka terungkap dan mengapa itu terjadi. Jadi, sejarawan biasanya mencapai kesepakatan tentang fakta umum seputar peristiwa sejarah, tetapi kemudian dapat menafsirkan berbagai hal dengan sangat berbeda.

Joel juga menambahkan bahwa setiap kali pertanyaan diajukan tentang apayang dapat kita pelajari dari sejarah, itu selalu mengarah pada pepatah yang sering dikutip oleh filsuf George Santayana: "Mereka yang tidak dapat

mengingat masa lalu dikutuk untuk mengulanginya". Mempelajari sejarah memungkinkan kita untuk mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang dunia tempat kita hidup. Membangun pengetahuan dan pemahaman tentang peristiwa dan tren sejarah, terutama selama abad yang lalu, memungkinkan kita untuk mengembangkan apresiasi yang jauh lebih besar untuk peristiwa terkini hari ini. Dan jika kita mengindahkan peringatan Santayana, maka mengingat sejarah dan mengambil pelajaran penting darinya akan membantu kita menghindari kesalahan sebelumnya dan mencegah kesalahan sebelumnya terjadi lagi.

Gischa (2020) menuliskan sejarah sering dinilai hanya sebagai ilmu hafalan semata. Ada sebuah cerita di balik sebuah peristiwa masa lampau. Melalui cerita peristiwa tersebut, kita menjadi tahu latar belakang atau asal mula sebuah peristiwa terjadi. Mampu melihat perubahan zaman dan budaya dari masa lalu hingga sekarang. Sebuah cerita sejarah selalu mengandung nilai-nilai. Melalui sejarah, kita menjadi tahu nilai persatuan, toleransi di tengah perbedaan, nasionalisme, dan nilai luhur lainnya. Seseorang harus belajar sejarah untuk meneladani nilai-nilai dari kisah kepahlawanan maupun cerita-cerita sejarah yang berupa tragedi. Hal ini dalam rangka menciptakan kehidupan yang lebih baik di masa mendatang. Pengalaman-pengalaman tersebut memberikan pengetahuan baru mengenai apa yang sudah terjadi. Jika hal-hal buruk yang sudah terjadi di masa lalu terjadi lagi di masa datang, kita bisa menghindari dan mengatasinya. Belajar sejarah juga akan memupuk

kebiasaan berpikir secara kontekstual sesuai dengan ruang dan waktu di mana peristiwa terjadi tanpa meninggalkan hakikat perubahan dalam proses sosio-kultural. Dengan mempelajari sejarah, kita dengan mudah terjebak pada opini, karena terbiasa berpikir kritis, analitis dan rasional serta didukung oleh fakta.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih mengarahkan individu pembelajar untuk menggali lebih dalam lagi penalaran dan pemahaman akan sesuatu. Pemantapan fungsi dari penalaran dengan adanya logika di dalam pengetahuan manusia membawanya kepada suatu pemahaman yang lebih konkrit dan menyeluruh atau holistik. Begitu juga dengan proses belajar seseorang atau individu untuk mengkaji suatu hal. Manusia pun butuh suatu pedoman yang dijadikan sebagai bahan analisis untuk suatu hal sebelum dilebih mendalami suatu hal. Beberapa ahli juga telah menemukan beberapa pendekatan dan metode untuk mempermudah seseorang dalam belajar melalui panduan-panduan ilmiah.

Untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik tidaklah sulit. Menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu dapat memanfaatkan ilmu teknologi, seperti yang dijadikan sebagai bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung. Bahan ajar menurut cara kerjanya terdiri dari: bahan ajar tidak diproyeksikan, bahan ajar diproyeksikan, bahan ajar audio, bahan ajar video, dan bahan ajar media komputer. Sesuai perkembangan jaman bahan ajar tidak hanya berupa

buku tetapi juga juga dapat diambil dari internet ataupun dari sumber lain berupa jurnal, artikel, buku elektronik (e- book), dan modul elektronik (e- modul), sehingga memudahkan peserta didik untuk mengakses berbagai materi yang akan dipelajari.

Pengembangan dan kemajuan dari teori-teori belajar dan kurikulum saat ini membuat peran teknologi pendidikan menjadi semakin nyata. Negara et.al (2019) menyebutkan modul merupakan bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Penerapan penggunaan modul menyebabkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran (student center). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi menyebutkan Modul ajar merupakan salah satu jenis perangkat ajar yang memuat rencana pelaksanaan pembelajaran, untuk membantu mengarahkan proses pembelajaran mencapai Capaian Pembelajaran (CP). Jika satuan pendidikan menggunakan modul ajar yang disediakan pemerintah, maka modul ajar tersebut dapat dipadankan dengan RPP Plus, karena modul ajar tersebut memiliki komponen yang lebih lengkap dibanding RPP. Jika satuan pendidikan mengembangkan modul ajar secara mandiri, maka modul ajar tersebut dapat dipadankan dengan RPP. Satuan pendidikan dapat menggunakan berbagai perangkat ajar, termasuk modul ajar atau RPP, dengan kelengkapan komponen dan format yang beragam sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan murid.

Digitalisasi yang erat kaitannya dengan teknologi perkembangan memunculkan metafora belajar sebagai ekologi baru yang menekankan sifat transformasional dan performatif pelaksanaannya (Saljo, 2010). Transformasi dan kinerja membutuhkan pengembangan kompetensi pendidik dan siswa untuk lebih dekat dengan teknologi. Hasil observasi melalui mesin pencari diketahui memiliki sudah banyak dikembangkan berbagai pembelajaran sistem manajemen yang dapat diakses dikembangkan secara publik atau khusus oleh lembaga. Fakta ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya dari yang ini sistem memfasilitasi penerapan e-learning yang diwujudkan dalam berbagai bentuk digital bahan ajar seperti telekonferensi, forum diskusi, e-pertanyaan, e-modul, dan lainnya (Alvermann dan Sanders, 2019). Bahan ini merupakan kebutuhan utama yang saat ini dikembangkan dalam berbagai bentuk pembelajaran inovasi untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi dalam bidang pendidikan (Yadin dan Or Bach, 2019).

Burhanudin dan Sodiq (2018) menuliskan dalam jurnal mereka pada SMK Negeri 7 Semarang bahwa kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran terlebih pada Pendidikan Sejarah yakni guru sejarah Indonesia menghadapi kendala dalam pembelajaran, yaitu kendala alokasi waktu, kendala kreativitas guru dan kendala penilaian autentik (asesment authentic). Dalam mengajar di SMK Negeri 7 Semarang yang mana telah menggunakan metode Project Based Learning menghadapi kendala alokasi waktu. Metode tersebut memakan waktu yang cukup lama. Di sisi lain, pada pembelajaran tatap muka

pelajaran sejarah selama satu pekan hanya dua jam pelajaran sehingga ketika guru melakukan monitoring diluarjam kegiatan belajar- mengajar tidak dapat terlaksana dengan efektif. Kendala dari dahulu yang sering dihadapi oleh pengajar mata pelajaran sejarah Indonesia sampai sekarang dewasa ini. Sadar atau tidak di balik kenyataan tersebut guru sejarah Indonesia juga mempunyai tugas yang cukup penting, yaitu merealisasikan tujuan dari pada mata pelajaran sejarah Indonesia itu sendiri.

Supriadi et. al (2018) mengutarakan pada penelitiannya bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang membahas masa silam terkadang cenderung bersifat teacher center learning, selain itu materi yang kurang konkret akan membuat siswa semakin merasa abstrak dalam belajar sejarah. sehingga, itulah fungsi guru sejarah untuk dapat mengatasi masalah tersebut yaitu pembelajaran harus dirancang sesuai kondisi siswa dan analisis kebutuhan siswa. Ketika peneliti melakukan praktik mengajar di SMA Negeri 3 Tanjung Raja, siswa cenderung belajar monoton; mendengar, mencatat, kurang berfikir kritis, dan kurang termotivasi dalam belajar sehingga berdampak pada hasil yang kurang memuaskan. Dalam hal ini, pembelajaran sejarah yang membahas masa silam akan dikaitkan dengan masalah yang terjadi, sehingga seolah siswa ikut mengalami masalah tersebut, yang selanjutnya diharapkan dapat pembelajaran sejarah akan lebih menarik dan motivasi belajar siswa meningkat yang kemudian berdampak pada hasil belajar yang memuaskan.

Asmara (2019) mengemukakan pada jurnalnya, pembelajaran sejarah berperan dalam pembentukan karakter bangsa bagi generasi muda melalui pendidikan formal yang diharapkan dapat membentuk kesadaran sejarah yang secara moral dapat menumbuhkan nasionalisme peserta didik. Sebagai mata pelajaran yang berpotensi membentuk karakter bangsa, pembelajaran sejarah seharusnya tidak hanya mementingkan aspek pengetahuan atau kecerdasan intelektual saja, melainkan mencakup aspek mentalitas atau kecerdasan emosional. Merupakan bagian dari upaya pembentukan karakter bangsa dimasa depan. Melalui pendidikan sejarah peserta didik diajak menelaah keterkaitan kehidupan yang di alami diri, masyarakat dan bangsanya , sehingga mereka tumbuh menjadi generasi muda yang memiliki kesadaran sejarah , mendapatkan inspirasi ataupun hikmah dari kisah – kisah pahlawan , maupun tragedi nasional , yang pada akhirnya memporong terbentuknya pola berfikir ke arah berfikir secara rasional – kritis – empiris

, dan yang tidak kalah pentingnya ialah pembelajaran sejarah yang mengembangkan sikap mau menghargai nilai – nilai kemanusiaan .

Rasyid (2018) dalam penelitiannya pun mengemukakan bahwa mata pelajaran Sejarah hanya dipandang sebagai mata pelajaran pelengkap, baik oleh peserta didik maupun oleh pendidik. Waktu yang disediakan terbatas, ini terbukti dengan jam pelajaran untuk Sejarah di sekolah hanya mendapat porsi dua jam/minggu, sedang materi begitu padat dan memang penting, yakni menuntut pematapan pengetahuan hingga terbentuk watak dan keperibadian

yang berbeda jauh dengan tuntutan terhadap mata pelajaran lainnya. Kemampuan-kemampuan yang tercantum dalam komponen kemampuan dasar ini merupakan penjabaran dari kemampuan dasar umum yang harus dicapai di MTs Al-Khairaat Pakuli yaitu: (1) Kemampuan menggunakan informasi tentang sejarah pembentukan dinasti Umayyah, biografi dan kebijakan khalifah- khalifah dinasti Umayyah (Muawiyah bin Abi Sufyan, Abdul Malik bin Marwan, Walid bin Abdul Malik, Umar bin Abdul Aziz dan Hisyam bin Abdul Malik), kemajuan-kemajuan dinasti Bani Umayyah (bidang politik dan militer, bidang ilmu Agama Islam) dan mengkaji keruntuhan Bani Umayyah. (2) Kemampuan menggunakan informasi tentang sejarah pembentukan dinasti Abbasiyah, biografi dan kebijakan khalifah- khalifah bani Abbasiyah (Abu Jafar Al Mansyur, Harun Al Rasyid dan Abdullah Al Makmun), kemajuan dinasti Abbasiyah (bidang sosial budaya politik dan militer) dan mengkaji sebab-sebab keruntuhannya. (3) Kemampuan menggunakan informasi tentang sejarah pembentukan dinasti Al Ayyubiyah serta mengkaji sebab-sebab keruntuhannya. Penelitiannya juga menunjukkan masih banyak pemahaman siswa yang perlu dikembangkan melalui beragam metode yang dapat meningkatkan analisis konsep dan sintesa dari pelajaran Sejarah.

Peranan dari pendidikan sejarah itu sendiri adalah sebagai landasan utama bagi pendidikan IPS dalam menginternalisasikan nilai-nilai seperti pengenalan identitas diri, empati, toleransi dalam menumbuhkan sense of belonging dan sense of solidarity sebagai upaya pembentukan identitas

nasional. Kerap kali pembelajaran Sejarah di sekolah kurang diperhatikan. Media pembelajaran yang digunakan di kelas pun hanya berdasarkan buku pelajaran siswa saja. Lembar kerja siswa yang ditumpuki dengan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat pengetahuan pun banyak ditemukan. Kurangnya kreativitas dari guru dalam pengembangan pembelajaran siswa pada mata pelajaran Sejarah seperti melakukan riset atau penelitian sederhana di sekeliling rumahnya atau sekolah, kunjungan ke museum yang hanya sebagai rekreasi bukan memperdalam materi, kurang melakukan bedah buku yang terkait dengan semua konten pembelajaran Sejarah.

Festle pun menambahkan bahwa siswa yang mengatakan saat melakukan penelitian menantang mereka menunjukkan bagian yang berbeda dari proses. Sebelas menyebutkan kesulitan menemukan sumber, kadang-kadang karena tidaktersedia dan kadang-kadang karena mereka merasa tidak yakin bagaimana mencarinya secara efektif. Seperti yang dikatakan, “Saya mengalami kesulitan menemukan berbagai cara untuk mengungkapkan pencarian saya untuk menemukan informasi yang saya butuhkan. Aku tahu itu pasti ada di suatu tempat.”

Permasalahan yang banyak dihadapi saat ini mengenai pembelajaran adalah pemecahan masalah dari belajar itu sendiri. Analisis dan sintesa sangat diperlukan dimana tuntutan dari 21st Century Skills pada pembelajaran siswa saat ini dituntut dengan relevansi dari hasil belajar yang diinginkan. Area subjek apa pun dapat disesuaikan dengan pembelajaran proyek berbasis

masalah dengan sedikit kreativitas. Sementara masalah inti akan bervariasi antar disiplin, menurut Duch, Groh dan Allen (2001) ada beberapa karakteristik masalah project based learning yang baik yang melampaui bidang, yakni:

1. Masalah harus memotivasi siswa untuk mencari pemahaman konsep yang lebih dalam.
2. Masalahnya harus menuntut siswa untuk membuat keputusan yang beralasan dan untuk membela mereka.
3. Masalahnya harus memasukkan tujuan konten sedemikian rupa untuk menghubungkannya dengan kursus/pengetahuan sebelumnya.
4. Jika digunakan untuk proyek kelompok, masalah membutuhkan tingkat kerumitan untuk memastikan bahwa siswa harus bekerja sama untuk menyelesaikannya.
5. Jika digunakan untuk proyek multistap, langkah awal masalah harus terbuka dan menarik untuk menarik siswa ke dalam masalah.

Masalah yang dapat berasal dari berbagai sumber seperti surat kabar, majalah, jurnal, buku, buku teks, dan televisi/film. Beberapa dalam bentuk sedemikian rupa sehingga dapat digunakan dengan sedikit pengeditan; namun, yang lain perlu ditulis ulang agar berguna.

Penelitian Mwaniki et.al (2016) mengemukakan bahwa e-modul yang dikembangkan dengan memperhatikan belajar dengan cara baru melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi; mendapatkan pengalaman belajar dan keahlian dengan mengidentifikasi aplikasi online yang relevan dengan kegunaan pendidikan; mempelajari teknik untuk mendisain belajar yang online yang interaktif; mendapatkan pengalaman langsung dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang berfokus pada hal yang menarik; meningkatkan kerja kolaboratif antar staf dalam merancang modul e-learning interaktif; membuat dukungan pembelajaran online di kelas menuju kompetisi.

Penelitian yang sejalan dari Hamid et. al (2017) mengemukakan bahwa modul pembelajaran Elektronikasi Dasar yang dirancang dengan proses pengembangan yang menggunakan model ADDIE dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di SMK dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti merancang materi modul dengan kombinasi ringkasan, latihan-latihan dan disain model pembentukan modul yang lebih kompleks. Pengembangan dengan rekayasa Modul Umum yang telah terbit yang berisikan sasaran, tujuan umum dan khusus, materi atau konteks subyek, media dan strategi penilaian bagi siswa SMK.

Penelitian Wicaksana (2019) menuliskan Pembelajaran Sejarah sangat penting untuk menumbuhkan rasa patriotisme peserta didik dimana arus tantangandari globalisasi sebenarnya tidak menggambarkan kepahlawanan

yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia. Akibat dari itu semua, telah terjadi krisis identitas jatidiri yang sangat penting, terutama di kalangan generasi muda, terhadap kepedulian mereka kepada bangsa dan kurang merasa bangga terhadap identitas Indonesia, generasi pemuda menyadari situasi dan kondisi saat ini yang dibentuk oleh masa lalu dan menjelma di masa mendatang, sehingga mereka memiliki pengetahuan dan nilai untuk menghadapi persoalan di sepanjang zaman.

Berdasarkan pengamatan peneliti dari MAN 2 Model Medan mengungkapkan beberapa permasalahan yang terlihat dari pemanfaatan bahan digital yang belum optimal dikembangkan pada pembelajaran Sejarah. Pembelajaran Sejarah di kelas masih menggunakan sumber-sumber cetak seperti buku pelajaran, koran dan beberapa referensi dari perpustakaan. Belajar Sejarah di kelas masih monoton dengan belajar secara tekstual dan kurang memperhatikan strategi belajar yang membuat siswa lebih bersemangat. Siswa masih membuat klipping dan belum melakukan analisis yang lebih jauh sesuai dengan fase pembelajaran yang mencapai Capaian Pembelajaran yang ditetapkan. Pengembangan website sekolah yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar siswa pun masih kurang optimal dilakukan. Belajar dengan bahan digital untuk saat ini sangat diminati oleh siswa dimana mereka lebih berminat dengan berselancar menggunakan gawai mereka.

Permasalahan yang terkait dengan pembelajaran Sejarah di MAN 2 Model Medan dapat dilihat dari bagaimana pemanfaatan sumber-sumber belajar yang dapat meningkatkan wawasan kebangsaan siswa dan menerapkan nilai-nilai kebangsaan serta rasa nasionalisme dan cinta tanah air melalui belajar Sejarah. Sejalan dengan itu, Sartika (2016) mengemukakan dalam penelitiannya Pembelajaran Sejarah terutama pembelajaran sejarah nasional adalah salah satu diantara sejumlah pembelajaran, mulai dari SD sampai dengan SMA yang mengandung tugas menanamkan semangat berbangsa dan bertanah air. Tugas pokok pembelajaran sejarah adalah dalam rangka character building peserta didik. Pembelajaran sejarah akan membangkitkan kesadaran empati (empathic awareness) dikalangan peserta didik, yaitu sikap simpati dan toleransi terhadap orang lain yang disertai dengan kemampuan mental dan sosial untuk mengembangkan imajinasi dan sikap kreatif, inovatif serta partisipatif. Kesadaran empatik merupakan kecakapan sosial yang berkemampuan membentuk kesadaran dan solidaritas.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi, pendidik dan peserta didik dituntut dapat memanfaatkannya untuk menjadi inovasi dalam proses pembelajaran agar keterbatasan pada saat proses pembelajaran dapat teratasi dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu guru sebagai pendidik juga diwajibkan mempunyai enam prinsip yang terdapat pada National Council of Teachers of Mathematics. Keenam prinsip National Council of Teacher of Mathematics (2000) yaitu equity,

curriculum, teaching, learnings, assessment dan technology. Prinsip teknologi merupakan prinsip terpenting yang harus dimiliki oleh guru. Masyarakat sudah tidak terlalu asing lagi dengan smartphone, laptop dan komputer, bahkan sudah banyak digunakan oleh semua kalangan termasuk anak-anak yang masih bersekolah. Laptop, komputer dan smartphone memiliki banyak sekali manfaat bagi masyarakat tidak terkecuali untuk siswa. Bagi siswa manfaat perkembangan teknologi ini yaitu untuk mengakses bahan ajar digital interaktif sebagai sumber tambahan dalam belajar. Sehingga siswa bisa mengakses bahan ajar tersebut diberbagai tempat kapan saja, serta siswa tidak harus mengeluarkan biaya untuk mencetak bahan ajar. Bahan ajar interaktif menurut Prastowo (2014) yaitu media pembelajaran berupa teks, audio, video, atau grafik yang diantaranya dikombinasikan menjadi satu kedalam bentuk bahan ajar

Tantangan yang diberikan kepada siswa masih kurang. Hal ini terlihat dari pembelajaran berbasis proyek yang sangat kurang dilakukan pada proses pembelajaran. Daya analisis siswa kurang dikembangkan dengan menggunakan Cause-Effect (Sebab Akibat), Classification (Klasifikasi), Compare and Contrast (Persamaan dan Perbedaan) dengan menggunakan berbagai bagan atau kerangka berpikir untuk mengembangkan kemampuan literasi menuju 21st Century Skills. Strategi belajar dan pemanfaatan model pembelajaran seperti blended learning atau hybrid learning yang saat ini sudah dapat dirasakan dengan baik terlebih sarana dan prasarana di MAN 2 Model

Medan dapat memadai pada pembelajaran masih perlu dikembangkan untuk pembelajaran yang memerlukan daya analisis tinggi.

Dari permasalahan di atas dan penjelasan dari beberapa penelitian yang terkait dengan bahan ajar dan project based learning, penulis berminat untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis project based learning pada matapelajaran Sejarah di MAN 2 Model Medan.

1.2. Identifikasi Masalah

Masalah-masalah yang terkait dalam penelitian ini, antara lain:

1. Bahan ajar yang digunakan guru-guru di sekolah masih bersifat konvensional (buku cetak, LKS, dan media power point) sehingga kurang menarik, kurang memotivasi, dan tidak menumbuhkan minat membaca siswa.
2. Kurangnya perhatian guru terhadap gaya belajar yang dimiliki siswa sehingga siswa kesulitan dalam pembelajaran apabila gaya belajar yang digunakan guru tidak sesuai dan akhirnya berpengaruh pada hasil belajar siswa.
3. Proses pembelajaran cenderung kurang komunikatif dan berpusat pada guru sehingga siswa tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran
4. Pemberian tugas rumah yang masih bersifat konvensional pada pengerjaan soal-soal LKS saja belum mencapai tingkat analisis

dan sintesis seperti melakukan penelitian sederhana.

5. Siswa lambat dalam memahami materi karena fokus dan konsentrasi siswa terbagi-bagi saat mencatat dan mendengarkan penjelasan guru secara langsung.
6. Sarana pembelajaran seperti media pembelajaran, alat peraga masih belum optimal dan pemanfaatan media pembelajaran belum optimal dipergunakan pada proses belajar mengajar.
7. Konten pembelajaran yang ada belum memotivasi siswa untuk memaksimalkan pemanfaatan dan difusi inovasi teknologi pendidikan melalui teknologi informasi dan komunikasi saat ini.
8. Masih terkendalanya penguasaan teknologi informasi dan komunikasi bagi guru pada saat proses belajar mengajar.
9. Strategi dan pendekatan pembelajaran belum secara aktif digunakan maupun dikombinasikan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
10. Kajian terhadap mata pelajaran Sejarah belum mengembangkan kriteria kritis bagi siswa sehingga kurang termotivasi untuk lebih mempelajari tentang sejarah.

1.3. Batasan Masalah

1. Pengembangan bahan ajar digital yang menggunakan website ini berisikan *Project* dan video sejarah yang di linkkan ke youtube dengan Sub Tema Kedatangan Jepang ke Indonesia dan Masa Kemerdekaan Republik Indonesia yang dapat diisi oleh siswa terhadap project yang diberikan.
2. Mengetahui keefektifan produk pengembangan bahan ajar digital sejarah berbasis project based learning di MAN 2 MODEL MEDAN.

1.4 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dari latar belakang dan batasan masalah di atas dapat dikemukakan antara lain:

- a. Apakah bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* yang dikembangkan layak digunakan pada pelajaran sejarah di MAN 2 Model Medan?
- b. Apakah bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran sejarah di MAN 2 Model Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui kelayakan dari bahan ajar digital Sejarah berbasis *Project Based Learning* di MAN 2 Model Medan
- b. Mengetahui keefektifan pembelajaran menggunakan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* mata pelajaran sejarah di MAN 2 Model Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah mencapai tujuan ini, manfaat berikut dapat diperoleh dari penelitian:

1. Secara Teoritis

Diharapkan produk yang dihasilkan dari penelitian Pengembangan Bahan Ajar Digital berbasis website ini mampu memberikan inovasi dan daya tarik pada mata pelajaran sejarah di MAN 2 MODEL MEDAN

2. Secara Praktis

a. Untuk Siswa

Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar digital berbasis website materi Kedatanagan Jepang ke Indonesia dan Masa Kemerdekaan

Republik Indonesia mampu meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar sejarah sehingga menumbuhkan rasa nasionalisme dan patriotisme.

b. Untuk Guru

Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar digital berbasis website materi Kedatangan Jepang ke Indonesia dan Masa Kemerdekaan Republik Indonesia mampu membantu menunjang dan memudahkan guru khususnya dalam proses penyampaian materi. Ini dikarenakan dalam produk yang dihasilkan sudah disediakan media pembelajaran, video dan project yang harus diselesaikan oleh setiap siswa.

c. Untuk Sekolah

Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar digital berbasis website materi Kedatangan Jepang ke Indonesia dan Masa Kemerdekaan Republik Indonesia diharapkan mampu membantu sekolah untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dikelas. Selain itu diharapkan juga mampu membantu sekolah untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan disekolah.

d. Untuk Peneliti

Sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya tentang evaluasi diri terhadap pemecahan masalah yang terjadi pada siswa, khususnya di dunia pendidikan dan juga sebagai titik awal untuk penyelidikan lebih lanjut.