BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yakni proses perubahan sikap serta tingkah laku pada individu maupun sekelompok individu pada upaya mendewasakan individu dengan pelatihan dan pengajaran (Syafruddin dkk, 2012:26). Pendidikan memberikan pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hidup dalam segala lingkungan. Pendidikan ialah seluruh kondisi hidup yang memengaruhi perkembangan dan pertumbuhan hidup (Kadir, 2012: 59).

Sementara itu pada Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwasanya pendidikan ialah usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid dengan aktif bisa mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, sehingga usaha untuk menciptakan suasana tersebut tentulah tidak mudah. Oleh karena itu manusia secara sadar akan mengalami perubahan berupaya untuk menjadi lebih baik.

Pendidikan sekarang ini masih menghadapi tantangan yang belum teratasi dengan baik dan kualitas pendidikan diberbagai wilayah juga berbeda berdasarkan kondisi geografis, keadaan ekonomi murid serta fasilitas pendidikan sering kali sebagai pemicu masalah. Selain itu mutu pendidikan di Indonesia yang lemah

diakibatkan oleh sejumlah faktor misalnya pendekatan pembelajaran yang tidak bervariasi, adanya perubahan kurikulum, kekurangan fasilitas serta kompetensi pendidik. permasalahan juga timbul dari mutu pendidik yang masih lemah, hal ini yang menjadi penyebab terhambatnya proses pembelajaran itu sendiri yang salah satunya adalah ketidakmampuan pendidik untuk berkarya serta berinovasi, maka yang terjadi adalah suasana belajar yang monoton dan membosankan. Salah satu cara yang bisa dipakai pendidik supaya tidak monoton yakni melibatkan media pembelajaran.

Perkembangan tekonologi yang pesat sangatlah berpengaruh terhadap proses pembelajaran saat ini, beragam metode dan stategipun mulai diterapkan melalui pemanfaatan TIK didalamnya. Keberadaan teknologi yang sekarang kita rasakan sangat penting bagi kebutuhan hidup manusia sebagai penyokong dalam melakukan berbagai aktivitas baik pekerjaan maupun pada proses belajar mengajar pada bidang pendidikan. Maka kemajuan teknologi informasi dan komunikasi hendaknya bisa menjawab tuntutan pendidikan sekarang. Kemajuan dibidang pendidikan seharusnya dapat sejalan pada cepatnya perkembangan teknologi dan komunikasi dan informasi sekarang, sebagai alat bantu pembelajaran seperti bahan ajar, media pembelajaran dan lainnya.

Media belajar menjadi salah satu faktor utama untuk peningkatan mutu pendidikan. Hal ini dikarenakan terdapat perkembangan teknologi yang menuntut efektitivas serta efisiensi pada proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar kognitif, membentuk sikap serta keterampilan, hal ini sejalan di era digital dimana peserta didik dilatih dengan

kegiatan 4C yakni: *creativity, critical thinking, collaboration dan communication.* Maka media bisa dipakai menjadi alat bantu guru pada kegiatan belajar mengajar agar tergapainya tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sesuai pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media bermakna yang amat penting hal ini media menjadi alat perantara dalam memperjelas materi yang akan disampaikan menjadi perangsang motivasi belajar serta minat murid pada proses belajar.

Proses pembelajaran yang memakai media pembelajaran di era teknologi saat ini menjadikan pembelajaran lebih inovatif serta kreatif. Maka tujuan dalam pembelajaran bisa terwujud serta bisa mewujudkan suasana belajar yang mengasyikkan bahkan bisa menumbuhkan antuisme murid ketika proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat bisa menimbulkan minat serta perhatian dan membantu meningkatkan pengetahuan murid untuk menyerap isi materi yang diberikan daripada pelajaran yang memakai metode konvensional terutama pada pembelajaran sejarah.

Pembelajaran Sejarah yang yakni salah satu bidang studi yang diajarkan terhadap murid di SMA ataupun MA dalam kelas program IPA ataupun kelas program IPS mempunyai tujuan supaya murid bisa menimbulkan rasa nasionalisme serta berpikir kritis. Pembelajaran sejarah mempunyai peran fundamental sehingga sejarah menjadi bidang studi wajib yang harus dipelajari oleh seluruh murid. Hal ini dikarenakan melalui sejarah murid bisa menerima nilai-nilai positif. Melalui pelajaran sejarah juga siswa mampu mengembangkan potensinya dalam mengetahui nilai-nilai bangsa perjuangan di masa lampau untuk

dipertahankan serta diselaraskan pada kehidupan sekarang serta masa yang akan datang.

Didasarkan penelitian awal yang dilakukan pada 19 Maret 2024 di SMA Swasta Pembangunan Perbaungan yang terletak di Jl. Stasiun No.5 Simpang Tiga Pekan, Kec. Perbaungan, Kab. Serdang Bedagai, Sumatera Utara memperoleh data melalui observasi yakni sekolah tersebut memiliki 2 Jenjang yaitu tingkat SMP dan juga tingkat SMA. Pada jenjang SMA fasilitas sekolah terdiri dari 3 buah ruang kelas SMA, ruang perpustakaan, laboratorium IPA, laboratorium computer, laboratorium bahasa. Sekolah Pembangunan Perbaungan mempunyai reputasi yang baik untuk menyediakan pendidikan bermutu untuk muridnya. Hal ini di dukung dengan adanya beberapa ekstrakulikuler seperti Drumband, Paskibra dan beberapa prestasi yang telah diraih oleh siswa yakni: Prestasi menjadi perwakilan anggota dalam acara Pekan Olahraga Nasional Cabang olahraga Drumband, selain itu menjadi anggota Paskibra tingkat Kabupaten dan Kecamatan. Sekolah ini juga telah dilengkapi dengan akses internet dan sumber listrik PLN, sehingga menunjang kegiatan belajar mengajar yang optimal.

Berdasarkan data yang didapat saat wawancara kepada guru Sejarah yakni Ibu Nur Hidayati Rangkuti data yang didapatkan yakni disekolah tersebut kurikulum yang digunakan di SMA Kelas XI merupakan kurikulum 2013, metode yang dipakai pada pembelajaran yakni ceramah serta media yang pernah dipakai yakni PPT serta berdasarkan analisis di kelas menunjukkan bahwa rendahnya minat maupun motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran kurang aktif. Maka pelajaran yang diciptakan juga masih belum optimal sebab hasil belajar

murid belum mencapai KKM hanya sekitar 50% dari keseluruhan siswa yang memenuhi saat diadakan ujian sekolah.

Hal itu ditegaskan dari hasil observasi yang dilaksanakan di SMA Swasta Pembangunan Perbaungan proses belajar disana masih sepenuhnya dikuasai oleh pengajar (*Teacher Centered Learning*) dengan metode ceramah tentunya dengan hal ini membuat pembelajaran cenderung monoton dan membosankan. Ditambah lagi penggunaan sarana prasarana pembelajaran yang sederhana seperti media pembelajaran buku, spidol dan papan tulis saja, sehingga dengan adanya masalah tersebut tentunya mempengaruhi hasil belajar siswa. Kesusahan terhadap murid sebab bermula dari kurang tertariknya murid pada pembelajaran yang disampaikan. Sementara hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa di SMA Swasta Pembangunan Perbaungan lebih cenderung suka pada saat pembelajaran mengunakan android atau laptop sesuatu yang menyenangkan dan terlihat baru.

Masalah-masalah tersebut disebabkan karena kurangnya inovatif dan variatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang ada. Guru disini belum mampu dalam menghadirkan pembelajaran berbentuk media belajar Sejarah berbasis multimedia interaktif. Media pembelajaran yang monoton akan membuat siswa hanya mendengarkan apa yang dipelajari, namun tidak faham atas materi yang diberikan. Oleh sebab itu dengan penggunaan media belajar bisa sebagai salah satu solusi yang diperkirakan memecahkan masalah yang ada pada terutama pada pembelajaran sejarah. Media belajar yang menarik bisa menumbuhkan minat murid, menarik perhatian murid untuk memahami materi belajar yang diberikan oleh pendidik maka murah dimengerti. Pada perkembangannya media belajar

terdapat beberapa jenis seperti cetak, media digital, website, audio, video/film, interaktif e-learning dan lain-lain. Salah satunya media yang mencakup hal tersebut adalah Lumio by Smart mejadikan proses belajar mengajar lebih kreatif serta inovatif untuk membentuk membuat bahan ajar pada proses belajar.

Media Lumio by Smart merupakan aplikasi website berbentuk slide yang terdapat banyak fitur di dalamnya di antaranya dapat membuat pertanyaan refleksi, membuat mind mapping dan dapat digunakan secara kolaboratif, yang menjadikan siswa dapat belajar secara interaktif. Suatu media yang mudah untuk digunakan dan menyenangkan mampu menguatkan motivasi minat belajar siswa dan aktivitas belajar siswa serta menarik perhatian murid dalam pembelajaran sejarah. Maka guru hendaknya mampu mengembangkan dan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada mampu untuk merancang media belajar yang bisa menarik perhatian murid sehingga tidak bosan saat pembelajaran salah satu media yang bisa dipakai yakni media pembelajaran berbantuan lumio by smart. Media serta metode belajar yang menarik bisa menaikkan motivasi belajar murid dan menyerap materi pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah.

Didasarkan uraian dari masalah yang ada maka peneliti tertarik untuk melaksanakan *research* berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Lumio By Smart Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah di SMA Swasta Pembangunan Perbaungan Kelas XI IPA ".**

1.2 Identifikasi Masalah

Didasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dijabarkan, sehingga bisa diidentifikasi permasalahan yang berkaitan pada pelatihan ini yakni:

1. Sejarah dianggap sebagai bidang studi yang membosankan serta kurang disukai peserta didik
2. Suasana proses belajar yang terasa jenuh dengan media seperti buku cetak, spidol, serta papan tulis.
3. Kurangnya motivasi belajar murid saat mengikuti pelajaran Sejarah di kelas
4. Penggunaan metode ceramah oleh pendidik ketika mengajar membuat murid menjadi bosan serta tidak tertarik dengan apa yang disampaikan dan diajarkan oleh pendidik serta mengakibatkan hasil belajar murid rendah.
5. Guru disini belum mampu dalam menghadirkan pembelajaran berbentuk media pembelajaran Sejarah berbasis multimedia interaktif.
6. Murid kurang terlibat aktif dalam proses belajar sejarah

1.3 Pembatasan Masalah

Selaras pada identifikasi permasalahan yang telah dijabarkan di atas menunjukkan penting dilaksanakannya pengembangan media pembelajaran mengingat hal ini keterbatasan penulis dalam hal waktu, kemampuan, dana dalam membuat *research* semakin terarah, maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalahnya yakni bagaimana proses pengembangan media

belajar berbantuan Lumio By Smart untuk meningkatkan hasil belajar sejarah yang dilakukan di SMA Swasta Pembangunan Perbaungan kelas XI IPA.

1.4 Rumusan Masalah

Didasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, sehingga rumusan masalah pada *research* ini yakni:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbantuan lumio by smart untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Swasta Pembangunan Perbaungan Kelas XI IPA?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbantuan lumio by smart untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Swasta Pembangunan Perbaungan Kelas XI IPA?

1.5 Tujuan Penelitian

Didasarkan rumusan masalah tersebut tujuan *research* ini antara lain:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sejarah berbantuan lumio by smart yang dikembangkan layak dipakai dalam meningkatkan hasil belajar murid di SMAS Pembangunan Perbaungan.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran sejarah berbantuan lumio by smart yang dikembangkan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar murid kelas XI di SMAS Pembangunan Perbaungan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hubungan dengan tujuan *research* di atas maka *research* diharapkan bisa bermanfaat yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, *research* tindakan kelas ini diinginkan bisa membagikan sumbangan yang amat berguna terhadap perkembangan ilmu pendidikan, terutama terhadap penggunaan media belajar dalam meningkatkan hasil belajar sejarah di sekolah. Membagikan wawasan terhadap pembaca untuk memakai teori yang tepat bila mengalami permasalahan yang sama

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa
    - Menjadi pengalaman baru untuk murid yang belum pernah merasakan memakai media lumio by smart.
    - *Research* ini berguna untuk murid sebab bisa meningkatkan hasil belajar Sejarah dalam merangkum materi yang dipelajari
    - Sebagai wawasan dan hasanah berfikir mengenai penggunaan media lumio by smart.
2. Bagi Guru
    - Menjadi bahan masukan bagi pendidik sejarah SMAS Pembangunan Perbaungan.
    - Meningkatkan mutu pendidikan dalam menjalankan tugas mengajar terutama dalam mengajar Sejarah

- Merangsang pendidik yang lain agar melaksanakan pelajaran yang kreatif serta mengasyikkan untuk murid

3. Manfaat Bagi Sekolah
    - Meningkatkan hasil belajar Sejarah di SMA Swasta Pembangunan, sehingga dapat bersaing dengan sekolah sekolah yang lain.
    - *Research* ini berguna untuk sekolah sebab bisa membagikan masukan ataupun sumbangan *research* untuk peneliti lain yang melaksanakan *research* Pengembangan Media Pembelajaran.
4. Manfaat Bagi Peneliti
    - Menjadi sarana belajar dalam mengintegrasikan wawasan serta keterampilan dengan terjun langsung maka bisa melihat, merasakan, serta menghayati apakah praktik – praktik pembelajaran yang dilaksanakan selama ini telah efektif serta efisien.
    - Menjadi sumbangan pemikiran positif untuk dunia pendidikan terutama bagi civitas akademik UNIMED fakultas ilmu sosial pendidikan sejarah untuk penelitian selanjutnya.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
Character Building
UNIVERSITY