

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu hal yang menjadi prioritas pemerintah dalam mewujudkan pembangunan nasional, sebagaimana tertuang dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional. Berdasarkan undang-undang (2003), pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, memiliki ilmu pengetahuan, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Menurut Hamalik (2018, p. 4) menyatakan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan (perilaku atau laku). Definisi belajar yang diutarakan oleh Hamalik juga diikuti oleh ahli pendidikan lain di Indonesia. Dengan sepenuhnya mengacu pada pendapat Gagne yang mendefinisikan belajar sebagai akibat pengalaman. Definisi ini menurutnya lebih sederhana tetapi lebih bermakna dan berarti.

Proses pembelajaran merupakan pemegang kunci dalam pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. Sa'dun (2013, p. 112) menuturkan bahwasanya komponen yang terbilang penting dalam proses pembelajaran di antaranya adalah sumber belajar dan media pembelajaran. Dengan adanya dua hal tersebut maka proses pembelajaran akan lebih, jelas dan terarah.

Pembelajaran adalah suatu upaya menciptakan lingkungan untuk belajar. Dengan kata lain pembelajaran adalah pengkondisian antara pengajar, pelajar, sumber belajar, media belajar dan materi pembelajaran yang efektif dan kondusif agar suasana belajar menjadi nyaman sehingga mampu mencapai tujuan yang dimaksudkan. Komponen-komponen atau unsur-unsur yang ada di dalam proses pembelajaran harus dipersiapkan semaksimal mungkin supaya kegiatan belajar dan hasil belajar sesuai dengan apa yang sudah direncanakan. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat juga berperan penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga akan menanamkan pemahaman yang lebih mendalam setelah proses pembelajaran berlangsung.

Dunia Pendidikan kita mengenal berbagai macam media pembelajaran. Media tersebut dapat berupa penggunaan alat peraga ataupun bukan alat. Banyak media pembelajaran dalam bentuk alat peraga yang masih kurang menarik minat siswa dan juga teramat rumit untuk dipelajari guru, dikarenakan kurang atraktif dan monoton serta susah dalam penguasaan media tersebut. Salah satu media pembelajaran sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi computer sebagai pembelajaran. Hal ini didukung dengan perkembangan teknologi dan juga komunikasi. Hal ini dipermudah pula dengan adanya jaringan internet yang dapat membuka jendela dunia dalam 1 kali klik.

Perkembangan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak yang kini kian lama makin pesat dan sangat mendukung dalam pengembangan media pembelajaran dan juga mempermudah guru untuk menyampaikan materi dalam bentuk media pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melaju begitu cepat, merambah ke semua sektor kehidupan. Bahkan perkembangannya diperkirakan lebih pesat dari perkiraan semula. Kita masih ingat empat hingga lima tahun yang lalu teknologi informasi dan komunikasi seperti, komputer dan telepon seluler berbasis web, masih terbilang barang yang mahal dan hanya dimiliki orang-orang tertentu saja. Tetapi pada hari ini, teknologi tersebut bukan lagi milik orang-orang tertentu melainkan milik semua bangsa, milik semua orang lapisan terendah sampai teratas. Bahkan banyak orang tidak dapat lepas dari teknologi tersebut dalam kesehariannya, mulai dari pagi sampai petang dan sampai pagi lagi. Teknologi informasi dan komunikasi secara cepat dan revolusioner telah merubah pola pikir dan peradaban manusia.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat saat ini memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan. Sejalan dengan hal itu pemerintah berusaha untuk meningkatkan mutu Pendidikan dengan mengadakan peningkatan kompetensi guru dan perbaikan kurikulum sesuai dengan kemajuan zaman, meningkatkan kualitas para pendidik dan menyediakan media-media pendidikan mulai dari yang sederhana sampai yang paling kompleks. Hal ini di maksudkan agar output pendidikan menjadikan manusia yang berkompeten yaitu manusia yang memiliki daya saing ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sulasmianti (2018) dengan judul penelitian Pemanfaatan blog sebagai media pembelajaran. Menyatakan hasil penelitiannya bahwa penggunaan blog sebagai media pembelajaran dapat mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Disarankan kepada guru khususnya pada satuan pendidikan SMP, SMA/SMK untuk dapat memanfaatkan blog sebagai media pembelajarannya. Melalui blog, guru bukan hanya dapat mengupload materi pelajaran dan berinteraksi tanya jawab dengan peserta didik, namun dapat pula dilakukan evaluasi belajar secara interaktif dan online.

Sigit (2020) juga menyatakan dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Web E-Learning untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Dengan pendekatan penelitian menggunakan model Borg dan Gall” bahwa dalam pengembangan web e-learning idalam penelitiannya menggunakan tiga langkah utama yang diadopsi dari Borg dan Gall. Prosedur umum dalam penelitian ini menggunakan tiga langkah; 1) Studi pendahuluan, 2) Pengembangan model, 3) Pengujian model. Maka dapat disimpulkan sesuai dengan mempelajari skema desain inovasi dalam bentuk Web E-Learning, dengan perubahan zaman dan mampu menjadi salah satu solusi alternatif untuk tantangan pembelajaran sejarah sejauh ini menuju kemajuan zaman. Secara keseluruhan, ini pengembangannya layak dan mudah digunakan. Tapi, isinya tidak mencakup memperpanjang materi pembelajaran seperti video situs bersejarah, berbagai ruang lingkup.

Berdasarkan uraian di atas, dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran dalam proses pembelajaran, maka sangat dibutuhkan media pembelajaran yang relevan. Dalam penelitian ini akan mengembangkan media pada mata pelajaran sejarah. Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang

dipelajari pada Madrasah Aliyah. Materi pelajaran ini sangat penting untuk disampaikan kepada siswa karena didalamnya mengandung informasi tentang peristiwa-peristiwa bersejarah terdahulu yang dapat diambil pelajaran untuk membentuk karakter siswa di zaman ini.

Namun di dalam kenyataannya, materi pelajaran Sejarah ini merupakan salah satu materi yang agak di jauhi baik oleh para siswa atau sebagian guru. Hal ini terjadi karena mata pelajara Sejarah dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan monoton. Metode yang banyak digunakan adalah metode ceramah, guru menyampaikan dan bercerita soal sejarah sehingga pembelajaran hanya berjalan satu arah sehingga tak jarang banyak siswa yang mengantuk. Banyak tokoh- tokoh pahlawan, tanggal, tempat, dan alur peristiwa sejarah yang kompleks juga membuat siswa merasa kesulitan dalam mengingat atau menghafal materi pelajaran. Oleh karena itu diperlukan adanya pembaharuan atau inovasi dalam penentuan metode atau media pembelajaran.

Kejenuhan siswa dalam mengikuti pelajaran Sejarah semakin bertambah saat Pandemi Covid-19 melanda Indonesia pada tahun 2020 yang lalu. Rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran Sejarah dapat dibuktikan oleh hasil penelitian sebelumnya. Berikut dalam hasil penelitian (Siregar, Siregar, & Kasmawati, 2023, pp. 135-143) , dengan judul Analisis Minat Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri 4 Padangsidempuan, sebagaimana hasil penelitian ditunjukkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 1.1 Hasil Angket minat belajar Sejarah siswa
SMA Negeri 4 Padangsisimpulan.

No	Indikator Minat Belajar	Pembelajaran Secara Daring		Pembelajaran Tatap Muka	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Perasaan senang dalam belajar Sejarah	35	58,33%	55	91,67%
2.	Perhatian saat mengikuti pembelajaran Sejarah	28	46,67%	41	68,33%
3.	Ketertarikan/rasa ingin tahu terhadap pembelajaran Sejarah	39	65,00%	46	76,67%
4.	Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Sejarah	36	60,00%	45	75,00%
Rata-Rata Minat Belajar		35	57,5%	47	77,91%

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata sebanyak 57,5% siswa memiliki minat belajar sejarah secara daring dan sebanyak 77,91% siswa menaruh minat belajar secara tatap muka. Hasil tersebut mengandung selisih yang cukup banyak, dimana beda persentase dari kedua pembelajaran tersebut sebanyak 20,41%. Hal ini menandakan bahwa persentase minat siswa lebih tinggi pada pembelajaran tatap muka daripada pembelajaran daring/online. Siswa lebih antusias ataupun lebih berminat belajar sejarah apabila pembelajaran dilakukan secara tatap muka dibandingkan apabila dilakukan secara daring/online.

Adapun latar penelitian ini dilakukan pada Lembaga Pendidikan di bawah Departemen Kementerian Agama yaitu Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Medan yang bertempat di Sumatera Utara tepatnya di kota Medan. Penulis memilih Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Medan sebagai latar penelitian karena madrasah tersebut adalah salah satu madrasah favorit, unggul, dan terakreditasi A+ dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-S/M) sehingga sebagai salah satu *piloting project* pelaksanaan Program Madrasah Berbasis SKS.

Berdasarkan temuan awal penulis, Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Medan yaitu sebuah madrasah yang tergolong baru dalam menerapkan pembelajaran Sistem Kredit Semester (SKS). Berkisar dari tahun ajaran 2020/2021 s/d 2023/2024 saat ini. Sebagai sekolah agamis madrasah tersebut menjunjung tinggi akhlakul karimah. Sebagaimana tercantum pada visi madrasah yaitu “Cendikia dan Berakhlakul Karimah”. Kemudian dari visi tersebut lahir lah madrasah berkualitas dan wahana berprestasi.

Sebagaimana pengamatan penulis, MAN 2 Model Medan merupakan madrasah yang memiliki segudang prestasi dalam segala bidang baik akademik maupun non akademik. Terbukti bahwa pada tanggal 28 November 2021 lalu ada Peserta didik MAN 2 Model Medan berprestasi raih juara 1 game online Nasional Divisi AoV Kemenpora Jakarta. Madrasah yang sudah terakreditasi A+ dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-S/M) menambah keunggulan dari Madrasah tersebut. Hingga saat ini MAN 2 Model Medan menjadi salah satu madrasah favorit dambaan para orang tua dan anaknya hendak melanjutkan Pendidikan ke jenjang sekolah menengah atas (SMA/MA).

Berdasarkan observasi awal penulis dengan beberapa guru yang mengampu mata pelajaran Sejarah menyatakan bahwasanya pada saat Pandemi melanda semangat belajar siswa khususnya mata pelajaran Sejarah mengalami kemunduran. Hasil observasi awal dibuktikan dengan data awal pengisian angket siswa terhadap minat belajar mata pelajaran Sejarah di MAN 2 Model Medan. Data diperoleh sebagaimana deskriptif statistic dibawah ini.

Tabel 1.2 data minat belajar siswa kelas XI MAN 2 Model Medan

<i>Data Minat Belajar Siswa</i> Kelas XI MAN 2 Model Medan	
Mean	116,8
Standard Error	1,051502052
Median	118
Mode	118
Standard Deviation	7,053690201
Sample Variance	49,75454545
Kurtosis	0,17103634
Skewness	-0,399923278
Range	33
Minimum	101
Maximum	134
Sum	5256
Count	45

Berdasarkan fakta empirik di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Dengan tujuan untuk menarik minat dan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah siswa kelas XI MAN 2 Model Medan. Dengan mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Web Blog Pada Hasil Belajar Sejarah siswa di MAN 2 Model Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurang inovatifnya pembelajaran sejarah berbasis teknologi
2. Guru masih menggunakan metode konvensional
3. Keterbatasan sarana / prasarana pada pembelajaran
4. Hasil belajar siswa relatif rendah
5. Belum adanya penggunaan multimedia berbasis web log pada mata pelajaran sejarah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penulis membatasi masalah mengingat kemampuan peneliti terbatas dalam waktu serta tenaga. Ada beberapa aspek dalam permasalahan tersebut dibatasi sebagaimana berikut:

1. Perhatian utama difokuskan pada meningkatkan hasil belajar siswa XI MAN 2 MODEL MEDAN melalui media pembelajaran *web blog* dalam pembelajaran sejarah.
2. Topik pembelajaran yang akan menjadi titik berat perhatian dalam perhatian ini adalah Sejarah pergerakan kebangsaan Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah diatas, maka Rumusan Masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *web blog* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI MAN 2 Model Medan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *web blog* pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI MAN 2 Model Medan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *web blog* pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI MAN 2 Model Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan Rumusan Masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Untuk menganalisis kelayakan penggunaan media *web blog* pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI MAN 2 Model Medan.
2. Untuk menganalisis kepraktisan penggunaan media berbasis *web blog* pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI MAN 2 Model Medan.
3. Untuk menganalisis penggunaan media berbasis *web blog* yang efektif pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI MAN 2 Model Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian yang berhasil tidak hanya memberikan kontribusi teoretis tetapi juga praktis yang signifikan. Melalui analisis latar belakang dan pemetaan masalah yang dilakukan, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan manfaat yang beragam.

1. Manfaat teoritis

- a. Memberikan kontribusi ilmu terhadap pengelola pendidikan baik di sekolah atau madrasah sebagai komponen dalam pendidikan dalam memanfaatkan penerapan media pembelajaran berbasis *web blog* dalam kegiatan belajar siswa MAN 2 Model Medan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Guru, dapat memberikan motivasi dan wawasan baru bagi guru agar lebih kreatif lagi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis online, dan juga dengan adanya pengembangan media online dapat membantu guru jika ada kesulitan dalam menyampaikan materi.
- b. Bagi siswa, dapat memberikan motivasi siswa dalam proses belajar agar tidak memberi rasa jenuh, dan juga siswa lebih memahami materi sejarah dengan baik.
- c. Bagi peneliti, memberikan pengetahuan, pengalaman, wawasan baru, dan bekal untuk kedepannya.
- d. Bagi sekolah diharapkan dapat meningkatkan mutu sekolah dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran serta meningkatkan keterampilan guru dalam media pembelajaran berbasis teknologi.