

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi terus mengalami perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan, salah satu bagiannya adalah bidang pendidikan.

Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, Ayat 1 telah ditetapkan antara lain bahwa "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, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara (Ikhsan, 2001:5) pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt), dan tubuh anak; dalam Taman Siswa tidak boleh dipisahkan bagian-bagian itu agar kita dapat memajukan kesempurnaan hidup, kehidupan dan penghidupan anak-anak yang kita didik selaras dengan duniannya. Tujuan pendidikan adalah membantu manusia mencapai nilai-nilai kehidupan dan membangun karakter.

Tujuan dari pendidikan tersebut selaras dengan makna pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan kesadaran akan proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan untuk memahami peristiwa di masa lampau dan membangun kepribadian dan karakter bangsa dimasa depan. Mata pelajaran sejarah memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Tetapi, realitasnya mata pelajaran sejarah justru dianggap pelajaran yang kurang menarik

dan membosankan. Karena hanya terjebak dalam materi yang bersifat abstrak, terutama ketika guru menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah.

Beberapa pakar pendidikan memberikan beberapa pendapat mengenai fenomena pembelajaran sejarah yaitu, Susanto (Sidabutar, 2018:1) berpendapat bahwa, banyak guru sejarah yang masih menerapkan model pembelajaran konvensional, dimana model pembelajaran ini memiliki kelemahan dalam proses pembelajarannya, diantaranya guru kurang ikut menyertakan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya bahan ajar sejarah serta sistem pengajaran yang kurang baik, seperti tidak adanya penggunaan media atau model pembelajaran yang menarik.

Fenomena tersebut dapat dilihat dari salah satu sekolah yaitu, SMA Negeri 1 Tanjung Beringin yang beralamat di Jl. Pahlawan, Kec. Tanjung beringin, Kab. Serdang Bedagai. Berdasarkan hasil observasi di sekolah tersebut pada tanggal 2 November 2019, saat mata pelajaran sejarah guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku lks dan papan tulis. Guru cenderung memberikan ceramah dan menulis materi di papan tulis. Sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sejarah dan siswa cenderung melakukan aktifitasnya sendiri, seperti memainkan game dalam smartphone. Menurut sebagian siswa, pelajaran sejarah hanya menyampaikan teori, membosankan dan kurang menarik.

Kelemahan pembelajaran sejarah dalam dunia pendidikan ialah karena terbatasnya aktivitas belajar siswa dan sangat dominan peran guru dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, Guru harus kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, misalnya dengan memanfaatkan kemajuan dalam bidang

teknologi, seperti penggunaan media pembelajaran. Salah satu contoh dari media pembelajaran ialah game.

Media pembelajaran berbasis game dapat digunakan oleh guru sebagai sarana dalam penyampaian materi pelajaran. Game merupakan sarana hiburan bagi anak-anak, remaja maupun dewasa. Kebiasaan bermain game menjadi salah satu gaya hidup bagi kalangan masyarakat sekarang. Didukung dengan smartphone yang terus berkembang, keberadaan game semakin meluas. Dalam hal ini, game dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam dunia pendidikan. Karena, setiap kalangan masyarakat tidak pernah lepas dari game smartphone. Melalui media berbasis game, peserta didik dapat bermain dan belajar, terutama pada mata pelajaran sejarah yang cenderung dianggap pelajaran yang membosankan bagi sebagian kalangan pelajar.

Media berbasis game smartphone merupakan sarana/alat pembelajaran yang menggunakan game yang berada di dalam aplikasi smartphone. Pengguna smartphone sebagai media pembelajaran memudahkan siswa belajar sambil bermain. Game smartphone memiliki banyak peminat, baik game edukasi/pendidikan maupun game quis lainnya.

Dari paparan permasalahan diatas, perlu adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa agar antusias dalam proses pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Maka diperlukan penelitian dengan judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Game Smartphone Pada Materi Revolusi Besar Dunia dan Pengaruhnya Terhadap Umat Manusia Untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung

Beringin". Dengan penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development).

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pokok yang akan dijadikan bahan kajian dalam penelitian ini secara lebih lanjut, antara lain sebagai berikut.

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran di SMA Negeri 1 Tanjung Beringin.
2. Perlunya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah.
3. Kurangnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah.
4. Perlunya pengembangan game smartphone di SMA Negeri 1 Tanjung Beringin sebagai media pembelajaran sejarah.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah bahwa Game Smartphone layak digunakan dan efektif dalam pembelajaran, pada mata pelajaran Sejarah kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Beringin.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone pada materi revolusi besar dunia dan pengaruhnya terhadap umat manusia untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Beringin?

2. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone pada materi revolusi besar dunia dan pengaruhnya terhadap umat manusia untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Beringin?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone pada materi revolusi besar dunia dan pengaruhnya terhadap umat manusia untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Beringin.
2. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone pada materi revolusi besar dunia dan pengaruhnya terhadap umat manusia untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Beringin.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dari penelitian pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone pada materi revolusi besar dunia dan pengaruhnya terhadap umat manusia untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Beringin dapat diperoleh manfaat sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian akan menambah khasanah ilmu pengetahuan menjadi salah satu sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

1. Menambah pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
2. Menambah pengalaman peneliti dalam memadukan materi pelajaran dengan teknologi sehingga proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan apa yang diharapkan.

### b. Bagi Guru

1. Sebagai sumber referensi
2. Sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Mempermudah penyampaian materi sehingga siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran.

### c. Bagi Siswa

1. Membantu siswa untuk belajar mandiri dan memahami materi pelajaran kapan saja.
2. Dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

### d. Bagi Sekolah

1. Memberikan alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Sejarah.
2. Menambah pengetahuan mengenai konsep baru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.