

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan satu wadah bagi setiap orang dalam mendapatkan sebuah ilmu. Pendidikan juga satu upaya yang efektif dalam membantu individu dalam mengembangkan potensi yang dimiliki secara maksimal. Melalui proses pendidikan, keberadaan manusia sebagai makhluk individual, susila, sosial, dan religius dapat dieksiskan sedemikian rupa sehingga dapat berubah berubah menjadi manusia yang seutuhnya. Dengan adanya pendidikan, siapapun diharapkan menjadi pribadi yang dapat lebih mudah dalam mengembangkan kompetensi dalam dirinya

Seperti yang tertuang dalam undang-undang Nomor. 20 Tahun 2003 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 yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dengan kata lain pendidikan memiliki pengaruh penting dalam perkembangan diri setiap peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan sangat berpengaruh dalam pengembangan kemampuan setiap individu, baik kemampuan internal maupun kemampuan eksternal seperti rasa ingin tahu serta tingkat kepercayaan diri.

Menurut Rusman (2019: 15) di dalam dunia pendidikan, guru adalah seorang pendidik, pelatih dan pengembangan kurikulum yang menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif. Guru yang profesional merupakan faktor penentu proses pendidikan yang berkualitas. Dalam melangsungkan pembelajaran yang menarik dan inovatif, tentu saja tidak lepas dari peran guru sebagai fasilitator untuk menghasilkan suasana belajar yang sedang berlangsung terasa menyenangkan serta tentu saja tidak monoton.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu faktor yang paling mendukung dari kemajuan abad sekarang ini. Kemajuan ini tentunya sangat berpengaruh juga pada beberapa aspek kehidupan lainnya, salah satu aspek yang terpengaruh dari perkembangan teknologi ini adalah bagi dunia pendidikan. Kemajuan zaman yang disebut juga Era Revolusi Industri 4.0 ini menuntut proses pembelajaran untuk menyesuaikan dengan keadaan dan tantangan tersebut. Dengan mewujudkan suatu proses pembelajaran mulai dari perencanaan, proses dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada (Ricu dkk, 2021: 19).

Akibatnya pembelajaran yang dilakukan di sekolah bukan lagi di fokuskan kepada guru (*teacher center*) melainkan guru harus berperan sebagai fasilitator, (memfasilitasi) peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga siswa secara aktif melakukan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk mendukung berlangsungnya pendidikan pada era sekarang ini ialah dengan merencanakan, mengembangkan, maupun menghasilkan

perangkat pembelajaran berbasis media. Pengembangan media akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, karena belajar menggunakan media dapat dirancang menjadi menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan cepat bosan saat pelajaran sedang berlangsung.

Media merupakan perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*. Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi. Dengan menggunakan media dan teknologi, proses penyampaian pesan dan informasi antara pengirim dan penerima akan dapat berlangsung dengan efektif (Benny, 2017: 15). Media yang perlu dikembangkan pada era sekarang ini yaitu media berbasis aplikasi dengan nama *prezi*.

Aplikasi *prezi* adalah media untuk menyampaikan informasi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pendidikan dan dirancang guna mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi ajar. *Prezi* menyediakan pengguna teknologi untuk berkreasi dalam ranah pembelajaran yang akan disajikan. Untuk memudahkan guru dalam penggunaan teknologi dan menarik perhatian belajar peserta didik. Salah satu fitur yang data di gunakan pada aplikasi *prezi* adalah Mind Mapping. Mind Mapping di pilih sebagai media untuk pembelajaran guna memudahkan peserta didik dalam memahami suatu materi. Fitur ini disediakan dalam aplikasi *prezi* yang diharapkan dapat mengurangi rasa bosan saat pembelajaran berlangsung; *Prezi* merupakan Software yang dirancang untuk

memudahkan para penggunanya dalam penyajian materi yang berbeda dan menarik pada semua jenis mata pelajaran, salah satunya pembelajaran sejarah.

Sejarah merupakan peristiwa yang terjadi secara fakta dan nyata pada masa lampau dan dapat dibuktikan kebenarannya. Pembelajaran sejarah di sekolah kerap sekali disajikan dalam bentuk ceramah serta monoton. Berdasarkan kurikulum 2013, peserta didik pada jenjang SMA mendapatkan 2 (dua) macam pelajaran sejarah, yaitu sejarah Indonesia (umum/wajib) di peruntukkan peserta didik yang duduk di bangku SMA jurusan IPA maupun IPS dan sejarah peminatan di peruntukkan khusus siswa jurusan IPS. Pembelajaran sejarah diantaranya mampu mengembangkan pola berfikir sejarah, keterampilan sejarah, serta mampu memahami isu-isu kontroversial dalam mengkaji permasalahan yang terjadi dalam lingkungan masyarakat. Menurut Suwardono (2019) dalam bukunya yang berjudul *Sejarah Indonesia masa Hindu-Buddha*, dalam pembelajaran sejarah tingkat menengah atas, materi sejarah Indonesia disajikan sedemikian lengkap.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan kepada guru mata pelajaran sejarah SMA Negeri 2 Medan secara tatap muka pada tanggal 12 Oktober 2022, peneliti melakukan penelitian oleh salah satu guru mata pelajaran sejarah yaitu ibu Dra. Sitti Aisyah M.Si, beliau merupakan guru mata pelajaran sejarah Indonesia. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwasannya pembelajaran di SMA Negeri 2 Medan saat ini memanfaatkan buku bacaan seperti LKS (Lembar Kerja Siswa) dan buku bacaan lain sebagai pendukung bahan acuan. Penggunaan media lain seperti prezi sudah di gunakan dalam

pembelajaran, namun hanya sebatas powerpoint saja. Selain itu pembelajaran juga disajikan dengan metode ceramah, sehingga membuat para peserta didik merasa bosan saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Metode lain yang digunakan guru sejarah dalam pengajaran kelas yaitu metode diskusi kelompok serta presentasi. Metode ini dilakukan dengan cara guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok selanjutnya yang sudah mendapat kelompok akan di beri materi untuk kemudian di presentasikan didepan kelas. Tampak bahwa guru sudah menggunakan media pendukung seperti prezi, namun belum di kembangkan dalam bentuk selain powerpoint untuk menunjang minat dan motivasi belajar sejarah peserta didik khususnya di SMA N 2 Medan. Oleh sebab itu perlu di kembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivita peserta didik sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah dengan adanya pengembangan pada media berbasis prezi.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dirasa perlu melakukan pengembangan pada media pembelajaran *untuk peserta didik*. Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Mind Mapping* Berbasis Aplikasi Prezi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kerajaan Mataram Islam Kelas X IPA SMA N 2 Medan**”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Medan hingga saat ini memanfaatkan buku teks sejarah atau buku cetak seperti LKS yang berukuran tidak terlalu tebal sebagai salah satu media pembelajaran utama yang digunakan oleh guru sejarah.
2. Pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Medan sudah memanfaatkan prezi sebagai media pembelajaran, namun hanya sebatas powerpoint saja.
3. Guru sejarah masih bersifat *teacher centre* (pembelajaran di fokuskan kepada guru).
4. Guru sejarah sering sekali memerintahkan siswa untuk mengerjakan materi yang telah dibagikan untuk kemudian presentasikan dan mengerjakan soal-soal yang terdapat pada LKS.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah ini, yaitu peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran Mind Mapping berbasis prezi pada mata pelajaran sejarah Indonesia untuk kelas X SMA Negeri 2 Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan, adapun yang menjadi rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kelayakan produk dari media pembelajaran berbasisi aplikasi prezi pada mata pelajaran sejarah Indonesia untuk kelas X SMA Negeri 2 Medan?

2. Bagaimana efektivitas produk terhadap pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Medan.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui kelayakan produk dari media pembelajaran berbasis aplikasi prezi pada mata pelajaran sejarah Indonesia untuk kelas X SMA Negeri 2 Medan.
2. Untuk mengetahui efektivitas produk terhadap pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, maka diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan berdasarkan tujuan penelitian di atas. Adapun hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat, yaitu:

1. Manfaat bagi guru:

- a) Memberikan variasi baru dalam pembelajaran sejarah dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi prezi
- b) Memberikan kemudahan bagi guru dalam penyampaian materi pelajaran sejarah.
- c) Memberikan motivasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran pada pelajaran sejarah

2. Manfaat Bagi Siswa:

- a) Meningkatkan semangat serta keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah.
- b) Memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran sejarah

3. Manfaat Bagi Peneliti

- a) Penelitian ini sebagai rujukan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi prezi pada mata pelajaran sejarah Indonesia untuk kelas X SMA Negeri 2 Medan.

