

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk mengembangkan serta menumbuhkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan (Sofyan Tsauri, 2015:3). Pendidikan menjadi bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dalam lingkaran kehidupan manusia, semua hal tidak pernah lepas dari pengaruh pendidikan seperti dalam aspek-aspek sosial, ekonomi, politik, budaya, bahkan agama. Melalui pendidikan, proses pertumbuhan dan pembangunan manusia yang berkualitas memiliki pijakan serta acuan yang jelas dan terukur, jika kualitas individu atau sumber daya manusia baik maka hal tersebut dampak dari pendidikan yang terlaksana dengan baik dan sukses (Mundir, 2022: 1). Oleh karena itu manusia secara sadar akan selalu berusaha dan berupaya untuk memenuhi pendidikannya.

Pendidikan abad ini dipengaruhi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, peran teknologi tak luput pula merambah dalam dunia pendidikan, beragam metode dan strategi pendidikan diterapkan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dalamnya. Perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti dapat dirasakan sekarang ini sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, usaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan kita dapat selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap kegiatan belajar mengajar, terutama dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Teknologi pendidikan sendiri merupakan kajian dan praktik

untuk membantu proses belajar dan meningkatkan kinerja dengan membuat, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang memadai (Yuberti 2015:1).Keberadaan teknologi yang kita rasakan sekarang ini sangat penting bagi kebutuhan hidup manusia sebagai penyokong dalam melakukan berbagai aktivitas baik dalam melakukan pekerjaan, maupun proses belajar mengajar dalam pendidikan.

Teknologi pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup pesat, meskipun belum mengalami pemerataan dengan sempurna. Hal tersebut dapat dicapai dengan cara memahami betul arti pentingnya teknologi dalam pendidikan dengan demikian maka peran dan potensinya dapat diwujudkan secara optimal. Pada awalnya sistem pendidikan tertua yang ada di Indonesia yang berlangsung sebelum abad ke-20 masih bersifat tradisional. Pada masa itu, Indonesia hanya mengenal satu jenis pendidikan yakni sekolah-sekolah agama islam, salah satunya pesantren. Hingga sekarang pendidikan di Indonesia semakin berkembang dan semakin mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Perubahan dan perkembangannya salah satunya adalah adanya tingkat pendidikan yakni, dari tingkat SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi. Kemajuan dan perkembangan pendidikan menjadi salah satu faktor kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, kemajuan pendidikan harus sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran seperti bahan ajar, media pembelajaran, dan lainnya.

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran pada peserta didik. Hal itu disebabkan karena adanya perkembangan teknologi yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam proses

pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk merangsang minat belajar peserta didik dan agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif (Muhammad Hasan dkk 2021:10). Ketepatan pemilihan media pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Fungsi dari media pembelajaran itu sendiri merupakan sebagai perantara informasi, mencegah terjadinya hambatan dalam kegiatan belajar mengajar, perangsang motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan mengoptimalkan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran memang sangatlah penting, di era kemajuan teknologi yang sangat pesat ini, kita dapat memanfaatkan penggunaan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang inovatif. Dengan begitu akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengasyikan dalam proses pembelajaran. Karena media memiliki kemampuan untuk menarik perhatian peserta didik, dengan warna atau bentuk- bentuk, serta audio yang disajikan. Karena penggunaan media saat proses pembelajaran lebih menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional (ceramah) di segala mata pelajaran baik mata pelajaran yang berkaitan dengan sains ataupun yang berkaitan dengan ilmu sosial khususnya mata pelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang memuat materi dalam lingkup ilmu sosial yang diajarkan oleh guru dalam memperkenalkan serta menjelaskan kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang terjadi di Indonesia bahkan dunia. Peristiwa-peristiwa tersebut memiliki keterkaitan atau berdampak pada kehidupan di masa sekarang dan

masa yang akan datang. Peserta didik diajarkan mengenai sejarah Indonesia dan sejarah dunia. Tujuan diberikannya pembelajaran sejarah di sekolah agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir sejarah, keterampilan sejarah dan mampu membentuk watak atau karakter peserta didik yang bermartabat serta membentuk manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Dilain sisi, sejarah dijadikan sebagai mata pelajaran bertujuan agar peserta didik menyadari adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang Isjoni (Jumardi, dan silvi, 2017:3).

Pada tingkatan SMA maupun SMK, tujuan pembelajaran sejarah sudah berkembang mengarah pada pemahaman yang lebih mendalam mengenai berbagai peristiwa-peristiwa sejarah yang dianggap penting dalam membangun kemampuan berpikir kritis, kemampuan belajar, rasa ingin tahu dan berusaha mencari tahu, kepedulian sosial dan semangat kebangsaan peserta didik. Pembelajaran sejarah melalui materi sejarah Indonesia diperlukan untuk membangkitkan ketidaktahuan terhadap nilai sejarah yang ada di sekitarnya serta membangkitkan sejarah nasional kepada peserta didik. Sudah seharusnya dalam pembelajaran sejarah dikenalkan mengenai nilai-nilai sejarah Indonesia secara lebih mendalam kepada peserta didik karena mempelajari sejarah bangsa merupakan modal utama dalam membangun bangsa masa kini dan bangsa yang akan datang, sebagai dasar terbentuknya identitas suatu bangsa juga pembentukan watak suatu bangsa.

Pada penelitian awal yang dilakukan kepada guru SMA PAB 4 Sampali yakni ibu Rizky melalui wawancara diperoleh beberapa informasi yakni kurikulum

yang digunakan di kelas XI merupakan kurikulum 2013 revisi, metode yang digunakan adalah metode ceramah, media yang paling sering digunakan adalah PPT. Sedangkan kepada peserta didik kelas XI IPS menggunakan angket, dari hasil penelitian awal kepada peserta didik dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik masih kurang tertarik untuk belajar sejarah, pembelajaran sejarah di sekolah tersebut hingga saat ini masih memanfaatkan buku paket sebagai media pembelajaran utama yang digunakan oleh guru, terkadang guru sejarah juga menggunakan media lain yakni power point yang kemudian dijelaskan kembali oleh guru tersebut.

guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran lain seperti video pembelajaran, yang berisi gambar dan audio, serta penggunaan media pembelajaran berbasis peta digital atau games. sedangkan setelah dilakukan penelitian awal siswa cenderung menyukai pembelajaran yang menampilkan gambar, audio atau games pada saat proses pembelajaran. Dalam penelitian awal ini juga diketahui bahwasannya guru sejarah masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar, pembelajaran sejarah masih bersifat teacher center, serta guru kerap kali menyuruh untuk meringkas materi dan menghafal materi yang ada di buku paket hal tersebut yang membuat siswa kerap kali merasa bosan pada saat pembelajaran sejarah sedang berlangsung informasi lain yang didapat, pada saat pembelajaran siswa sebagian siswa kerap kali, tidur di dalam kelas, mengobrol dan bermain saat guru menjelaskan, banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas sesuai apa yang diperintahkan guru, dan hanya sekitar 50% dari keseluruhan siswa yang memenuhi KKM saat diadakan ujian sekolah.

Masalah-masalah tersebut disebabkan karena guru kurang variatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa untuk merangsang minat siswa agar semangat belajar sejarah. Sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami pelajaran yang diberikan dan cenderung kurang tertarik pada pembelajaran sejarah. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu solusi dari berbagai masalah yang berkaitan dengan keefektifan pembelajaran pada peserta didik. Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan ketertarikan peserta didik pada materi yang akan dipelajari, peserta didik juga akan lebih berkonsentrasi dan dengan itu diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih baik, sehingga pada akhirnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran harus dipilih yang sesuai dan benar-benar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Story Maps Digital merupakan media pembelajaran yang memuat tulisan, gambar, audio, dan video berfungsi sebagai alat atau sarana perantara bagi guru untuk menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran untuk siswa. Dengan media pembelajaran ini selain siswa lebih mudah menangkap informasi tentang materi, siswa juga dapat ditugaskan untuk membuat proyek langsung baik secara individu maupun kelompok. Sehingga siswa mampu untuk mengidentifikasi materi dan mengasah kreativitasnya dalam membuat proyek tersebut tampak lebih menarik. Media pembelajaran *Story Maps Digital* ini sangat berguna jika guru mengalami keterbatasan pada saat mengajar. Siswa di SMA PAB 8 Sampali juga sangat senang dan semangat jika pada saat proses pembelajaran menggunakan android atau laptop yang mereka punya. Maka dari itu *Story Maps Digital* sangat

sesuai jika diterapkan kedalam media pembelajaran sejarah di SMA PAB 8 Sampali.

Penggunaan media pembelajaran berbentuk audio, visual, dan audio visual dapat digunakan karena kebutuhan peserta didik berbeda-beda dalam menangkap informasi. Salah satu media yang mencakup semua hal tersebut adalah *Story Maps*, dengan kemajuan teknologi seperti sekarang ini peserta didik tidak lagi melihat peta melalui atlas atau globe. Media *Story Maps* merupakan media yang menyajikan fakta, ide, simbol dan gambar. Contoh penggunaan media ini dalam materi sejarah adalah runtutan peristiwa seputar proklamasi, rute penjelajahan samudra, rute perang gerilya Jendral Soedirman dan lain sebagainya. Berdasarkan uraian dari permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul; “Pengembangan Media Pembelajaran *Story Maps Digital* dengan *My Maps* pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Swasta PAB 4 Sampali”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan maka masalah-masalah yang ditemukan, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran sejarah di SMA Swasta PAB 4 Sampali hingga saat ini masih menggunakan buku paket atau buku ajar dalam media pembelajaran utama yang digunakan guru sejarah
2. Guru sejarah kurang kreatif dan inovatif dalam mendesain media pembelajaran agar peserta didik tertarik dalam mengikuti poses pembelajaran sejarah

3. Hanya 50% dari peserta didik yang mampu mencapai KKM dalam mata pelajaran sejarah
4. Guru sejarah kerap kali memberikan tugas menyuruh atau menghafal materi yang ada di buku paket
5. Pembelajaran masih berpusat pada guru atau teacher centre.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu penulis melakukan pengembangan media pembelajaran *Story Maps Digital* dengan *My Maps* pada materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas XI IPS SMA Swasta PAB 4 Sampali.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan diatas, maka bisa ditarik rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Story Maps Digital* dengan menggunakan *My Maps* pada sejarah Indonesia materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk kelas XI IPS SMA Swasta PAB 4 Sampali?
2. Bagaimana uji coba kelayakan produk dari media pembelajaran *Story Maps Digital* materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan indonesia untuk kelas XI IPS SMA Swasta PAB 4 Sampali?

3. Bagaimana uji efektifitas produk dari media pembelajaran *Story Maps Digital* materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk kelas XI IPS SMA Swasta PAB Sampali

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Story Maps Digital* dengan *My Maps* pada materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk kelas XI IPS SMA Swasta PAB 4 Sampali
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Story Maps Digital* dengan *My Maps* pada kelas XI IPS SMA Swasta PAB 4 Sampali
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran *Story Maps Digital* dengan *My Maps* pada kelas XI IPS SMA Swasta PAB Sampali

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Bagi guru bidang studi khususnya yang mangajarkan mata pelajaran sejarah, media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam proses belajar mengajar mata pelajaran sejarah sehingga dapat mengembangkan kompetensi diri dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dalam upaya peningkatan mutu tenaga pendidik yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah di SMA. Sebagai masukan yang membangun gunameningkatkan kualitas lembaga

pendidikan yang ada, termasuk para pendidik yang ada di dalamnya, dan penentu kebijakan dalam lembaga pendidikan.

3. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat digunakan mahasiswa sebagai wahana penerapan ilmu yang diperoleh selama kuliah dan memperbanyak ilmu pengetahuan yang di dapat sehingga dapat menjadi bekal di masa depan.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah dan meningkatkan wawasan pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah, serta di kemudian hari peneliti siap menjadi guru yang profesional dan inovatif dalam mengajarkan mata pelajaran sejarah.

