

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Salah satu unsur kehidupan yang mendasari pembangunan nasional adalah pendidikan. Secara umum, pendidikan merupakan upaya yang umum dilakukan untuk menyiapkan siswa dengan berbagai proses belajar berupa: pembimbingan, pemberian pelajaran dan latihan dalam melaksanakan peranannya di masa depan. Pendidikan nasional merupakan upaya pengembangan bakat dan minat siswa/i agar menjadi manusia berimanan tinggi dan bertaqwa kepada Tuhan, dengan akhlak mulia, sehat, cerdas, memiliki kecakapan, kreatifitas serta kemandirian yang baik. Selanjutnya diharapkan dapat menjadi warga negara yang bersifat demokratis serta mampu bertanggung jawab dikemudian hari. Kedudukan pendidikan sejarah dalam sistem pendidikan nasional, setara dengan disiplin ilmu yang lain. Pelajaran sejarah juga mengandung unsur kognitif dan afektif yang memungkinkan berkembangnya kecakapan, kreativitas, kemandirian dan juga bertanggung jawab (Marli, S. 2021).

Pelajaran Sejarah diberikan pada tiap level pendidikan, mulai dari level dasar sampai ke level perguruan tinggi. Materi pembelajaran Sejarah pada level SD dan SMP terintegrasi dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sedangkan di tingkat SMA pelajaran Sejarah diberikan tersendiri, sama seperti mata pelajaran lainnya. Pemerintah menyadari pentingnya pembelajaran sejarah bagi generasi penerus bangsa. Hal ini terlihat dari pendistribusian jam pelajaran Sejarah pada

semua tingkatan pendidikan. Melalui pemberian pelajaran sejarah membantu siswa memahami masalah, kejadian, dan proses kehidupan yang terjadi di masa lampau dan memiliki hubungan dengan saat ini dan waktu yang akan datang. Pemberian pelajaran sejarah di sekolah umumnya masih bersifat konvensional, penyampaian informasi masih dilakukan dengan cara pemaparan cerita sejarah. Kadang kala cerita kebenaran sejarah yang dipaparkan oleh guru belum dapat ditafsirkan dengan benar oleh siswa. Karena itu seorang guru berkewajiban untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita sejarah secara yang sederhana dan mudah dipahami (Haydn, 2017).

Pelajaran sejarah berperan penting dan strategis untuk membentuk sifat dan kepribadian dan martabat bangsa Indonesia. Secara konvensional, pemberian pelajaran Sejarah di sekolah cenderung berfokus pada pengembangan pengetahuan dan pemahaman terhadap peristiwa-peristiwa sejarah, cara berpikir yang kronologis, rasa kebangsaan, kepahlawanan dan juga nilai tenggang rasa (Marli, S. 2021). Selain itu, pemberian pelajaran Sejarah juga diharapkan dapat berkontribusi dalam pembentukan sumber daya manusia yang bertanggung jawab dalam berbangsa dan bernegara. Oleh sebab itu, sangat perlu diterapkan pada semua tingkat pendidikan (Triono, A 2010).

Perkembangan teknologi informasi serta komunikasi, mendorong terjadinya peralihan dalam penggunaan metode konvensional pada pemberian pelajaran Sejarah kepada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Berkembangnya teknologi *gadget* seperti *Smartphone* semakin dapat memudahkan seseorang dalam memanfaatkan internet untuk memperoleh

kebutuhannya. Di Indonesia, terdapat aplikasi belajar online yang sedang marak, yang terdiri dari *Pahamify*, *Google Classroom*, *Quipper*, *Zenius*, *Nuadu*, dan *Ruang Guru*. Kelima aplikasi *e-learning* ini merupakan salah satu *platform* yang berfokus dalam bidang pendidikan berbasis *Mobile Learning* yang aksesnya sangat mudah, hanya dengan memanfaatkan jaringan di berbagai gadget.

Seiring dengan meningkatnya pemanfaatan IPTEK saat ini, penggunaan media belajar dalam bidang pendidikan menjadi lebih luas dan interaktif. Daryanto (2013), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu memicu tumbuhnya kreatifitas guru untuk merancang pembelajaran yang inovatif dan komunikatif.

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh penulis saat mengikuti kegiatan PLP di SMA Negeri 5 Medan, terlihat bahwa cara pemberian pelajaran yang digunakan masih dilakukan dengan cara ceramah, diskusi kelompok, dengan menggunakan media buku dan *powerpoint*. Selama proses pembelajaran dengan metode tersebut, terkesan bahwa siswa merasakan kebosanan dan tak jarang membuat para siswa mudah mengantuk di dalam kelas. Banyak siswa/i memperoleh hasil evaluasi pembelajaran yang kurang baik. Dari hasil observasi tersebut, dapat diasumsikan bahwa alat bantu belajar yang digunakan belum dapat menimbulkan minat belajar siswa. Sehingga, diperlukan media yang lebih dapat menimbulkan minat belajar siswa terhadap sejarah.

*Pahamify* merupakan aplikasi pembelajaran online yang dirancang oleh perusahaan teknologi pendidikan bernama PT Pahami Cipta Edukasi. Aplikasi ini memproduksi berbagai jenis video pembelajaran dengan animasi, soal kuis, dan

rangkuman materi, dengan tampilan yang menarik sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif dalam pemberian pelajaran sejarah yang akan dapat menarik minat belajar pada diri siswa. (Lubis, H, dkk. 2022).

Aplikasi belajar yang berbasis teknologi saat ini, merupakan bagian dari kemajuan dalam bidang pendidikan untuk membantu siswa/i agar dapat belajar dengan lebih mudah dan santai. Dengan demikian siswa lebih terdorong untuk dapat meningkatkan pemahamannya yang selanjutnya dapat mempengaruhi hasil belajar dan dapat mengurangi dampak negatif dari penggunaan media belajar daring

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari pemaparan diatas, maka masalah penelitian yang dapat teridentifikasi adalah:

1. Pemberian pelajaran Sejarah pada siswa/i kelas XI IPA SMA Negeri 5 Medan lebih sering dengan cara ceramah, mencatat atau merangkum materi pelajaran.
2. Penggunaan media belajar pada pelajaran Sejarah di kelas XI IPA SMA Negeri 5 Medan masih kurang bervariasi.
3. Media belajar sejarah yang dipergunakan kurang menarik minat siswa/i dan media aplikasi belajar yang berbasis internet belum digunakan.
4. Kurangnya antusiasme siswa/i selama proses belajar di kelas.
5. Akibat pembelajaran sejarah yang masih bersifat konvensional, nilai hasil belajar siswa/i cenderung rendah.

### 1.3 Rumusan Masalah

Pada penelitian ini yang menjadi rumusan permasalahannya adalah “Apakah video pembelajaran dari aplikasi *Pahamify* berpengaruh terhadap hasil pembelajaran Sejarah pada siswa/i kelas XI IPA di SMA Negeri 5 Medan?”.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan permasalahan yang ditemui, maka penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Pahamify* terhadap nilai hasil pembelajaran sejarah pada siswa/i kelas XI IPA di SMA Negeri 5 Medan.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa/i
  - a. Dapat mnmbah minat siswa/i agar lebih antusias untuk mempelajari pelajaran Sejarah
  - b. Siswa/i menjadi semakin giat lagi untuk mempelajari Sejarah
  - c. Hasil belajar siswa/i dalam mata pelajaran Sejarah dapat menjadi lebih baik
2. Bagi guru
  - a. Aplikasi *Pahamify* dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif pada pemberian pelajaran sejarah sehingga memudahkan guru dalam penyampaian bahan pembelajaran
  - b. Meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah menjadi lebih baik dan menarik

3. Bagi sekolah

- a. Memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Sejarah.
- b. Meningkatkan mutu pendidikan sekolah karena terciptanya proses pembelajaran yang optimal.

4. Bagi penulis

- a. Dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis *e-learning* khususnya aplikasi *Pahamify* .
- b. Dapat menambah pengalaman dalam memberikan pembelajaran dan sebagai penunjang profesi sebagai guru di kemudian hari.

