

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan ialah upaya sadar serta terencana dalam menciptakan lingkungan belajar serta proses belajar supaya murid bisa aktif dalam mengembangkan potensi dirinya agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, kepribadian, kontrol diri, kecerdasan, serta kecakapan bagi dirinya serta masyarakat.

Di era sekarang ini seringkali dikatakan sebagai era digital dimana segala sektor kehidupan telah memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pelayanan, administrasi, dan pendataan. Teknologi berkembang dengan sangat pesat dan membawa banyak perubahan dan kemudahan. Dengan adanya perkembangan teknologi dapat menjadi peluang dan tantangan dalam beberapa sektor kehidupan, terutama dalam sektor pendidikan. Di era yang serba digital ini, guru dituntut agar dapat menyesuaikan diri serta dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Secara teknis, teknologi merupakan alat yang dapat membantu sebagian besar kebutuhan manusia dan mempermudah pekerjaan (Umbara et al., 2019).

Dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan. Dengan menggunakan kurikulum merdeka, pembelajaran sifatnya haruslah interaktif dan kreatif. Kurikulum haruslah dirancang dengan menarik supaya murid tertarik untuk belajar. Pada sektor pendidikan, penggunaan teknologi dapat mempermudah proses pembelajaran, seperti penggunaan media digital, instrumen penilaian dengan aplikasi digital, dapat meringankan tugas guru dalam mengajar (Gurning, 2022). Teknologi dapat membantu memvisualisasikan pengetahuan yang bersifat abstrak,

dengan media yang berbentuk video, gambar, atau animasi bergerak (Puspita Sari, 2022). Dan dalam penilaian, teknologi bisa mengoreksi dan memberikan skor atau nilai secara otomatis, maka pendidik tidak perlu memeriksa serta memberi nilai satu per satu.

Perkembangan di dunia pendidikan bisa dikatakan sangat pesat, banyak perubahan yang terjadi. Salah satu perubahannya yaitu dengan adanya beragam jenis platform yang bisa dimanfaatkan oleh para pendidik untuk mendukung tercapainya proses belajar yang interaktif. Salah satu platform itu yakni situs web Genially. Dari pendapat (Dr Yuniastuti, 2021) platform ini bisa dibilang sebagai sebuah media yang memungkinkan kita untuk menyiapkan materi pembelajaran dalam bentuk digital dengan fitur tombol dan animasi yang interaktif.

Pembelajaran interaktif melalui media teknologi digital mempunyai skor tambah daripada pembelajaran cetak yang biasa ada di sekolah, sehingga berdampak positif terhadap keterampilan murid (Dewi et al., 2023). Dengan memanfaatkan teknologi pada dunia pendidikan, terutama dalam media belajar yang dipakai menjadi pendorong aktivitas pembelajaran, tujuannya ialah meningkatkan keahlian belajar murid.

Pemakaian media belajar yang tepat akan menolong guru dalam proses belajar yang efisien, efektif, serta menarik dalam menggapai hasil belajar yang baik. Yang dimaksud dengan mendukung pembelajaran inovatif yaitu Guru harus mampu menggunakan kemampuan dan keahliannya untuk menciptakan karya baru serta menghasilkan solusi dan ide yang bermanfaat bagi pengajaran dalam proses program pembelajaran. (Rika Widianita, 2023) menyatakan bahwasanya adanya media pada belajar mengajar amat menolong keefektifan proses belajar,

mempermudah penafsiran informasi, peningkatan pemahaman murid, penyampaian informasi, membuat penyajian informasi lebih menarik, serta memadatkan informasi. Dan dapat disimpulkan bahwasanya media belajar yakni semua sesuatu yang bisa dimanfaatkan dalam memberikan pesan dari pengirim ke penerima yang bermaksud mendorong pikiran, perhatian, perasaan, serta keinginan murid bahkan memastikan bahwasanya proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan menggapai tujuan belajar yang diharapkan.

Pada aktivitas belajar sejarah saat ini, pendidik sejarah jarang menggunakan media bantu yang inovatif untuk menjelaskan materi yang ada, karena tingkat penggunaan media sumber belajar digunakan masih terbatas mengingat materi yang diberikan kepada siswa, bahkan sebagian besar pendidik sejarah memakai metode ceramah serta mencatat. Metode ini cenderung membuat murid menjadi bosan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu sebagai guru dituntut berkreasi dalam menyampaikan materi sehingga siswa tertarik dalam belajar sejarah agar hasil belajar siswa meningkat.

Penerapan teknologi pada proses pembelajaran khususnya pada bidang studi sejarah belum seluruhnya diterapkan oleh guru di sekolah yang nantinya berdampak pada rendahnya hasil belajar murid, karena kurangnya variasi media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Hal ini terlihat pada adanya problematika pembelajaran sejarah di era digital di SMA Negeri 13 Medan. Didasarkan hasil observasi maupun wawancara peneliti yang diselenggarakan terhadap murid kelas X serta pendidik sejarah di SMA Negeri 13 Medan. Saat melaksanakan pembelajaran sejarah di SMA Negeri 13 Medan untuk mengikuti tingkat perkembangan zaman di era digital, pendidik belum memakai media belajar interaktif dalam proses

pembelajaran sejarah, ditambah lagi siswa biasanya kurang aktif dan hanya menerima data yang disampaikan tanpa memberikan respons yang berarti, selain itu dapat dilihat bahwasanya selama kegiatan pembelajar peneliti melihat ada beberapa murid yang senang mengobrol saat pendidik memaparkan materi pelajaran. Dengan beberapa tantangan atau permasalahan yang dihadapi oleh guru sejarah, alhasil belajar sejarah yang dilakukan masih lebih banyak memakai metode dan konsep manual serta pendidik lebih memilih metode perkuliahan dalam menerangkan materi pelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa di kelas X4 di diperoleh informasi bahwasanya dari 36 murid yang diberi pertanyaan memberi jawaban bahwa saat ini pelajaran sejarah tidak sangat diminati sebab pelajaran sejarah membuat murid merasa kurang menarik, bosan, menilai pembelajaran sejarah dengan hafalan belaka saja. Hal ini lah yang diduga peneliti menjadi penyebab rendahnya hasil belajar murid di kelas, hal tersebut ditinjau pada hasil ulangan harian yang didapat murid dari beberapa tes yang pendidik berikan. Yang mana siswa hanya memperoleh nilai rata rata 60-65 pada tahun 2023/2024.

Dari beberapa permasalahan diatas penulis menyimpulkan bahwasannya Media belajar ialah komponen utama pada proses pembelajaran serta perlunya media belajar yang interaktif dan inovatif yang bisa menolong murid lebih gampang untuk menerima materi yang diajarkan pendidik, sehingga diinginkan bisa meningkatkan hasil belajar murid daripada media belajar konvensional.

Genially memiliki kemampuan dalam meningkatkan hasil belajar serta kemandirian murid meliputi penggunaan media belajar interaktif berbasis web (Leyana candrika dewi, 2023). Media pelajaran berlandaskan website Genially

disusun berupa link yang bisa dikunjungi oleh pemakai lewat smartphone maupun Komputer PC. Dalam media platform website Genially ini mempunyai banyak fitur yang bisa kita pakai untuk optimalisasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah, dimana kita bisa membuat materi ke dalam bentuk gambar interaktif, presentasi, video presentasi, infografis, gamification, serta masih banyak lagi. Satu hal yang menarik yakni kita bisa menikmati seluruh fitur itu dengan *free*, meskipun tidak secara penuh, sehingga bisa membuat proses pelajaran menjadi lebih menarik serta tidak monoton. Situs media Genially memiliki keunggulan tersendiri sebab bisa diakses secara daring. Oleh karena itu, untuk menggunakannya, cukup dengan membuka halaman atau tautan dari media genially tersebut. Dengan cara ini, maka kita tidak perlu mengalihkan data presentasi dengan cara manual seperti yang umum dilakukan. Hal ini tentu membuat murid dengan gampang untuk memperoleh akses serta menjelajahi materi di situs genially menggunakan ponsel atau laptop, dimana saja dan kapan saja.

Media Website Genially merupakan media pendidikan yang interaktif dan menawarkan beragam opsi bagi siswa, tidak hanya memotivasi semangat belajar, tetapi juga bermanfaat untuk menilai sejauh mana minat belajar murid. Situs Genially ialah platform belajar yang fungsinya mirip dengan Power Point, tetapi berbeda karena memiliki beragam fitur yang lebih menarik dan bervariasi serta menyediakan berbagai template bertema. Platform ini juga memungkinkan pengguna untuk membuat kuis permainan berdasarkan materi yang hendak disampaikan dan dapat menambahkan media dari berbagai situs lain dengan daring, seperti YouTube Music, serta lainnya.

Sesuai dengan latar belakang tersebut, untuk menaikkan hasil belajar sejarah

terhadap murid dibutuhkan penerapan media belajar yang menarik minat murid pada proses belajar. Untuk itu peneliti menetapkan judul *research* ini “**Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Website Genially Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 13 Medan**”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang sudah dipaparkan tersebut, maka identifikasi persoalan dari *research* ini yaitu sebagai berikut:

1. Guru belum memakai media belajar interaktif website Genially dalam proses belajar sejarah
2. Kurangnya minat dan semangat murid pada pembelajaran sejarah
3. Kurangnya keterlibatan murid pada proses belajar, pembelajaran yang digunakan bersifat teacher centered
4. Rendahnya hasil belajar sejarah murid yang masih dibawah KKM yakni skor rata rata 60-65.

## **1.3. Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah itu serta mengingat luasnya cakupan *research* dalam penelitian ini, maka batasan persoalan pada *research* ini dibatasi oleh:

1. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Website Genially Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah dengan tema Masuknya Islam ke Indonesia Kelas X SMA Negeri 13 Medan.
2. Hasil belajar yang akan peneliti teliti adalah hasil belajar pada ranah kognitif dalam tingkatan pengetahuan dan pemahaman, afektif, dan psikomotorik.

## **1.4. Rumusan Masalah**

Dari batasan masalah tersebut maka penulis bisa merumuskan masalah pada *research* ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Website Genially terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 13 Medan?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan permasalahan di atas, maka adapun tujuan *research* ini ialah:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Website Genially terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 13 Medan.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang hendak dicapai saat *research* ini yaitu:

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

Dengan adanya *research* ini diinginkan bisa membagikan kontribusi terhadap bidang pendidikan, khususnya pada pendidikan di Sekolah SMA Negeri 13 Medan. Menjadi bahan masukan serta pertimbangan bagi pihak sekolah pada penerapan Media Website Genially dalam belajar guna meningkatkan hasil belajar murid khususnya dalam pembelajaran sejarah. Sehingga bisa mengetahui apa yang menjadi *problem* terhadap rendahnya hasil belajar murid pada pembelajaran sejarah.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Peneliti**

*Research* ini bisa memberi ilmu serta pengalaman tersendiri pada penulisan karya ilmiah baik dari segi teori bahkan praktek. Sebagai wadah untuk

mengembangkan *knowledge* serta sarana untuk mempersiapkan diri sebagai pendidik untuk meningkatkan hasil belajar sejarah. Bisa dipakai sebagai *research* lanjutan dalam *research* media belajar yang efektif yang bisa dipakai pada dunia pendidikan serta menemukan solusi terhadap *problem-problem* pendidikan.

b. Bagi Siswa

Memudahkan siswa untuk pemahaman materi sejarah serta dapat terciptanya pelajaran yang aktif serta menyenangkan di dalam proses pelajaran khususnya mata pelajaran sejarah. Sehingga dapat mencapai suatu hasil pelajaran yang lebih memuaskan serta murid lebih termotivasi lagi dalam meningkatkan hasil belajar sejarah dengan hadirnya Media website interaktif.

c. Bagi Guru

Menjadi masukan pendidik untuk memakai Media Interaktif khususnya pada bidang studi sejarah dalam rangka meningkatkan kualitas pelajaran sejarah supaya penyampaian pesan serta isi pada pelajaran sejarah bisa tersampaikan dengan maksimal. Dan menambah variasi media belajar yang bisa dipakai pendidik saat proses pelajaran, khususnya bidang studi sejarah.

d. Bagi Sekolah

Hasil *research* ini diinginkan bisa dijadikan masukan dalam upaya peningkatan mutu tenaga pendidik yang berkenaan dengan pelajaran sejarah di SMA. Serta dapat Memberi kontribusi pada pemikiran tentang teknik maupun strategi yang bisa dipakai untuk usaha menaikkan hasil belajar murid pada pelajaran sejarah dengan Media Pembelajaran Interaktif berbantuan Platform Website Genially, sebagai pedoman untuk membuat media pelajaran selaras dengan perkembangan teknologi sekarang ini.