

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan di era modern ini serba dituntut mengikuti perkembangan zaman, dari mulai teknologi yang digunakan baik handphone, laptop dan alat lainnya yang mendukung untuk membantu dalam proses penopang manusia dalam memenuhi kebutuhannya terutama dalam dunia pendidikan. Berkaca pada pendidikan, tentunya tidak lepas dari seorang Guru yang menjadi komponen dalam proses pembelajaran. Di Indonesia, guru dianggap penting dalam mencapai proses pembelajaran, karena secara langsung berinteraksi dengan murid. Begitupun guru menjadi salah satu komponen penting yang dapat menentukan kualitas pendidikan. Disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003, mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 39 ayat 1 dan 2 dikatakan bahwa : jajaran pendidik mendapatkan beberapa tugas diantaranya membuat administrasi, penyelenggaraan, peningkatan, dan melakukan pelayanan secara teknis untuk memenuhi proses pendidikan pada satuan pendidikan. Maka peran guru sangat penting, dan tuntutan pun berat karena untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tentunya tidak terlepas dari pemikiran dan kreatifitas guru yang menjadi peran penting dalam usaha mencerdaskan murid-muridnya.

Sebagaimana dijelaskan menurut Suparlan (2006, hlm.29) Guru memiliki satu kesatuan peran dan fungsi yang tak terpisahkan antara kemampuan mendidik, membimbing, mengajar, dan melatih. Dimana keempat kemampuan tersebut merupakan kemampuan yang tidak terpisahkan satu sama lain. Tentunya agar proses pembelajaran bisa dikatakan berhasil, maka seorang guru dalam menyikapi hal tersebut harus menyiapkan segala komponen-komponen yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Ketepatan dalam pemilihan strategi, media dapat meningkatkan proses pembelajaran. Maka peran guru disini agar bisa mengefektivaskan dalam pemilihan media pembelajaran, agar tercipta kondisi belajar mengajar dengan yang diharapkan. Karena tanpa persiapan yang cukup, akan mempengaruhi pembelajaran itu sendiri. Baik itu kurang aktifnya murid

selama pembelajaran, ataupun tidak bersemangatnya murid selama proses belajar mengajar. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan oleh seorang guru, yaitu bagaimana menerapkan media yang cocok untuk murid agar terciptanya kondisi belajar yang memuaskan.

Untuk memberikan pembelajaran yang efektif, bisa menumbuhkan motivasi belajar dan semangat murid, dengan kemampuan yang dimilikinya dan menyalurkan ide-ide cemerlangnya. realitanya tidak semudah yang dibayangkan. Contohnya, dalam pembelajaran sejarah yang dikenal dengan banyaknya teori, membosankan, banyak bacaan dan hafalannya tentu menjadi tugas bagi seorang guru untuk menyikapi hal demikian. Dan guru bisa mengemas pembelajaran sejarah secara efektif dan kreatif. Melihat pembelajaran konvensional yang mana guru hanya berlandaskan memberi materi, murid mendengarkan dan menerima kemudian memberikan tugas. Dirasa akan sulit untuk bisa menumbuhkan semangat siswa khususnya dalam pembelajaran sejarah. Maka diperlukan media yang cocok untuk mengantisipasi hal tersebut.

Karena kita ketahui bahwa belajar sejarah itu penting, dengan memperoleh materi-materi yang di dalamnya dikemas dengan semaksimal mungkin dan peserta didik digiring untuk bisa memahami materi yang ada dalam mata pelajaran sejarah khususnya dampaknya luas yang mana salah satunya membuat peserta didik membuka pengetahuannya tentang tanah air baik dari peristiwa-peristiwa masa lampau, maupun peristiwa masa lampau dengan masa sekarang dibuat keterkaitannya sehingga peserta didik lebih tertantang untuk mengetahui sejarah negaranya sendiri. Diperkuat dengan tujuan belajar sejarah itu sendiri sebagai bentuk pemahaman peserta didik dan pengetahuan terhadap nilai kehidupan pada masa lampau, dan berproses hingga masa kini. Senada dengan hal tersebut Kochhar (2008, hlm.35) menyebutkan bahwa pembelajaran sejarah memberikan peserta didik dapat memperoleh nilai-nilai dari kehidupan masa lampau untuk dipertimbangkan perbedaan ataupun persamaan di dalamnya terhadap kondisi masa kini. Hal tersebut jelas bahwa pembelajaran sejarah sangat penting bagi peserta didik dan guru sejarah bagusnya sebagai pendidik untuk memberikan pengetahuan dan cara mengajar yang baik diperlukan komponen-komponen pembelajaran

termasuk penerapan media yang efektif dan kreatif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran sejarah agar tersampaikan sesuai yang diharapkan.

Salah satu tindakan yang dapat dilakukan adalah penerapan media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi hal demikian. Sebagaimana sesuai dengan hasil observasi peneliti di beberapa kelas XI MIPA SMAN 10 Bandung, ditemukannya kondisi peserta didik yang kesulitan akses materi terhadap beberapa media yang diterapkan karena kondisi kuota yang terbatas, merasa bosan dengan media yang diterima itu-itu saja, dengan banyaknya materi yang didapatkan dari tiap pertemuannya, kemudian motivasi belajar siswa yang kurang, pengumpulan tugas terhambat karena beberapa kondisi, dan kemampuan siswa pun pada akhirnya kurang terasah untuk mendalami perannya sebagai siswa. penugasan hanya mencatat atau merangkum materi, apalagi pembelajaran sejarah yang dikenal banyak teori dan mencatat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat, motivasi untuk menciptakan efektivitas pembelajaran dengan kemampuan yang dimiliki setiap peserta didik.

Dari berbagai media yang ada, melihat kondisi pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang diharapkan tentunya para guru atau praktisi dalam melakukan pemilihan media harus tepat agar terciptanya pembelajaran yang diharapkan. Tentunya pemilihan media disesuaikan dengan komponen-komponen yang ada dalam proses mengajar, mulai dari tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran dapat menunjang efektivitas proses dan hasil yang bagus selama pembelajaran. Dari sekian banyaknya media, peneliti menemukan media yang efektif dan cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah khususnya, yaitu penerapan media *Educandy*.

Media yang terbilang efektif dengan tujuan untuk mempermudah akses siswa dalam mengikuti pembelajaran dan peningkatan motivasi semangat siswa adalah penerapan media *Educandy*. Dimana media ini merupakan media berbasis web berupa game edukasi yang diarahkan membuat pembelajaran lebih interaktif dan tentunya menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah khususnya. Game yang dibuat masih dalam bentuk konteks belajar tetapi tidak membosankan (Lestari, 2020). Dengan media *Educandy* setiap orang dapat membuat game belajar

interaktif dalam hitungan menit, selain itu *Educandy* memiliki tampilan yang sangat mudah dimengerti bagi penggunaan awam. Terutama dalam pembelajaran sejarah, *Educandy* sangat dapat membantu proses pembelajaran siswa, media yang inovatif, mudah diakses, dan juga tidak membuat proses pembelajaran membosankan dan jenuh. Menyambung ke pembelajaran sejarah, dengan *Educandy* ini memberikan nuansa belajar yang baru, siswa secara keseluruhan bisa ikut mengakses *Educandy* dan menikmati proses pembelajaran sejarah dengan baik.

Namun, kendala yang dihadapi oleh para guru di Indonesia terhitung dari awal Maret 2020, yaitu adanya *Corona Virus Disease (Covid 19)* dimana pembelajaran secara langsung di sekolah terpaksa diberhentikan. Melihat kondisi seperti ini, membuat siswa harus belajar dari rumah dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring). Hal tersebut semakin diperkuat dengan Surat Edaran Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19* yang diterbitkan oleh Kemendikbud.

Pembelajaran dalam Jaringan ini sesuai edaran pemerintah, menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran dengan lebih efektif dan inovatif, dimana dalam pelaksanaannya lebih mengarah untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi dan informasi. Guru dituntut untuk bekerja lebih terbiasa dengan dihadapkan pada kondisi menyelesaikan tugas-tugasnya secara instan dengan bantuan teknologi yang ada. Karena diketahui bahwa pembelajaran dalam jaringan, tidak melibatkan tatap muka antara guru dengan peserta didik. Maka lewat teknologi yang sangat canggih pada masa sekarang ini menjadi alternative untuk menghubungkan interaksi antara guru dengan peserta didik untuk memudahkan dan mengkondusifkan pembelajaran agar tetap berlangsung meski dalam kondisi online atau dalam jaringan.

Dari kendala tersebut, sudah jelas bahwa tugas guru dalam mengemas pembelajaran dengan efektif sangat diperlukan, karena tidak mudah dalam kondisi Belajar Dari Rumah ini memungkinkan suasana belajar yang kondusif. Dimana dalam era modern ini, guru dapat semakin mengembangkan daya kreatif dan inovatifnya dalam pengemasan materi dan media yang dibutuhkan, serta terlihat

peningkatan kualitas guru dengan perubahan yang ada pada masa pembelajaran dalam jaringan ini. Tentunya berbagai solusi untuk menghadapi hal ini banyak pilihan, tinggal bagaimana guru mengemas pembelajaran dengan komponen-komponen yang ada di dalamnya secara maksimal dan optimal. Sehingga materi berupa media yang dikemas oleh guru khususnya dalam pembelajaran sejarah bisa diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Begitupun guru dalam menghadapi kendala tersebut, tentunya perlu media untuk tetap menjalankan proses pembelajaran dengan baik. Sebagaimana telah diulas di atas mengenai media yang tepat untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran daring ini, khususnya penerapan media untuk proses pembelajaran sejarah agar tetap terlaksana dengan baik. Dimana media *Educandy* ini dapat membantu kinerja guru dalam mengkondisikan siswanya, lebih tepatnya pembelajaran sejarah menjadi efektif dan inovatif, begitupun membantu murid untuk bisa menumbuhkan motivasi dengan kemampuan yang dimilikinya khususnya pembelajaran sejarah, yang mana akan mengundang siswa untuk berpikir cerdas, dan inovatif. Sehingga pembelajaran tidak akan terlihat membosankan dan monoton. Guru yang pada awalnya melakukan pembelajaran secara langsung, pada masa sekarang akhirnya dituntut untuk menyesuaikan dengan pembelajaran daring. Dengan diterapkannya media *Educandy* ini, selain siswa tidak jenuh dengan apa yang didapatkan selama proses pembelajaran sejarah berlangsung, juga memudahkan siswa dalam mengaksesnya baik di *Google Classroom* ataupun guru nya menshare di *Whatsapp Group*, sehingga tidak akan ada kendala belajar daring itu serba sulit maupun membosankan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, masalah utama dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Efektivitas Penerapan Media *Educandy* pada siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Deskriptif Kualitatif Kelas XI SMAN 10 Bandung)”. Disesuaikan dengan permasalahan tersebut, peneliti menentukan permasalahan ke dalam beberapa permasalahan penelitian berikut ini:

1. Bagaimana Perencanaan Guru dalam Penerapan Media *Educandy* Pada Siswa dalam Pembelajaran Sejarah?

2. Apakah tujuan yang diterapkan guru terlaksana pada saat penerapan media *Educandy* dalam pembelajaran sejarah?
3. Bagaimana solusi yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mengatasi hambatan atau kendala dalam penerapan media *Educandy* ?
4. Apakah tercapai hasil belajar siswa terhadap penerapan media *Educandy* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMAN 10 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang hendak dicapai untuk menjawab permasalahan penelitian yang berhubungan dengan Efektivitas Penerapan Media *Educandy* Pada Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Deskriptif Kualitatif Kelas XI SMAN 10 Bandung), tujuan tersebut diantaranya:

1. Menjelaskan mengenai penerapan media *Educandy* pada siswa dalam pembelajaran sejarah
2. Menguraikan tujuan ketercapaian yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan media *Educandy*
3. Memaparkan solusi dalam mengatasi hambatan atau kendala dalam menerapkan media *Educandy*
4. Menjelaskan ketercapaian terhadap hasil belajar siswa dari penerapan media *Educandy* dalam Pembelajaran Sejarah di kelas XI SMAN 10 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dan kegunaan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan informasi mengenai penerapan Efektivitas penerapan Media *Educandy* pada siswa dalam Pembelajaran Sejarah
2. Bagi guru, hasil dari penelitian ini dapat membagikan pengetahuan dan informasi baru tentang Efektivitas Penerapan Media *Educandy* pada siswa dalam Pembelajaran Sejarah, mengetahui kendala yang dihadapi sampai mencari cara untuk efektivitas pembelajaran sejarah selanjutnya.
3. Bagi siswa, dapat memperoleh pengetahuan dan informasi, serta menjunjung karakter positif pada diri siswa dalam proses pembelajaran sejarah secara daring.

4. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai acuan atau sumber dalam melakukan penelitian mengenai Efektivitas Penerapan Media *Educandy* pada siswa dalam Pembelajaran Sejarah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun struktur organisasi yang terdapat dalam penelitian ini diantaranya dipaparkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan mengenai alasan penulis melaksanakan penelitian dan permasalahan yang akan diamati. Adapun sub bab dalam bab I ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah atau pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi mengenai penjabaran konsep yang sesuai dengan masalah penelitian, yakni berkaitan dengan Efektivitas Penerapan Media *Educandy* pada siswa dalam Pembelajaran Sejarah

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai tahapan penelitian saat penelitian dilaksanakan. Selain itu dalam bab ini dijelaskan secara menyeluruh dimulai dari bagian yang menjelaskan bagaimana peneliti merancang alur penelitian yang akan dilakukan dimulai dari lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, fokus penelitian, indikator penelitian, dan alat pengumpulan data, berikut sub dari pengumpul data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pemaparan mengenai hasil dan temuan penelitian yang didasarkan pada pemerolehan data menyesuaikan dengan posisi rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab terakhir ini, dipaparkan simpulan dari hasil penelitian yang diperoleh sebagai jawaban atas pertanyaan penelitian dan rekomendasi untuk beberapa pihak dan penelitian selanjutnya.