

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang tujuannya adalah untuk membuat peserta didik mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dalam berbagai aspek kekuatan mulai dari spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Seiring berkembangnya zaman banyak sekali perubahan-perubahan keadaan yang memaksa pola pikir dari seorang pendidik harus ikut berubah menyesuaikan dengan kebutuhan zaman. Perubahan arah yang awalnya kaku menjadi lebih fleksibel dan modern. Hal ini tentu disesuaikan dengan menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan zaman yang terus berubah melalui proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran harus dapat terus bersifat adaptif untuk menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien yang tentu hal ini menjadi salah satu tugas besar seorang guru yang ada dan terjun langsung dalam proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan seorang guru agar peserta didik yang dalam hal ini adalah para siswa-siswi dapat belajar atau mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Hal ini selaras yang disampaikan oleh Warsita bahwa “Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan membelajarkan peserta didik” (Warsita, 2008, hlm.85). Artinya dalam menjalankan proses pembelajaran di sekolah, seorang guru harus mampu membuat peserta didik memiliki rasa semangat dan keinginan yang besar dalam menjalankan proses kegiatan belajar, yang pada akhirnya hal ini berkontribusi merealisasikan tujuan yang disebutkan undang-undang yaitu pada pengembangan potensi-potensi dan perubahan tingkah laku yang dimiliki peserta didik kearah yang lebih baik. Pembelajaran memiliki banyak sekali jenis, salah satu pembelajaran yang memiliki fungsi strategis dalam mengembangkan karakter dan jiwa peserta didik yaitu pembelajaran sejarah.

Dalam pembelajaran sejarah banyak sekali nilai dan makna kehidupan yang dapat kita dapatkan dari peristiwa yang terjadi dimasa lampau. Dengan mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau, kita dapat mengambil nilai-nilai yang baik yang dapat kita jadikan bahan pembelajaran untuk menjalani masakini. Dalam pembelajaran sejarah, kita akan mempelajari banyak hal, mulai dari menelaah asal-usul perjuangan bangsa yang memberikan rasa nasionalisme dan cinta tanah air serta melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik (Fidaus, 2021). Oleh karena itu pembelajaran sejarah perlu diupayakan semaksimal mungkin guna memberikan perubahan-perubahan yang baik bagi perkembangan potensi, karakter dan kepribadian peserta didik. Dalam memaksimalkan proses pembelajaran tentunya menjadi tugas yang besar bagi seorang guru yang menjadi garda terdepan dalam mengelola proses pembelajaran.

Seorang guru mampu mengendalikan proses pembelajaran, karena seorang gurulah yang terlibat secara langsung pada proses pembelajaran yang ada di dalam kelas. Proses pengendalian pembelajaran yang dilakukan seorang guru tentu ditentukan oleh pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki seorang guru, yang kemudian hal ini menjadi salah satu faktor yang dapat menentukan pula kualitas sumber daya manusia atau *output* dari proses pembelajaran tersebut. Salah satu alat untuk membantu guru mentransfer pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam mentransfer informasi-informasi, pesan atau menyalurkan materi dan konten pembelajaran terhadap peserta didik yang dalam hal ini sebagai penerima pesan. Lebih lanjut penggunaan media dalam pembelajaran dijelaskan oleh Miarso, Y (2004, hlm. 457) bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang difungsikan sebagai media pemberian pesan yang dapat memicu pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan seseorang yang belajar, sehingga mampu mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali”. Dalam hal ini media pembelajaran harus mampu membawa peserta didik memiliki ketertarikan mengikuti proses pembelajaran.

Seiring berkembangnya berbagai teknologi yang terjadi, turut mempengaruhi karakteristik dari media pembelajaran, media pembelajaran yang saat ini dikembangkan salah satunya untuk membuat media pembelajaran bukan hanya berisi teks atau informasi berupa tulisan saja, namun saat ini media pembelajaran mulai

berubah berbasis komputer yang memiliki muatan foto, video, audio animasi, teks, narasi dan grafik yang kemudian hal ini disebut media interaktif. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Triarso (2004, hlm 6) yang menjelaskan “salah satu karakteristik dari media interaktif (multimedia) adalah memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual”. Pada akhirnya media yang dikembangkan ditujukan untuk membuat peserta didik lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga apa yang ingin dicapai dalam pendidikan dapat terpenuhi.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti di kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan terkait pembelajaran khususnya pembelajaran Sejarah di kelas, beberapa diantaranya adalah: Pertama, peran aktif siswa dalam proses pembelajaran sangatlah rendah; Kedua, kurangnya tingkat ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran; Ketiga, minat antusias siswa rendah; Keempat, permasalahan lainnya kurangnya pemahaman siswa terhadap materi-materi yang disampaikan. Permasalahan-permasalahan yang terjadi tersebut memberikan gambaran mengenai adanya ketidakmaksimalan dalam proses pembelajaran dan kurangnya peran aktif serta ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka salah satu upaya memecahkan permasalahan tersebut adalah perlu adanya inovasi yang dilakukan guru baik dalam penggunaan model, teknik atau bahkan media yang dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Hasil dari observasi pendahuluan ditemukan sebuah upaya yang dilakukan oleh guru sejarah di SMA Negeri 19 Bandung yang berinisial ASA, untuk menghadapi dan merespon permasalahan-permasalahan yang terjadi, diantaranya adalah dengan menggunakan *Microsoft Sway* sebagai multimedia dalam pembelajaran. *Microsoft Sway* adalah salah satu media yang dapat mengkombinasikan audio, video, animasi-animasi dan fitur lainnya dalam satu media yang tentunya bertujuan untuk mengemas proses pembelajaran lebih menarik dan membuat siswa lebih berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut keterangan dari guru sejarah berinisial ASA, dengan fitur-fitur menarik dan kemudahan dalam mengakses *Microsoft Sway*, *Microsoft Sway* seringkali dijadikan salah satu alternatif multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, karena dengan *Microsoft Sway* ini pembelajaran menjadi

lebih interaktif dan informasi yang disampaikan oleh guru mampu tersampaikan dengan baik dan diterima oleh peserta didik.

Namun dengan kemudahan akses dalam penggunaan *Microsoft Sway* ini, masih ada beberapa permasalahan yang terjadi didalam penggunaan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran multimedia. Beberapa diantaranya *Microsoft Sway* merupakan media yang masih jarang digunakan dalam pembelajaran sejarah, terlebih *Microsoft Sway* ini tergolong baru digunakan dalam dunia pendidikan. Selain itu kemudahan akses yang disampaikan oleh guru berinisial ASA diatas perlu dikaji lebih lanjut, terlebih dalam melihat bagaimana kesesuaian media *Microsoft Sway* dengan Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disiapkan, kemudian dilihat dari bagaimana tahapan guru dalam penyusunan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran sejarah, selanjutnya dilihat dari bagaimana media ini digunakan dalam proses pembelajaran, serta bagaimana media *Microsoft Sway* ini dalam sudut pandang siswa sebagai peserta didik yang menerima langsung materi yang disampaikan oleh guru, apakah dengan fitur-fitur *Microsoft Sway* peserta didik menjadi lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran dan bagaimana tingkat ketersampaian materi ketika menggunakan media tersebut.

Penelitian mengenai *Microsoft Sway* sebagai multimedia dalam pembelajaran ini, tentunya menjadi penelitian yang cukup aktual terlebih dengan adanya perkembangan pendidikan yang mulai mengkolaborasikan berbagai teknologi yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran saat ini. Disisi lain permasalahan-permasalahan seperti rendahnya tingkat antusias siswa, minat dan peran aktif siswa dalam pembelajaran yang terjadi seperti yang dikemukakan oleh penulis dalam latar belakang ini, mampu diminimalisir bahkan diatasi dengan penggunaan multimedia didalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penjelasan di atas, oleh karena itu, peneliti merasa perlu dilakukan penelitian lebih lanjut sehingga peneliti mengambil judul **“Penerapan Microsoft Sway Sebagai Multimedia Pada Pembelajaran Sejarah (Studi Deskriptif di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung)”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diketahui rumusan masalah yang dapat diangkat secara umum adalah “Bagaimana penerapan *Microsoft Sway* sebagai multimedia pada pembelajaran sejarah di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung?”. Adapun dari rumusan masalah utama tersebut, peneliti menyusun beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran sejarah menggunakan *Microsoft Sway* sebagai multimedia dalam pembelajaran sejarah yang ada di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Microsoft Sway* sebagai multimedia dalam pembelajaran sejarah di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung?
3. Bagaimana dampak penggunaan *Microsoft Sway* bagi peserta didik dalam pembelajaran sejarah di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Memperoleh informasi mengenai bagaimana perencanaan pembelajaran sejarah menggunakan *Microsoft Sway* sebagai multimedia dalam pembelajaran sejarah di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung.
2. Mengetahui proses implementasi penggunaan *Microsoft Sway* sebagai multimedia dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung.
3. Mengetahui dampak yang dirasakan siswa-siswi dalam pemanfaatan *Microsoft Sway* sebagai media dalam Pembelajaran Sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai Penerapan *Microsoft Sway* sebagai multimedia pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti kepada pihak-pihak yang terkait dan kontribusi yang besar seperti yang dipaparkan dibawah ini:

1. Bagi peneliti

Penelitian ini sebagai sarana menambah pengalaman pada dunia pendidikan yang sesungguhnya serta memberikan pengetahuan dan ilmu baru dalam penggunaan *Microsoft Sway* sebagai multimedia dalam pembelajaran.

## 2. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan gambaran mengenai penggunaan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran multimedia khususnya bagi mata pelajaran sejarah umumnya bagi seluruh mata pelajaran. Penelitian ini diharapkan juga memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran di sekolah.

## 3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menambah pustaka sebagai literatur bagi penelitian yang relevan.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk mempermudah pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka penulis memberikan gambaran umum tentang isi dan materi yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Dalam bab I peneliti akan menguraikan latar belakang masalah yang berisi pemaparan mengenai hal yang akan dikaji yaitu tentang Penerapan *Microsoft Sway* Sebagai Multimedia Pada Pembelajaran Sejarah. Selanjutnya peneliti memaparkan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, beserta struktur organisasi dalam skripsi. Di bab I ini peneliti menjelaskan alasan peneliti dalam mengambil judul “Penerapan *Microsoft Sway* Sebagai Multimedia Pada Pembelajaran Sejarah (Studi Deskriptif di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung)”. Berdasarkan fenomena dan masalah yang ditemukan dalam observasi pra penelitian yang telah dilakukan.

Bab II Kajian Pustaka. Bab II ini mengkaji mengenai kajian pustaka yang berisikan mengenai konsep-konsep yang berhubungan atau berkaitan dengan judul penelitian, juga terdapat kajian-kajian terdahulu yang menjadi bahan pembelajaran dan dasar peneliti melakukan penelitian. Dimana fungsi dari penelitian terdahulu yaitu membantu peneliti dalam mengetahui bagaimana metode penelitian yang digunakan dalam penelitian terdahulu hingga hasil yang didapatkan pada hasil analisisnya.

Bab III Metode Penelitian. Bab III membahas mengenai tahapan atau langkah-langkah penelitian untuk peneliti melakukan penelitiannya, pada bagian ini terdapat beberapa bahasan yang meliputi metode penelitian, lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, fokus penelitian, instrumen penelitian, teknik pengambilan data

penelitian, teknik pengolahan data penelitian, validasi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab IV Temuan dan Pembahasan. Pada bab iv ini membahas mengenai hasil dan temuan penelitian yang didasarkan pada data yang telah diperoleh, fakta dan informasi yang dipadukan dengan berbagai literatur juga sumber yang relevan dengan penelitian. Bagian-bagian bahasan yang ada pada bagian ini lebih cenderung diisi dengan pembahasan yang didapatkan melalui temuan-temuan di dalam lingkungan SMA Negeri 19 Bandung berdasarkan observasi maupun wawancara yang telah diselesaikan oleh peneliti.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi. Bab V merupakan bab akhir pada penulisan penelitian ini, dimana bab ini memaparkan mengenai keputusan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai jawaban atas pertanyaan penelitian dan juga memberikan rekomendasi untuk peneli-peneliti berikutnya yang memiliki tema penelitian yang cukup serupa.