

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya yang ada dalam diri manusia melalui proses kegiatan pengajaran, sehingga mampu mengembangkan potensi dalam dirinya. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru, dari hasil pengalamannya sendiri dalam hubungannya dengan lingkungannya (Daryanto, 2009:2).

Pembelajaran merupakan suatu konsep yang menunjuk pada kegiatan belajar mengajar yang kompleks, pembelajaran tidak hanya menunjuk pada penyampaian materi pelajaran, melainkan suatu proses perubahan tingkah laku baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor (Agung dan Wahyuni, 2013:14). Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri seseorang, sehingga ada beberapa aspek yang harus diperhatikan agar tujuan utama pendidikan dapat tercapai dan mendapatkan hasil yang cukup memuaskan.

Tujuan utama dari pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, sesuai dengan amanat yang tercantum dalam Undang-undang Dasar 1945. Oleh karena itu, pendidikan nasional harus berfokus pada bagaimana cara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui proses pendidikan. Berdasarkan pemaparan tersebut, pembelajaran sejarah mempunyai tujuan yang sesuai dengan Undang-undang pendidikan nasional yaitu memberikan arah bagi pembangunan bangsa, karena pada dasarnya pembelajaran sejarah memiliki peranan penting dalam dalam membangun karakter bangsa. Dengan adanya pembelajaran sejarah peserta didik dapat mengambil nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah, sehingga mampu merefleksikannya terhadap kehidupan masa kini dan mendatang (Kochhar, 2008:25).

Salah satu aspek penting yang dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan adalah proses belajar mengajar itu sendiri. Pada saat proses belajar mengajar terdapat berbagai macam kegiatan pembelajaran diantaranya adalah penyampaian materi, dalam proses tersebut guru mempunyai peran dan tanggung

jawab yang besar. Guru harus mampu menyediakan, menunjukkan, membimbing serta memotivasi siswa agar mau belajar dengan baik. Guru dituntut membantu peserta didik untuk mengembangkan ketrampilan belajar serta melibatkannya dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas X BDP SMK Yapsipa, peneliti melihat terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif pada saat proses pembelajaran. Peneliti melihat pada saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran seperti halnya kurang memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi, terdapat beberapa peserta didik yang mengobrol/bercerita dengan temannya, mengantuk, melamun, makan secara diam-diam, menggunakan handphone pada saat proses pembelajaran serta mengerjakan tugas sekolah diluar mata pelajaran.

Hal tersebut terjadi karena kurangnya minat belajar bagi siswa. Jika minat belajar siswa tinggi, seorang anak akan lebih mudah dan aktif dalam proses pembelajaran serta lebih mudah menerima materi yang diberikan oleh guru. Agar minat belajar siswa dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, guru harus mampu memberikan proses pembelajaran yang baik serta mampu memanfaatkan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada umumnya rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat. Pada saat pembelajaran Sejarah peserta didik dituntut untuk memahami materi pembelajaran sejarah dengan hanya membaca buku teks dan penugasan dari guru.

Hal tersebut berpengaruh terhadap rendahnya minat belajar siswa serta pemahaman siswa terhadap suatu peristiwa sejarah. Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut, pada saat proses pembelajaran guru harus mampu meningkatkan kualitasnya dalam proses pembelajaran. Salah satu cara dalam meningkatkan kualitas guru adalah guru harus memiliki pengetahuan yang baik dalam penggunaan dan pengoperasian media pembelajaran (Kochhar, 2008:395). Guru harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan sehingga

minat belajar dan pemahaman siswa dapat meningkat pada saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang menyajikan pengetahuan dan membantu dalam membuat pengalaman belajar yang tampak nyata. Guru seharusnya mampu menggunakan media pembelajaran yang mudah diakses dan mudah untuk digunakan. Meskipun, guru mampu menjelaskan materi dengan baik alangkah lebih baiknya jika guru menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengembangkan kepekaan terhadap hubungan sebab akibat, menambah pengetahuan secara langsung, dan menambah minat dalam proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran sejarah, peneliti disini menggunakan media pembelajaran *Microsoft Teams*. *Microsoft Teams* adalah hub digital yang menyatukan percakapan, konten, penugasan, dan aplikasi di satu tempat, memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar yang dinamis (Situmorang, 2020:30-35). Penggunaan *Microsoft Teams* dapat membantu guru dan siswa tetap berkomunikasi secara langsung serta mampu membantu guru dalam memantau kemajuan siswa dalam kegiatan sehari-hari seperti halnya diruang kelas.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran *Microsoft Teams* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hakikat dan Ruang Lingkup Ilmu Sejarah di Kelas X BDP SMK Yapsipa Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh Media Pembelajaran *Microsoft Teams* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hakikat dan Ruang Lingkup Ilmu Sejarah di Kelas X BDP SMK Yapsipa Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024?”

Agar penelitian ini dapat mencapai sasaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka penulis memfokuskan rumusan masalah tersebut menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran *Microsoft Teams* Berpengaruh Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hakikat dan Ruang Lingkup Ilmu Sejarah di Kelas X BDP SMK Yapsipa Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Apakah Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran *Microsoft Teams* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hakikat dan Ruang Lingkup Ilmu Sejarah di Kelas X BDP SMK Yapsipa Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024?

1.3 Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran *Microsoft Teams* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hakikat dan Ruang Lingkup Ilmu Sejarah di Kelas X BDP SMK Yapsipa Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024” maka definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.3.1 Media Pembelajaran *Microsoft Teams*

Media merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses kegiatan pembelajaran, karena penggunaan media dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Azhar, 2019:3). Menurut Hamalik dalam bukunya Arsyad media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat membangkitkan minat, hasrat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan mendatangkan pengaruh psikologis yang baru terhadap siswa (Azhar, 2019:19). Sehingga dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang digunakan pada saat proses belajar mengajar yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Microsoft Teams merupakan salah satu media pembelajaran berbasis online yang berfungsi sebagai media percakapan, konten, penugasan serta pemanfaatan

aplikasi disatu tempat yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. *Microsoft Teams* dapat digunakan untuk proses pembelajaran jarak jauh secara individu dan terhubung secara keseluruhan seperti belajar didalam kelas. Penggunaan *Microsoft Teams* dapat membantu guru dan siswa tetap berkomunikasi secara langsung serta mampu membantu guru dalam memantau kemajuan siswa dalam kegiatan sehari-hari seperti halnya diruang kelas.

1.3.2 Minat Belajar

Minat adalah keinginan yang kuat, gairah, atau kecenderungan hati yang sangat tinggi terhadap sesuatu (Kulsum, 2006:463). Menurut Slamito minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan akan sesuatu hal aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antar diri sendiri dengan suatu diluar diri. Semakin kuat atau sekat hubungan tersebut semakin kuat pula minat besar terhadap pekerjaan itu (Slameto, 2010:180). Jadi, minat belajar sangat diperlukan dalam suatu hal, apalagi dalam proses belajar siswa. Menurut The Liang Gie suatu pelajaran hanya dapat dipelajari dengan baik apabila pelajar dapat memusatkan perhatian terhadap pelajaran tersebut, dan minat merupakan salah satu faktor yang memungkinkan konsentrasi itu (Gie, 1985:20).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang berkaitan dengan pengaruh Media Pembelajaran *Microsoft Teams* Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas X BDP SMK Yapsipa Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Akan tetapi secara khusus tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran menggunakan media *Microsoft Teams* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hakikat dan Ruang Lingkup Ilmu Sejarah di Kelas X BDP SMK Yapsipa Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024.

2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Microsoft Teams* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hakikat dan Ruang Lingkup Ilmu Sejarah di Kelas X BDP SMK Yapsipa Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya, dan meningkatkan pemahaman pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *Microsoft Teams* dalam upaya meningkatkan minat belajar sejarah.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Guru

Sebagai media pembelajaran daring maupun luring guna meningkatkan minat belajar siswa serta sumber informasi untuk dijadikan bahan pertimbangan dan masukan positif dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran *microsoft teams*.

2. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan agar peserta didik mampu memahami materi ajar melalui media pembelajaran *microsoft teams*, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa.

3. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam penerapan media pembelajaran yang efektif serta mampu meningkatkan minat belajar siswa.

4. Peneliti

Sebagai dasar pengalaman dalam melatih diri menjadi calon pendidik di masa depan juga menambah wawasan dalam kegiatan pembelajaran dan penulisan karya ilmiah.