

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah kegiatan mendapatkan ilmu oleh pendidik (guru) ke peserta didik di dalam bangku sekolah. (Syafiril & Zen, 2019: 106). Pendidikan merupakan suatu proses dimana manusia mencari tahu apa yang mereka belum ketahui. Sedangkan menurut Hanafiyah & Suhana (dalam Nunuk, 2019: 10), belajar merupakan proses pengetahuan baru, karenanya tidak boleh dilakukan secara sembarangan.

Pendidikan pada saat ini terkendala dengan adanya wabah covid.19 Sehingga sekolah harus menerapkan sistem pembelajaran dalam jaringan (*Daring*). Secara tidak langsung guru harus menyesuaikan keadaan proses pembelajaran yang tadinya berbasis tatap muka menjadi online maka dari itu media pembelajaran dalam keadaan covid-19 sangat menunjang proses pembelajaran terutama media pembelajaran yang ikut serta dalam basis teknologi untuk menunjang Peserta didik dalam proses *transfer of knowledge* yang belajar di rumah.

Saat proses pembelajaran Daring ini guru dituntut untuk menguasai teknologi. Untuk melakukan pembelajaran daring. Jika seorang guru tidak bisa menggunakan teknologi maka proses pembelajaran tidak bisa dilakukan. Karena guru akan menjadi pusat dari pembelajaran daring dengan situasi saat ini. Sehingga guru dituntut untuk melakukan kegiatan belajar memakai teknologi yang menyenangkan. Selain itu penerapan media pembelajaran dalam kondisi wabah seperti ini sangat berdampak kepada hasil belajar peserta didik. Sekolah menerapkan media pembelajaran yang berbeda-beda untuk melakukan proses pembelajaran. Menurut Kusnandi & Darmawan (2020: 6) media adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran. Salahsatu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kondisis saat ini adalah Quipper salah satu merupakan perangkat teknologi yang menggunakan sudut pandang 3 dimensi adanya suara penjelasan guru, visual guru saat mengajar dan bisa dilihat dari

segala arah, quipper dapat sangat berguna dan bermanfaat bagi peserta didik selain mudah melalui *Handphone* didalam *fitur* quipper. Selain itu quipper sudah disediakan kurikulum dan RPP yang sudah sesuai dengan nasional sehingga guru tinggal memilih materi yang akan ditugaskan dan akan langsung muncul soal dan jawabannya. Guru tinggal lihat apakah soal yang diberikan telah sesuai atau tidak. Jika tidak ada langsung saja guru mengklik tombol biru paling bawah yaitu buat tugas.

Quipper juga menyediakan beberapa tipe tugas yang akan digunakan, ada 3 tipe tugas yang tersedia yaitu tugas, ulangan, dan soal/ulasan. Perbedaannya adalah tugas itu akan dapat dilihat langsung jawabannya. Soal Peserta didik tidak dapat melihat jawabannya Cuma guru yang dapat melihat dan yang terakhir soal/ulasan murid dapat melihat soal dan ulasan jawaban yang benar. Setelah memilih tipe tugas guru akan memilih jangka waktu untuk tugas. setelah selesai guru klik kirim tugas. untuk melihat berapa murid yang sudah mengirimkan tugas guru tinggal kembali ke beranda langsung lihat proses maka guru akan dapat melihat berapa Peserta didik yang telah mengumpulkan. Sedangkan bagi Peserta didik quipper ini sangat mudah sekali dipelajari karena proses pembelajarannya sangat menyenangkan karena seorang guru menerangkan materi dengan berbagai animasi yang keren sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Menurut Sri Rumini dkk mengatakan Belajar merupakan proses dimana seorang-seorang mendapatkan perubahan tingkah laku, yang dapat dilihat secara langsung karena latihan dan pengalaman (Hardini & Puspitasari, 2015: 146-147).

Dampak dari pandemi-Covid-19 tidak hanya berdampak pada kegiatan proses pembelajaran Peserta didik tetapi juga hasil belajar Pesertapidik baik itu dari hasil penilaian individu, kelompok dan juga penugasan. Nilai ulangan harian dan kenaikan semakin rendah, KKM X IPS SMAN 8 TASIKMALAYA adalah 75 hal ini, namun nilai belajar peserta didik kelas X IPS 3 adalah 75 hal ini menunjukkan harus adanyapupayapyangpdilakukanpatau treatment sebagai meningkatkan.hasil.belajar.peserta.didik menuju 75 mencapai KKM hasil belajar bahkan melampauinya, rendahnya nilai hasil belajar Peserta didik karena

kurangnya kontrol yang dilakukan oleh tenaga pendidik, kegiatan ulangan dan penugasan juga kurang pengawasan yang dilakukan oleh guru sehingga tidak adanya power untuk mengerjakan, selain itu kegiatan ulangan sangat rentan akan kecurangan pengerjaan oleh Peserta didik akibat pembelajaran yang bersifat kelas maya, Peserta didik juga kebanyakan semakin terbiasa dengan keadaan mengerjakan tugas hanya sebagai formalitas, Sehingga perlu adanya media yang memungkinkan untuk peserta didik belajar secara daring agar menaikkan nilai belajar peserta didik.

Tabel 1.1
Nilai Rata-Rata X IPS Tahun Pelajaran 2020/2021

NO	KELAS	NILAI RATA-RATA
1	X IPS 1	76
2	X IPS 2	77
3	X IPS 3	75
4	X IPS 4	80
5	X IPS 5	78

(Sumber: Hasil Observasi SMA Negeri 8 Tasikmalaya)

Oleh karena itu peneliti memilih kelas X IPS 3 karena kurang nyaphasil belajar peserta didik pada pelajaran sejarah dan kurangnyaapkontrol pada peserta didik akibatnya hasil belajar peserta didik kelas X IPS 3 menurun pada saat pandemi covid-19

Kenyataanya dalam hasil belajar kelas X IPS 3 SMAN 8 Tasikmalaya mengacu terhadap pernyataan gagne tidak semua rangsangan yang diberikan oleh guru baik itu pengaruh media pembelajaran yang berbasis quipper mampu mempengaruhi individu peserta didik dalam peristiwa pelajaran sehingga transformasi pembelajaran baik itu berupa materi maupun penggunaan media yang dilakukan oleh tenaga pendidik.

Model, media, sarana prasarana tentunya harus memadai saat proses pembelajaran berlangsung. Selain media, model dan sarana prasarana sekolah harus memadai, kualitas guru saat proses pembelajaran daring harus sudah siap dengan matang dalam proses pembelajaran daring. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya pemilihan media dan strategi pembelajaran sejarah sesuai dengan psikologi Peserta didik dan penempatan Peserta didik sebagai subjek. Seorang pendidik dapat menerapkan media apapun yang dianggap bisa memunculkan semangat belajar peserta didik dalam kondisi saat ini saat melakukan pembelajaran. SMA Negeri 8 Kota Tasikmalaya pada saat pandemi covid-19 saat ini guru menggunakan media online berupa quipper yang diharapkan menumbuhkan rasa semangat dan menyenangkan saat proses pembelajaran sejarah serta membantu guru dalam menyampaikan materi sejarah agar mudah dipahami peserta didik.

Sejalan dengan perkembangan zaman dimana sarana dan prasarana tersedia serta semua guru di SMA Negeri 8 Kota Tasikmalaya menyetujui untuk melakukan proses pembelajaran Daring pada wabah covid-19 yang terjadi pada saat ini. Di harapkan pula media pembelajaran quipper ini dapat menjawab permasalahan yang terjadi pada saat ini yang terjadi di negara indonesia ini terhadap proses pembelajaran sejarah sehingga peserta didik tetap semangat walaupun kondisi pada saat ini lagi ada wabah covid-19.

1.2. Rumusan Masalah

Penelitian ini dirumuskan pada satu rumusan masalah yaitu “bagaimana Pengaruh penggunaan Media Video Berbantuan LMS (*Learning management System*) Berbasis Quipper Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Masuknya Islam Ke Nusantara Pada Peserta Didik Kelas X IPS 3 SMA Negeri 8 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021?”.

Fokus masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam beberapa pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana Kondisi Awal sebelum menggunakan media video berbantuan LMS (*Learning Managemet System*) berbasis quipper pada mata pelajaran sejarah indonesia materi masuknya Islam ke Nusantara di kelas X IPS 3 SMA Negeri 8 kota Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2020/ 2021
- 1.2.2 Bagaimana pelaksanaan media video berbantuan LMS (*Learning Managemet System*) berbasis quipper pada mata pelajaran sejarah indonesia materi masuknya islam ke nusantara di kelas X IPS 3 SMA Negeri 8 kota Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2020/ 2021?
- 1.2.3 Apakah terdapat pengaruh media video berbantuan LMS (*Learning Managemet System*) berbasis quipper pada mata pelajaran sejarah indonesia materi masuknya islam ke nusantara di kelas X IPS 3 SMA Negeri 8 kota Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2020/ 2021?

1.3. Definisi Operasional

1.3.1 Media pembelajaran

Menurut Angkowo, R & Kosasih, A (2007: 10), Media pembelajaran yaitu alat cara proses untuk digunakan sebagai penyampaikan informasi dari sumber kepada penerima atau peserta didik dalam kegiatan belajar..

1.3.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perolehan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran didalam kelas, hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran merupakan tercapai tujuan pembelajaran instrumental (Soerjono, 1999:38)

Disimpulkan dari kedua pendapat di atas yaitu hasil atau kemampuan dari individu seorang anak yang sudah mencapai dari tujuan proses belajaran.

1.4.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya maka tujuan pada penelitian yaitu mengetahui Pengaruh media video berbantuan lms berbasis pada peralajaran sejarah indonesia materi masuknya islam ke nusantara SMA Negeri 8 Tasikmalaya.

1.5.Kegunaan Penelitian

1.5.1. Kegunaan Teoritis

Diharapkan penelitian ini digunakan sebagai bahan acuan pada penelitian serupa untuk menelitian lebih mendalam. Selain itu menambah pengetahuan.

1.5.2. Kegunaan Praktis

1.5.2.1 Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai pengaruh media video berbantuan LMS (*Learning Managemet System*) berbasis quipper terhadap hasil belajar peserta didik .

1.5.2.2 Bagi Sekolah

Diharapkan membantu sekolah untuk melihat efektivitas atau tidaknya pengaruh media video berbantuan LMS (*Learning Managemet System*) berbasis quipper terhadap hasil belajar peserta didik.

1.5.2.3 Bagi Peserta didik

Untuk menambah ilmu mengenai media video berbantuan LMS (*Learning Managemet System*) berbasis quipper serta meningkatkan hasil belajar.

1.5.3. Kegunaan Empiris

Memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh media quipper terhadap hasil belajar peserta didik pada materi masuknya islam ke nusantara di kelas X IPS 3 SMANegeri 8 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2020/2021. .

