

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembentukan karakter serta pengembangan pengetahuan peserta didik, Pendidikan berperan sangat penting. Menurut Tilaar dalam Rosiah (2012: 12) menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya untuk memanusiakan manusia melalui proses pembelajaran, sehingga mereka dapat menjalani kehidupan dengan baik. Pendidikan memiliki peran penting sebagai media untuk mentransfer pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan yang diperlukan oleh peserta didik guna mempersiapkan diri dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan, khususnya di era digital seperti saat ini.

Pendidikan saat ini menghadapi perubahan signifikan karena perkembangan teknologi di era digital ini membawa banyak tantangan sekaligus peluang baru bagi dunia pendidikan, sehingga mendorong guru untuk mengembangkan inovasi dalam media pembelajaran dan gaya mengajar. Teknologi tidak hanya mengubah cara peserta didik belajar, tetapi juga menuntut guru untuk beradaptasi agar bisa memenuhi kebutuhan zaman dan tetap relevan.

Perkembangan teknologi menuntut perubahan dalam media pembelajaran dan peran guru. Jika media pembelajaran masih mengandalkan cara buku ajar yang tersedia tanpa dikombinasikan dengan media digital, proses belajar akan tertinggal dibandingkan dengan sistem pendidikan modern yang memanfaatkan teknologi digital (Fanreza, 2018: 461). Selain itu, muncul berbagai tantangan seperti

kurangnya kesiapan guru dalam penggunaan teknologi dan kesenjangan akses terhadap perangkat digital di kalangan peserta didik (Turnip, 2023: 2303).

Mata pelajaran Sejarah Indonesia sangat penting dalam membentuk wawasan kebangsaan dan rasa cinta tanah air. Pendidikan sejarah juga berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai moral, seperti rasa tanggung jawab, toleransi, dan kebanggaan terhadap warisan budaya bangsa (Cahya & Tarunasena, 2024: 200). Penanaman nilai-nilai ini relevan untuk peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) agar mereka tidak hanya kompeten secara teknis tetapi juga memiliki karakter yang baik dan nasionalisme yang kuat.

Mata pelajaran Sejarah Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) termasuk dalam kategori mata pelajaran umum. Dalam hal ini, pelajaran Sejarah Indonesia berperan strategis dalam membangun identitas bangsa dan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya sejarah bangsa Indonesia. Pembelajaran sejarah tidak hanya mencakup pengajaran kronologis peristiwa, tetapi juga refleksi kritis terhadap perkembangan masyarakat dan identitas nasional. Sejalan dengan itu, Bagus Brata & Rai (2023: 107) menyebutkan bahwa sejarah tidak hanya mengajarkan urutan peristiwa, tetapi juga membantu kita sebagai warga negara akan identitas atau jati diri sebagai warga negaranya. Oleh karena itu, pembelajaran Sejarah Indonesia memiliki urgensi dalam membangun pemahaman yang mendalam peserta didik mengenai penguatan bangsa dan mampu mengarahkan peserta didik berpikir kritis dalam mengingat peristiwa yang sudah terjadi dimasa lampau.

Namun, dalam konteks pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), tantangan dalam mengajar semakin kompleks terutama pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Penekanan pada mata pelajaran kejuruan sering kali membuat peserta didik kurang tertarik pada pelajaran umum seperti mata pelajaran Sejarah Indonesia, pembelajaran Sejarah Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki karakteristik dan tantangan tersendiri.

Rendahnya keaktifan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam maupun luar diri peserta didik. Faktor internal meliputi kurangnya minat dan motivasi belajar, yang berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran mata pelajaran Sejarah Indonesia. Sedangkan faktor eksternal mencakup kurangnya pemanfaatan media pembelajaran karena keterbatasan pengetahuan guru tentang media pembelajaran berbasis digital (Rina Dwi Muliani & Arusman, 2022: 133-139).

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendorong peningkatan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Anshori (2023: 99) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung dalam penyampaian materi yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran digital juga memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam proses belajar dengan cara terlibat secara langsung dalam menggunakan media pembelajaran interaktif yang diberikan oleh guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung, sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara pada 18 September 2024 terhadap guru Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Pebayuran menerangkan bahwa keaktifan pada saat proses belajar mengajar peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terhadap pelajaran Sejarah Indonesia cenderung rendah, terutama pada jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi karena mereka lebih fokus pada mata pelajaran kejuruan yang dianggap lebih relevan dengan karier masa depan mereka.

Peneliti juga melakukan observasi langsung di kelas pada jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi mendapatkan informasi bahwa keaktifan belajar peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran Sejarah Indonesia masih rendah dan belum memenuhi indikator keaktifan belajar seperti dilihat dari; (1) Pada aspek aktivitas visual, tidak seluruh peserta didik terlihat membaca buku paket yang berhubungan dengan materi yang sedang dibahas dalam pembelajaran. (2) pada aspek aktivitas lisan, tidak terdapat peserta didik yang mengajukan pertanyaan kepada guru terkait materi yang sedang dipelajari, (3) aktivitas mendengarkan, tidak semua peserta didik mendengarkan guru yang sedang menjelaskan materi, (4) aktivitas menulis, tidak semua peserta didik menyalin atau mencatat materi pembelajaran, (5) aktivitas motorik, sebagian peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran dengan media konvensional, (6) aktivitas mental, tidak semua peserta didik memberikan tanggapan terhadap materi yang tengah dipelajari, (7) aktivitas emosional, penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif membuat peserta didik tidak bersemangat selama pembelajaran serta terdapat peserta didik yang tidak merasa senang belajar Sejarah.

Penggunaan media pembelajaran oleh guru mata pelajaran Sejarah Indonesia masih terbatas pada buku paket yang tersedia sebagai satu-satunya sumber utama. Sebagaimana dinyatakan oleh Pagarra et al., (2022: 19) menyatakan bahwa pembelajaran dengan media yang bersifat monoton cenderung membuat peserta didik menjadi pasif. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang lebih variatif dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Salah satu alternatif yang dinilai efektif adalah integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran digital seperti Educandy dapat menjadi pilihan, karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Media pembelajaran educandy adalah platform pendidikan interaktif yang dirancang untuk membantu guru menciptakan permainan edukatif dengan mudah dan cepat. Platform ini memungkinkan guru membuat berbagai jenis aktivitas seperti pencarian kata (word search), anagram, dan kuis dengan hanya memasukkan daftar kata atau soal. Sehingga media educandy ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran di kelas, yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan mereka dalam pelajaran Sejarah Indonesia.

Penggunaan media pembelajaran educandy dalam pembelajaran Sejarah Indonesia akan mendukung keaktifan belajar, sehingga permasalahan yang muncul di SMK Negeri 1 Pebayuran dapat teratasi, media pembelajaran educandy dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran terutama dalam mempelajari mata pelajaran Sejarah Indonesia, Media pembelajaran educandy hadir menawarkan pendekatan baru yang inovatif

dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui interaksi yang lebih menarik, berbasis permainan, dan mendorong partisipasi aktif.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Educandy memberikan dampak positif terhadap proses belajar peserta didik. Zenobia (2023: 40) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media Educandy secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran sejarah. Temuan serupa disampaikan oleh Afifah (2023: 57), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Puzzle Sejarah dengan lembar dadu berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik. Selain itu, studi oleh Putri dan Trisnawati (2024: 3064) juga membuktikan bahwa media interaktif berbasis Educandy game berdampak pada peningkatan motivasi belajar peserta didik di jenjang SMK. Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Educandy efektif dalam mendorong keaktifan belajar peserta didik. Namun, meskipun media pembelajaran semacam ini telah diterapkan di berbagai bidang studi, penelitian mengenai dampaknya terhadap pembelajaran Sejarah Indonesia di tingkat SMK masih sangat terbatas, sehingga perlu diteliti lebih lanjut.

Penelitian ini menjadi sangat penting karena mampu menjembatani kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran yang inovatif dengan kondisi peserta didik yang cenderung pasif dalam mempelajari Sejarah Indonesia, khususnya di kelas X TKJ A SMK Negeri 1 Pebayuran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran educandy, diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Sejarah

Indonesia, serta mampu membangun pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi para guru dalam mengembangkan strategi pemilihan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif untuk meningkatkan Keaktifan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran digital, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. berdasarkan hal tersebut peneliti menarik sebuah judul yang ingin diteliti yaitu “Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di SMK Negeri 1 Pebayuran”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh media Educandy terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas X Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi A pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Pebayuran?”

1. Apakah terdapat pengaruh media Educandy terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas X Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi A pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Pebayuran?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran Educandy dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas X Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi A pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Pebayuran?

1.3 Definisi Operasional

Ada beberapa hal yang harus dijelaskan yang berkaitan dengan penelitian ini, agar tidak terjadi kesalahan persepsi maka digunakanlah definisi operasional sebagai berikut :

1.3.1 Platform Edukasi Educandy

Media Pembelajaran Educandy adalah aplikasi edukasi yang dirancang untuk membuat kuis interaktif dalam berbagai bentuk, seperti teka-teki silang, soal pilihan ganda, dan permainan berbasis web lainnya. Aplikasi ini memungkinkan pengguna, terutama guru dan siswa, untuk mengakses, membuat, dan berpartisipasi dalam kuis yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Tampilan Educandy yang ceria dan penuh warna bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar, sesuai dengan slogan mereka "making learning sweeter" (membuat pembelajaran menjadi lebih manis). Dengan menggunakan Educandy, siswa dapat terlibat lebih aktif dalam pembelajaran melalui cara yang lebih menarik dan interaktif.

1.3.2 Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merujuk pada keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas yang menunjang proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Keaktifan ini dapat dilihat dari sejauh mana siswa berpartisipasi dalam kegiatan belajar, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, mencatat informasi penting, mendengarkan penjelasan guru, mengikuti diskusi kelompok, serta berperan aktif dalam menyimpulkan materi pembelajaran. Keaktifan belajar juga mencakup kemampuan siswa untuk mempertahankan perhatian dan fokus selama proses

pembelajaran, serta keterlibatannya dalam menyelesaikan tugas atau permainan yang diberikan oleh guru, seperti yang dilakukan melalui media pembelajaran interaktif.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah “Mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas X Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi A pada mata pelajaran Sejarah Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran Educandy.”

4.1 Untuk Mengetahui Pengaruh Educandy Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas X Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi A Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia.

4.2 Untuk Mengetahui Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas X Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi A Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Educandy.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi untuk menggunakan media pembelajaran Educandy untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Selain itu, peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi teori lanjutan untuk mengembangkan media pembelajaran Educandy untuk meningkatkan Keaktifan Belajar pada materi yang lain atau produk sejenisnya.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Adapun hasil yang diharapkan penelitian sebagai berikut:

a. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memilih media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik menggunakan platform Educandy. Media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik tetapi juga membantu guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan dengan lebih efektif.

b. Bagi Peserta Didik

Pemanfaatan media pembelajaran educandy ini diharapkan meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih aktif lagi dalam proses belajar mengajar, terutama untuk mata pelajaran seperti Sejarah Indonesia yang sering dianggap kurang menarik. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini mendukung upaya sekolah untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan dan partisipasi peserta didik. Hasil penelitian juga dapat menjadi acuan dalam pengembangan kebijakan sekolah berbasis digital dan inovasi pendidikan.