

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan serangkaian upaya yang dilakukan dengan tujuan untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang. Perubahan tersebut dilakukan dengan cara mendidik. Mendidik berasal dari kata didik, yang artinya memberi latihan berupa ajaran maupun tuntunan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Melalui pendidikan, seseorang akan dididik supaya menjadi tahu lebih banyak hal. Sehingga nantinya akan berpengaruh terhadap cara seseorang dalam mengambil keputusan hidupnya. Baharuddin & Wahyuni, (2010: 11) menyatakan bahwa “belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap”. Setiap individu akan menemukan banyak hal baru melalui belajar. Hal baru tersebut tidak hanya berupa pengetahuan, namun juga keterampilan serta sikap yang nantinya akan sangat berguna untuk menjalani kehidupan sebagai masyarakat.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, telah menjadikan teknologi sebagai suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dalam menjalani kehidupan. Dewasa ini, teknologi telah masuk dan berperan penting kedalam berbagai aspek kehidupan. Teknologi menawarkan beragam kemudahan dan kepraktisan yang membuat masyarakat kian terlena dengan eksistensinya. Perkembangan teknologi yang semakin canggih telah membawa pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan. Termasuk pula terhadap pendidikan.

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan merupakan konsekuensi dari semakin menonjolnya eksistensi teknologi dalam kehidupan. Salah satunya diterapkan dalam proses pembelajaran. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran. Sehingga menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menarik. Proses pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi, akan memungkinkan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, telah diatur dalam Permendiknas

Nomor 78 Tahun 2009 tentang Penyelenggaraan Sekolah Bertaraf Internasional pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bab II. Bagian Ketiga mengenai Standar Penyelenggaraan, dalam Pasal 5 Ayat (2) menyebutkan bahwa “Proses pembelajaran sebagaimana dimaksud ayat (1) menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan kontekstual.”

Belajar merupakan sebuah kegiatan penting dalam kehidupan, maka perlu usaha maksimal agar tujuan dan maksud dari pembelajaran dapat tercapai. Pendidik sebagai fasilitator diharapkan agar mampu menerapkan teknologi informasi dalam pembelajaran secara sistematis, terintegrasi, dan efektif. Penerapan teknologi dalam pendidikan adalah hal yang penting. Hal tersebut bahkan sudah tercantum dalam aturan Kurikulum 2013. Marzoan (2014: 81-90) menyatakan bahwa Kurikulum 2013 pun telah mengalami beberapa perubahan, salah satu yang terkait dengan peran TIK adalah dihapusnya mata pelajaran TIK dan sebagai penggantinya TIK menjadi alat bantu guru dalam proses pembelajaran pada semua mata pelajaran.

Permasalahan yang peneliti temukan di SMA Negeri 8 Tasikmalaya selama menjalani kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) adalah bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia yang rendah. Hasil belajar yang diperoleh siswa dalam Ulangan Harian pun, hanya sebatas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). SMA Negeri 8 Tasikmalaya menetapkan standar untuk nilai KKM adalah sebesar 70. Data menunjukkan bahwa dari keseluruhan jumlah siswa kelas X MIPA SMA Negeri 8 Tasikmalaya yang berjumlah 200 siswa, hanya terdapat 12% (24 siswa) yang nilai Ulangan Hariannya mampu mencapai batas KKM. Sedangkan 88% (177 siswa) mendapat nilai Ulangan Harian di bawah KKM.

Kelas X MIPA 1 yang jumlah siswa dengan nilai Ulangan Hariannya mencapai KKM atau ≥ 70 hanya sebanyak 17% (5 siswa). Sedangkan sebanyak 83% (26 siswa) mendapat nilai Ulangan Harian di bawah KKM atau < 70 dari keseluruhan jumlah siswa sebanyak 31 orang. Kemudian kelas X MIPA 2 dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa, terdapat 82% (28 siswa) yang

mendapat nilai ulangan harian kurang dari KKM, dan hanya 18% (6 siswa) mendapat nilai ulangan harian melebihi KKM atau > 70 . Siswa kelas X MIPA 3 yang merupakan kelas kontrol dalam penelitian ini, jumlah siswa yang nilai ulangan hariannya melebihi KKM adalah sebanyak 25% (8 siswa). Sedangkan 75% (24 siswa) mendapat nilai ulangan harian dibawah KKM, dari keseluruhan siswa sebanyak 32 siswa.

Siswa kelas X MIPA 4 dengan jumlah sebanyak 34 siswa, nilai ulangan harian yang diatas KKM didapatkan oleh sekitar 20% (7 siswa), dan 80% (27 siswa) lainnya mendapat nilai ulangan harian dibawah KKM. Kemudian kelas X MIPA 5 dari keseluruhan siswa berjumlah 34 siswa, hanya terdapat 17% (6 siswa) dengan nilai ulangan harian melebihi KKM, lalu 83% (28 siswa) lainnya mendapat nilai ulangan harian kurang dari KKM atau < 70 . Kelas X MIPA 6 yang memiliki siswa berjumlah 35 siswa, nilai ulangan harian yang melebihi KKM didapatkan oleh 23% (8 siswa) di kelas tersebut, dan sebanyak 77% (27 siswa) mendapat nilai ulangan harian kurang dari KKM atau < 70 .

Hasil belajar siswa merupakan indikator dari keberhasilan suatu proses pembelajaran. Hasil belajar pula dapat dijadikan sebagai parameter untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Tinggi rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dibedakan menjadi dua, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti kecerdasan, disiplin diri, minat belajar, dan motivasi belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti fasilitas pembelajaran, lingkungan belajar, guru mata pelajaran, dan sebagainya. Faktor-faktor tersebut merupakan faktor yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi dalam pencapaian hasil belajar siswa yang optimal. (Djamarah, 2011: 176)

Pengamatan lain menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih kurang bervariasi. Media pembelajaran berbasis teknologi yang sering digunakan baru sebatas *power point* dan media audio visual berupa video.

Padahal fasilitas yang tersedia di SMA Negeri 8 Tasikmalaya yang terkait dengan teknologi sudah cukup lengkap. Proyektor, komputer dan termasuk akses internet sudah tersedia. Siswa di SMA Negeri 8 Tasikmalaya juga diperbolehkan membawa ponsel pintar (*smartphone*) ke lingkungan sekolah. Dengan masih dibawah pengawasan pihak sekolah. Bahkan beberapa guru sering memanfaatkan ketersediaan ponsel pintar tersebut untuk menunjang kegiatan pembelajaran, seperti dalam hal pencarian materi tambahan.

Penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi juga merupakan salah satu faktor eksternal penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa. Selaras dengan Anshori (2018: 88) yang mengemukakan bahwa upaya pemecahan permasalahan pendidikan terutama masalah yang berhubungan dengan kualitas pembelajaran, dapat ditempuh dengan cara penggunaan berbagai sumber belajar dan penggunaan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu dalam meningkatkan kadar hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat yang menjadi perantara guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran memudahkan siswa dalam menerima materi yang diajarkan. Maka dari itu, media pembelajaran yang dipilih haruslah tepat dan sesuai. Penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah hal yang penting, karena “efektivitas proses belajar mengajar (pembelajaran) sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan” (Jalinus & Ambiyar, 2016: 4). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat menstimulus kemampuan siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran. Siswa akan berusaha lebih maksimal agar dapat mengerti setiap dari materi yang diajarkan. Sehingga nantinya akan didapat hasil belajar yang lebih baik.

Kartu Sejarah berbasis *QR Code* dalam proses pembelajaran dapat menjadi pilihan untuk menciptakan suasana belajar yang menjadikan siswa menjadi lebih aktif selama proses belajar. Dengan mengkombinasikan *QR Code*, informasi yang dimuat dalam Kartu Sejarah dapat beragam. Berupa teks, gambar, video, maupun alamat *website* yang berhubungan dengan materi pembelajaran. *QR Code (Quick Response Code)* merupakan kode pindai cepat

yang jika di pindai (*scan*) oleh aplikasi *QR Code Scanner* maka akan muncul informasi yang termuat di dalamnya. Maka dengan melakukan penggabungan dengan *QR Code* akan memungkinkan terciptanya suatu kepraktisan dan kemudahan bagi siswa dalam mengakses informasi mengenai pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Kartu Sejarah *QR Code* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sodiq (2018: 88-100) mengemukakan bahwa solusi dari permasalahan pendidikan dapat dilakukan dengan cara penggunaan berbagai sumber belajar dan penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut kemudian mendorong peneliti untuk melakukan sebuah penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Sejarah Berbasis *QR Code* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Pokok Kerajaan Islam di Nusantara di Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 8 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2019/ 2020”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan uraian latar belakang tersebut adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia materi pokok Kerajaan Islam di Nusantara di Indonesia di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 8 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020?” Rumusan masalah tersebut kemudian peneliti fokuskan menjadi tiga pertanyaan penelitian. Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kondisi awal pembelajaran Sejarah Indonesia sebelum menggunakan media pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code* di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 8 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020?

- 2) Bagaimana proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code* di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 8 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020?
- 3) Apakah terdapat pengaruh dari digunakannya media pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code* terhadap hasil belajar di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 8 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional memungkinkan peneliti untuk menjelaskan atau memberi pengertian tentang topik permasalahan dalam penelitian. Hal tersebut dimaksudkan agar tidak ada kesalahan dalam pemahaman ketika penelitian ini dibaca oleh para pembaca. Definisi operasional dalam penelitian ini terdapat dua definisi, yakni mengenai media pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code* dan definisi operasional mengenai hasil belajar. Definisi operasional dalam penelitian ini akan peneliti uraikan sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code*

Media dapat diartikan sebagai alat yang menghubungkan atau perantara. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2002: 27) mengemukakan bahwa “media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Maka, media pembelajaran merupakan suatu media atau alat yang digunakan selama proses pembelajaran sebagai alat bantu untuk memudahkan penyampaian materi kepada siswa. Melalui media pembelajaran, proses penyampaian materi dari guru kepada siswa menjadi lebih mudah dan efektif.

Kartu Sejarah adalah sebuah media pembelajaran yang didesain berbentuk sebuah kartu. Media Kartu Sejarah termasuk ke dalam jenis media visual. Kartu adalah sebuah media berbentuk bidang datar yang didalamnya dapat memuat sebuah tulisan, gambar, ataupun simbol tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2005: 510) kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan kata.

Kode Respon Cepat atau *Quick Response Code (QR Code)* adalah suatu gambar yang tersusun dari modul hitam pada latar belakang putih dengan pola persegi yang rumit serta saling bersatu. Sesuai dengan namanya, *QR Code* memungkinkan pemindaian tingkat tinggi. Setelah dilakukan pemindaian tersebut maka akan muncul informasi yang dimuat didalamnya.

Kartu Sejarah berbasis *QR Code* adalah penggabungan dua jenis media yang dikombinasikan untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan *QR Code*, maka materi pembelajaran sejarah yang dapat dimuat dalam Kartu Sejarah dapat lebih beragam, tidak hanya teks saja. Kartu Sejarah berbasis *QR Code* merupakan sebuah inovasi baru untuk memaksimalkan peranan teknologi informasi dalam pendidikan, khususnya proses pembelajaran. Dengan demikian, maka proses penyampaian materi pembelajaran sejarah dapat menjadi lebih maksimal.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang siswa peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan yang dimaksud tersebut adalah perubahan dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang lebih baik dari sebelumnya. Seperti, siswa menjadi lebih tahu mengenai lebih banyak hal yang sebelumnya tidak diketahui. Hasil belajar merupakan indikator dari tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Guru dapat mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan melalui hasil belajar. Semakin baik hasil belajar siswa, maka menandakan semakin baik pula proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Meski demikian, “hasil belajar ini bergantung pada masing-masing pemahaman diri setiap individu.” (Setiawan, 2017: 8)

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan dari dilakukannya penelitian mengenai “Pengaruh penggunaan media pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code* terhadap hasil belajar siswa

pada mata pelajaran Sejarah Indonesia materi pokok Kerajaan Islam di Nusantara di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 8 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020” memiliki tujuan penelitian yang hendak dicapai sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui kondisi pembelajaran Sejarah Indonesia sebelum menggunakan media pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code* di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 8 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020.
- 2) Untuk mengetahui proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code* di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 8 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh dari digunakannya media pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code* di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 8 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020.

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari dilakukannya penelitian mengenai “Pengaruh penggunaan media pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia materi pokok Kerajaan Islam di Nusantara di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 8 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020” dibagi menjadi dua, yaitu kegunaan teoretis dan kegunaan praktis.

1.5.1 Kegunaan Teoretis

Kegunaan dari dilakukannya penelitian secara teoretis yaitu dengan dilakukannya penelitian, diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam usaha-usaha yang mengarah pada pengembangan pembelajaran Sejarah. Diharapkan pula dapat menjadi kajian bagi penelitian lanjutan, perbandingan maupun tujuan lain yang relevan, serta dapat menjadi bahan pertimbangan mengambil kebijakan khususnya di bidang pendidikan.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1) Bagi Siswa

Proses pembelajaran dengan menggunakan media Kartu Sejarah berbasis *QR Code* ini diharapkan dapat menstimulus perhatian, minat, serta keaktifan siswa di dalam kelas. Media pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code* diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih mudah dalam menyerap dan memahami materi pembelajaran. Sehingga nantinya diharapkan akan didapat hasil belajar yang lebih maksimal dibanding sebelumnya.

2) Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code* sebagai bahan referensi maupun acuan saat melakukan proses pembelajaran. Media pembelajaran Kode Kartu Sejarah berbasis *QR Code* diharapkan dapat mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa.

3) Bagi Sekolah

Media pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code* diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi yang bermanfaat perihal media pembelajaran. Serta dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam meningkatkan penggunaan media pembelajaran dan hasil belajar siswa.

4) Bagi Peneliti

Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code* diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan baru bagi peneliti. Terutama mengenai media pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

1.5.3 Kegunaan Empiris

1) Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code* dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code* membuat

penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih praktis, sehingga diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep suatu materi.

2) Bagi Guru

Media pembelajaran Kartu Sejarah berbasis *QR Code* dapat menjadi acuan bagi guru untuk mengadakan pembelajaran yang lebih baik. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Hal tersebut kemudian diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas siswa.