

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu sistem yang direncanakan secara sistematis agar terbentuknya keadaan belajar yang baik dan ideal, hal ini tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003. Hal ini dilakukan agar peserta didik memiliki IQ dan EQ yang baik agar bisa bermanfaat di lingkungan sekitarnya. Pendidikan memiliki peran penting untuk keberlangsungan hidup suatu bangsa. Sejarah menjadi salah satu bagian vital yang masuk menjadi bagian dari pendidikan dan termasuk kedalam pengajaran yang normatif. Hal ini terjadi karena tujuan dan sasaran dari pembelajaran sejarah adalah bagian bagian normatif seperti nilai dan makna yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional itu sendiri.

Dalam kurikulum 2013 pengetahuan yang wajib diterima oleh peserta didik adalah Mata Pelajaran Sejarah, tujuan dari kebijakan ini untuk menumbuhkan pengetahuan tentang bangsa dan untuk mengembangkan kepribadian siswa. Menjelaskan kepada siswa mengenai proses terbentuknya bangsa Indonesia sejak zaman kerajaan, zaman penjajahan dan upaya mempertahankan kemerdekaan yang masih terjadi sampai saat ini. Hal ini menjadi salah satu tujuan dari pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah yang baik menurut Subakti (2010 : 4) adalah pembelajaran yang mampu menumbuhkan beberapa kemampuan. Kemampuan tersebut diawali dengan membaca dan mempelajari peran dari seorang tokoh dalam membangun atau mempertahankan suatu peradaban yang menjadi cikal bakal peradaban Indonesia. Hingga pada akhirnya peserta didik mampu merekonstruksi kejadian masa lampau yang

sedang dibahas dalam pembelajaran serta mampu mengaitkan nilai-nilai yang bisa diambil oleh masyarakat pada saat ini.

Peran pendidikan sejarah adalah untuk membentuk menumbuhkan dan meningkatkan rasa nasionalisme dalam diri siswa. Fungsi atau peran pendidikan sejarah menemui kendala pada saat ini, karena melihat keadaan generasi muda yang akan menjadi aktor dalam kehidupan berbangsa dan bernegara saat ini diragukan kesiapannya. Keadaan seperti ini menunjukkan adanya sesuatu yang harus diperbaiki dan dibenahi dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah.

Terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan dilapangan, seperti kurikulum yang kurang dipahami oleh para guru, keberadaan bahan ajar yang terbatas, serta teknik penyampaian materi dan media yang digunakan terkesan membosankan. Sehingga membuat semangat siswa menjadi menurun untuk mengikuti proses pembelajaran.

Motivasi belajar menjadi faktor yang mampu menggerakkan seseorang agar kegiatan belajar berjalan dengan baik. Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikologis umum dalam diri siswa yang mengarahkan kegiatan belajar untuk mencapai suatu tujuan. (Winkel 2005 : 160). Motivasi belajar adalah segala keinginan siswa yang timbul dari pelaksanaan kegiatan belajar. Motivasi bisa meningkat diakibatkan oleh banyak alasan serta dapat diklasifikasikan menjadi alasan internal dan eksternal Sardiman A. M (2007:75),. Menurut Syamsu Yusuf (2009:23) hal-hal yang mempengaruhi motivasi belajar adalah (1) gizi yang didapatkan oleh peserta didik, kesehatan, terutama kesehatan panca indera, (2) dorongan yang timbul dalam diri peserta didik sehingga mampu mendorong ataupun menghambat aktivitas belajar peserta didik.

Kondisi lingkungan seorang siswa juga dapat mempengaruhi motivasi belajarnya, antara lain: (1) Tempat, waktu, keadaan, media, sarana dan prasana yang menunjang aktivitas belajar. (2) Manusia yang berada di lingkungan peserta didik, seperti guru, orang tua atau teman.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan, pembelajaran daring di kelas X IPS 2 belum berjalan maksimal. Ditengah merebaknya Pandemi Covid 19 mengharuskan pembelajaran sejarah dilakukan secara daring, sehingga siswa dituntut agar bisa memahami sendiri materi yang ada. menurut salah satu murid di kelas X IPS 5 yaitu Sofiatun Nisa mengungkapkan guru hanya memberikan sedikit penjelasan mengenai materi dan langsung memberikan tugas, sehingga banyak siswa kurang memahami materi atau peristiwa sejarah. Bahkan siswa tidak mengetahui tokoh dan waktu peristiwa sejarah, sehingga nilai dan makna tidak mampu dipahami dan dimaknai oleh siswa. Sehingga, guru dituntut bisa menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Guru dituntut untuk serba bisa seperti bisa mengadakan variasi, bisa menguasai kelas serta bisa menjelaskan (Syarif Bahri Djamarah, 2005: 99-163).

Guru sebagai pendidik menjadi ujung tombak dalam proses kegiatan belajar mengajar, tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan tergantung guru yang memberikan pengajaran kepada siswa karena status guru dalam proses pembelajaran adalah fasilitator yang dituntut mampu meningkatkan kualitas siswa. Sehingga guru harus bisa menyeleksi materi yang akan disampaikan dengan media atau alat penunjang kegiatan belajar yang tepat, disini guru harus berfikir secara *out of the box*. Selain itu, pengetahuan guru tentang tata cara mengajar yang menarik merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh Guru, sehingga hal ini bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran penting dalam proses pembelajaran, adanya media mendukung proses komunikasi yang dilakukan oleh guru sehingga dapat optimal.

Media pembelajaran merupakan semua bentuk alat penunjang yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk menyampaikan materi ajar. Media dipakai sebagai perangsang siswa agar bisa mengembangkan kepribadian siswa. (Sadiman 2008: 7). Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan media atau alat yang dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar siswa

bisa lebih mengembangkan kemampuannya dalam pembelajaran tersebut. Guru pada saat ini harus lebih kreatif dan inovatif dalam pemilihan media pembelajaran, karena hal ini yang menjadi kunci tercapainya sasaran dan tujuan pendidikan. Dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, guru dituntut untuk bisa lebih cermat dan tepat agar bisa semakin mempermudah siswa dalam memahami peristiwa sejarah, mengetahui tempat, waktu, dan tokoh dalam peristiwa sejarah. Media yang disajikan oleh guru bisa berupa video dokumenter atau materi tersebut serta bisa saja dalam bentuk tulisan yang mudah dipahami oleh siswa.

Saat ini teknologi berkembang sangat cepat, guru harus bisa beradaptasi dengan keadaan ini dengan memanfaatkan teknologi, bentuk pemanfaatan teknologi seperti penggunaan Quick Response Code (QRC) dalam proses pembelajaran. QR Code merupakan gambar matriks dua dimensi yang bisa menyimpan data di dalamnya dan dilakukan secara vertikal dan horizontal serta merupakan pengembangan dari kode batang (barcode). (Rastri Prathivi : 2018. : 1).

QR Code pertama kali digunakan di Jepang pada tahun 1994, hingga saat ini masih digunakan dalam berbagai bidang seperti aktivitas marketing dan promosi. QR Code telah disetujui sebagai standar internasional oleh ISO dan Standar Nasional China pada tahun 2000. Berkembangnya Smartphone menjadi salah satu alasan dibalik popularitas QR Code ini bisa digunakan melalui handphone, pengguna handphone hanya perlu mengunduh QR Code Scanner dan mengarahkan scanner ke kode yang telah ada. Pada saat ini QR Code sudah digunakan dalam berbagai bidang, termasuk di bidang pendidikan. Ada beberapa lembaga pendidikan yang menggunakan media ini, karena QR Code ini dirasa mudah digunakan dan bisa memuat informasi yang sangat banyak.

Dari latar belakang diatas peneliti mengambil judul penelitian “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUICK RESPONSE CODE (QRC) TERHADAP MOTIVASI BEJAJAR SISWQ”

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran QR Code sebagai media pembelajaran sejarah materi Peranan Para Ulama dalam Proses Integrasi terhadap motivasi belajar di kelas X IPS 2

Dalam penelitian ini untuk memudahkan penulis, maka dibuat pertanyaan penelitian, diantaranya:

- 1.1. Bagaimana penerapan media pembelajaran QR Code pada pelajaran sejarah materi terhadap motivasi belajar siswa kelas X IPS 2 SMAN 6 Tasikmalaya Semester genap tahun ajaran 2020/2021?
- 1.2. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran QR Code pada pelajaran sejarah terhadap motivation belajar siswa kelas X IPS 2 SMAN 6 Tasikmalaya Semester genap tahun ajaran 2020/2021

1.3. Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian ini, maka definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Media Pembelajaran Quick Response Code (QRC)

Menurut Latuheru (1988:14) media berasal dari bahasa latin medius dan bentuk jamak dari medium yang memiliki arti tengah. Medium adalah alat untuk mengalihkan atau mencapai sesuatu. Sehingga dapat difahami media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada murid.

Quick Response Code (QRC) merupakan pengembangan dari barcode atau kode batang, QR Code saat ini telah digunakan untuk pembayaran-pembayaran yang menggunakan uang digital. Dalam upaya pemanfaatan perkembangan teknologi, penggunaan QR Code bisa digunakan dalam berbagai bidang, seperti bidang pendidikan. Tenaga pendidik hanya perlu menyimpan sumber belajar baik berupa audio, visual, audio-visual ataupun bacaan yang berkaitan dengan materi yang

akan disampaikan. Apalagi dalam keadaan pembelajaran daring, siswa bisa belajar dengan efektif karena sumber belajar telah disiapkan oleh guru.

1.3.2 Motivasi Belajar

Menurut Azwar (2000:15), motivasi adalah suatu rangsangan, rangsangan tersebut digunakan untuk mencapai keinginan atau target. Jadi motivasi merupakan rangsangan atau dorongan pada seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Dimiyati Mahmud (1989:121-122), yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan sikap sebagai sebab akibat adanya pengalaman mengikuti sesuatu. Berdasarkan kedua pendapat diatas maka motivasi belajar adalah rangsangan yang dibutuhkan oleh siswa untuk melakukan sesuatu yang mengakibatkan perubahan perilaku yang terjadi dalam diri siswa karena pengalaman.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki maksud dan keinginan yang sangat luas, tetapi secara khusus maksud atau tujuan penelitian ini untuk:

1. Mendeskripsikan penerapan Media pembelajaran Code pada pelajaran sejarah di kelas X IPS 2 SMAN 6 Tasikmalaya
2. Menunjukkan pengaruh penggunaan media pembelajaran QR Code pada pelajaran sejarah di kelas X IPS 2 SMAN 6 Tasikmalaya

1.5. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi semua pihak, seperti mahasiswa keguruan, guru ataupun siswa. Kegunaan penelitian yang peneliti harapkan adalah:

1.5.1. Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan memantik kreatifitas semua pihak terutama dalam penggunaan Media Pembelajaran Quick Response (QR) Code sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan, baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta

memberi informasi pengaruh penggunaan media pembelajaran QR (Quick Response) Code pada pelajaran sejarah.

1.5.2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti bisa mengembangkan kemampuan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sejarah dan mampu mengetahui secara langsung keadaan dan permasalahan yang dihadapi oleh semua pihak, sehingga kedepannya bisa di persiapkan dengan baik.

b. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan bisa mengembangkan pembelajaran agar bisa berjalan dengan baik, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, guru bisa menggunakan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dan mengembangkan agar bisa lebih efektif dan inovatif ataupun media pembelajaran lain.

d. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini siswa mampu memahamai materi ajar dengan bantuan media pembelajaran Quick Response (QR) Code.