

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha pendidik untuk memunculkan skil bawaan, baik dari segi fisik maupun hati nurani, sehingga dapat sesuai dengan moral masyarakat yang ada. Pendidikan adalah aktivitas pendidik baik di lingkup sekolah maupun diluar sekolah pada anak dan peserta didik dengan penuh kesadaran dan terencana untuk membantu kesempurnaan anak dan peserta didik baik secara jasmani maupu rokhani akan keseimbangan jiwa dan tingkah laku secara berdaulat dan penuh manfaat bagi keluarga, manusia, bangsa dan agama terlebihnya bagi dirinya sendiri atau Pendidikan adalah upaya perubahan peserta didik melalui kegiatan pengajaran, proses dan cara mendidik. Peneliti berpendapat pengertian pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk menuju kemanfaatan antar sesama individu, pendidikan sejarah berarti usaha sadar untuk menuju keseimbangan, bahwa pentingnya melihat masa silam supaya dapat melihat masa depan.

Belajar sejarah juga termasuk disiplin ilmu yang menjelaskan manusia di masa kelam termasuk semua aspek kehidupannya. Belajar sejarah bisa dikatakan mengkaji ilmu masa lalu yang tidak jauh berbeda aspek nilai moral masa kini, sehingga kesadaran peserta didik dapat muncul bahwa dirinya juga bagian dari aspek kehidupan, sekaligus dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Pada intinya belajar sejarah itu keingintahuan apa yang dimaksud dengan masa lalu sehingga mampu mengetahui masa depan.

Berdasarkan hasil observasi di madarasa aliyah nurul islam pada kelas X menunjukkan pembelajaran sejarah masih mengalami berbagai macam kendala. Diantara kenadal utama dalam pembelajaran sejarah diantaranya: *Pertama*, Turunnya minat peserta didik. *Kedua*, Minimnya media pembelajaran. *Ketiga*, Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik hanya terbatas pada sumber belajar berupa LKS (Lembar Kerja Siswa). Penulis berhasil menangkap sebagian informasi mengenai proses pembelajaran sejarah dikelas dari beberapa peserta didik bahwa pelajaran sejarah itu terkesan pelajaran yang membosankan.

Proses belajar khususnya sejarah, peserta didik juga perlu adanya minat, karena perhatian, pemahaman dan penerimaan bagi peserta didik juga diperlukan. Maka dalam proses belajar peserta didik, hasil belajar dapat berpengaruh juga. Membangkitkan minat belajar peserta didik merupakan salah satu target peneliti dalam melancarkan proses belajar sejarah bagi peserta didik, supaya pemahaman sejarah peserta didik tidak mudah hilang.

Salah satu untuk memudahkan belajar sejarah bagi peserta didik adalah media belajar, karena media itu sendiri sebagai pelantara antara pendidik dan peserta didik untuk kelancaran belajar sejarah. Hal ini akan menarik perhatian lebih-lebihnya minat peserta didik dan model ceramah secara tidak langsung akan berkurang sekaligus memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi. Keberhasilan belajar sejarah tergantung pendidik, termasuk pengelolaan kelas, sarana belajar dan perangkatnya, juga bagian dari tanggung jawabnya.

Prezi merupakan media yang akan diterapkan dalam belajar sejarah, karena *prezi* itu sendiri sebuah perangkat lunak presentasi berbasis internet. Prezi juga sebagai alat untuk menguraikan berbagai ide di *slide*. Selain sebagai alat juga

termasuk nilai unggul dari perangkat lunak yang lain karena program bawaan *Zomming User Interface (ZUI)* atau antarmuka pengguna *Zomming* yang tampilan media presentasi dapat diperbesar dan diperkecil. Salah satu fungsi lain dari *prezi* tampilan *slide* yang saling berkaitan dengan *slide* sebelumnya, juga terstruktur sebagai contoh presentasi berkaitan. Tampilan presentasi *prezi* salah satu keunggulannya hanya fokus pada satu *slide* namanya kanvas virtual dapat secara online atau offline, sehingga tampilan akan tersampaikan seluruhnya pada peserta didik. Salah satu keunggulan *slide* tampilan *prezi* dapat dengan mudah diperbesar atau diperkecil, bahkan dapat diputar 360 derajat.

Berdasarkan latar belakang pernyataan di atas, peneliti ingin menghadirkan sebuah proposal penelitian dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis *prezi* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X IPS MA Nurul Islam”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah diuraikan peneliti diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut, yaitu:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran video interaktif berbasis *prezi* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MA Nurul Islam?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan video interaktif berbasis *prezi* bagi peserta didik kelas X MA Nurul Islam?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk memahami pengaruh penggunaan media pembelajaran video interaktif berbasis *prezi* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MA Nurul Islam.
2. Untuk memahami respon peserta didik terhadap penggunaan video interaktif berbasis *prezi* bagi peserta didik kelas X MA Nurul Islam.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan persepsi terhadap beberapa istilah, maka peneliti menggunakan pengertian sebagai berikut:

1. Media berasal dari kata “medius” yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar (Dagun, 2006: 634).
2. Pembelajaran merupakan proses mendidik peserta didik menggunakan asas pendidikan, juga menjadi penentu keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar (Sagala, 2010: 61).
3. Interaktif yaitu pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang menggabungkan antara media dan proses penyampaian pelajaran oleh pendidik (Faturrahman, 2015: 18).
4. *Prezi* adalah sebuah perangkat lunak (*soft ware*) untuk presentasi yang dapat menampilkan *slide-slide* berupa video interaktif berbasis pendidikan (Rusyfan, 2016: 02).

E. Manfaat Penelitian

1. Dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi belajar sejarah sekaligus menumbuhkan rasa semangat dalam belajar sejarah karena adanya media video interaktif berbasis *Prezi*.
2. Dapat mengetahui sejauh mana respon peserta didik dalam penggunaan media video interaktif berbasis *Prezi*.