

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran sejarah merupakan interaksi yang terjadi ketika siswa belajar tentang kondisi masa lampau, guna menghasilkan manfaat darinya untuk masa depan. Pembelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang mengenalkan pengetahuan dan nilai-nilai yang erat kaitannya dengan proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari dahulu kala sampai sekarang. Belajar adalah kegiatan dari proses belajar hidup yang telah ada pada masa lalu. Fungsi dari pada pembelajaran sejarah pada dasarnya adalah untuk meningkatkan pemahaman atau memperdalam dan lebih memahami masa lalu maupun masa kini dalam keterkaitan antara masa kini dan masa lalu. lantaran terdapat dua sifat ganda sejarah yang diungkapkan sebagai berikut: “belajar dari sejarah bukan sekedar belajar melalui proses peralihan”. Yang mempelajari tentang waktu lewat sorotan survei terkini.

Seiringnya waktu berjalan mata pelajaran sejarah sering kali dipandang menjenuhkan. Hal itu tidak akan terjadi bilamana guru bisa memaksimalkan media, sistem atau sumber pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh dan mengabaikan dan pembelajaran sejarah bisa jadi lebih menarik. Kenyataannya mata pelajaran lainnya membutuhkan jam pelajaran sedangkan mata pelajaran sejarah sering kali menjadi korban atau sering kali disebut dengan marjinalisasi.

Sedianya di tempat belajar sekarang ini kegiatan mengajar di sekolah selalu sama dengan yang dulu, hanya menerangkan dengan metode ceramah. Diyakini tiap-tiap pembelajaran yang baik sudah seharusnya menggunakan cara belajar belajar yang tepat sehingga sukses saat diimplementasikan. Yang sering terjadi di sekolah belajar-mengajar siswa terlebih lagi mata pelajaran sejarah berlangsung hanya di dalam kelas. Padahal pembelajaran sejarah bermaksud juga agar siswa bisa sadar dengan adanya bermacam-macam cerita hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya perbedaan perspektif di masa lalu untuk memahami masa kini serta pemahaman untuk waktu yang akan datang (Isjoni, 2007:72).

Dengan masalah belajar siswa dalam memahami materi bisa menunjukkan adanya prestasi akademik yang rendah di sekolah. Perwujudan tersebut terjadi sebab faktor belajar siswa yang tidak memberikan efek, terlebih sekali waktu siswa tidak cukup terlibat dalam pembelajaran di kelas hal itu mengakibatkan siswa tidak memahami bahkan salah dalam memahami materi yang disampaikan. Suasana belajar yang nyaman dan interaksi antara guru dan siswa bisa terlaksana dengan baik adalah faktor pendukung pembelajaran yang baik (Daryanto, 2010: 1).

Sering kali guru menghadapi bermacam masalah dalam pembelajaran sejarah. Secara umum masalah yang didapati saat mengajar mata pelajaran sejarah dikarenakan oleh dua faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal (Ahmad, 2014:274). Faktor ekstern biasanya berkaitan dengan cara menyampaikan materi pelajaran sejarah yang hanya semisal rangkaian fakta

yang tidak menarik, tidak sesuai metode pembelajaran dengan hakekat materi sejarah, kurangnya dukungan sarana pembelajaran, selain itu performa guru sejarah yang cenderung belum memuaskan menjadi faktor utama. Dampak yang bisa didapati lainnya adalah menjadi tidak kondusifnya proses pembelajaran sejarah. Sementara itu faktor internal melingkupi sikap siswa yang umumnya kurang positif terhadap pembelajaran serta minat dan motivasinya yang rendah (Aman, 2011:7).

Pada zaman yang serba modern ini dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sudah membuat perubahan yang pesat dalam segala bidang sudut pandang kehidupan manusia dan tidak terkecuali bidang yang mendapatkan pengaruh cukup signifikan adalah bidang pendidikan, dimana yang esbenarnya disebut pendidikan adalah suatu kegiatan komunikasi atau interaksi antara tenaga didik kepada siswa yang mengandung informasi yang berkaitan dengan pendidikan, yang terdapat faktor-faktor pendidikan sebagai penjelasan, media sebagai penyampaian buah pikiran, pengertian dan materi pendidikan serta siswa. Berbagai upaya dan usaha semakin terdorong untuk memperbaharui dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Para tenaga pendidik diminta agar memiliki kemampuan dalam menggunakan fasilitas yang telah disiapkan oleh instansi belajar mengajar setara dengan standar pendidikan nasional, setidaknya sebagai seorang guru harus mampu mengaplikasikan media pembelajaran

tersebut sekalipun dengan cara yang sederhana dan mampu mendapatkan tujuan pengajaran yang sesuai dengan harapan.

Pemanfaatan media pengajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan merupakan faktor yang berdampak pada berhasil atau tidak siswa dalam proses belajar mengajar, karena ketika dalam pemilihan penggunaan media belajar mengajar yang tidak tepat akan menyebabkan hasil pembelajaran yang tidak maksimum. Salah satu harapan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat ialah siswa dapat lebih mudah dalam memahami maksud dari materi pembelajaran, serta dapat menjadikan proses pembelajaran jadi tidak menjenuhkan. Media pembelajaran dapat dimengerti sebagai instrumen mengajar dalam memberikan materi ajar kepada siswa. Selain itu juga dapat menumbuhkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga materi bisa dipahami dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini dibuktikan salah satunya dengan siswa yang mencapai hasil akademik yang diharapkan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut meningkatkan upaya yang unik atau berbeda dalam penggunaan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini diharapkan kepada para guru atau tenaga pendidik dapat menggunakan peralatan yang telah disiapkan oleh sekolah dan tidak memungkinkan bahwa alat-alat tersebut memenuhi persyaratan dengan perkembangan zaman. seperti penggunaan monitor LCD, proyektor dan laptop dalam proses pembelajaran. Realitanya terbukti dengan adanya guru atau tenaga pendidik yang telah menggunakan

media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi multimedia seperti *Macromedia Flash*, *Auto Play* atau *Movie Maker* dan sebagainya. Media-media ini memberi kemudahan guru untuk menyampaikan materi dan menjadikan siswa berminat untuk belajar. Dengan media ini guru dapat merancang media sesuai dengan kebutuhannya agar nilai siswa tidak mengalami penurunan akibat pembelajaran yang sama dengan yang dulu dan penggunaan media yang tidak menarik.

Dengan adanya kejadian ini telah mendorong penulis untuk memanfaatkan teknologi multimedia sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu alat bantu media pembelajaran adalah dengan teknik yang berbasis audio-visual. Media audio visual dapat dipahami sebagai alat yang mampu menampilkan gambar dan mengeluarkan suara. Beberapa contoh yang termasuk media ini adalah film audio, televisi dan video (Prasetya, 2016:18).

Salah satu media audio-visual yang bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran yaitu dengan membuat atau mengedit video menggunakan aplikasi *windows movie maker*. Aplikasi ini bisa dimanfaatkan untuk membuat video yang cukup berkualitas dari segi audio dan visual dengan memanfaatkan efek-efek yang bisa digunakan pada aplikasi. aplikasi yang tidak memerlukan biaya bagi penggunaanya yang dibuat oleh Microsoft dan sudah tersedia di setiap system operasi computer berbasis *Windows*. Didapati bahwa semua fitur yang disediakan oleh *Windows Movie Maker* bermacam-macam. Para guru atau tenaga pendidik bisa memanfaatkan efek-efek

semisalnya menggabungkan musik, gambar dan video serta dapat menggabungkan dengan materi yang akan disampaikan. Daripada itu, dapat pula disimpan di flashdisk atau CD dokumen atau materi yang sudah dibuat sehingga memudahkan untuk gunakan kembali. Video yang sudah dipakai saat belajar mengajar bisa digunakan ulang atau diakses kembali oleh siswa menggunakan komputer atau laptop bahkan handphone.

Salah satu materi dalam pembelajaran sejarah yang dalam proses belajar mengajarnya bisa dibuat lebih agar menarik yaitu dengan mempelajari Candi menggunakan media *Windows Movie Maker* dengan membuat Video, jadi para siswa tidak harus datang ke tempat dimana Candi tersebut berada. Dengan pembelajaran ini ada harapan siswa akan dapat mengerti dengan baik sejarah dari pada Candi. Kata "candi" mengarah pada bentuk-bentuk dan fungsi daripada bangunan, termasuk empat ruang pemujaan, tempat belajar agama, dan tempat disimpannya abu para raja, dijadikan tempat tinggal para dewa, Sirattaan dan pintu. Sekalipun difungsikan berbeda-beda, umumnya fungsi sebuah candi tidak lepas dari kegiatan pemujaan, terkhusus agama Hindu dan Budha di masa lampau. Oleh sebab itu, sangat kuat hubungannya antara sejarah pembangunan candi dengan sejarah kerajaan-kerajaan dan perkembangan agama Hindu dan Buddha di Indonesia dari abad ke-5 hingga abad ke-14 (perpusnas, 2023).

Dibandingkan dengan candi-candi yang terletak di Jawa Tengah dan Yogyakarta pada umumnya candi di jawa timur usianya lebih muda, dikarena pembangunannya berlangsung pada masa pemerintahan kerajaan-kerajaan

penerus Kerajaan Mataram Hindu, semisal kerajaan Kahuripan, Singasari, Kediri, dan Majapahit. Bahan dasar, gaya arsitektur, pola, dan isi narasi relief candi Jawa Timur bervariasi pada masa pembangunannya. Contohnya saja, pada masa Kerajaan Singasari candi yang dibangun biasanya terbuat dari batu andesit dan telah diberi warna sesuai dengan ajaran Tantrayana (Hindu Budha), sedangkan pada masa Kerajaan Majapahit candi yang dibangun biasanya dibangun dari batu bata merah dan lebih mencirikan dengan ajaran Buddha.

Salah satu candi di Jawa Timur yang letaknya tepat di Desa Candi Wates, Kecamatan Prigen, Kabupaten Pasuruan, sekitar 31 km dari kota Pasuruan adalah candi Jawi. Candi Jawi merupakan peninggalan sejarah yang bentuk fisiknya masih utuh dan mudah dipelajari, tidak seperti peninggalan – peninggalan di Jawa Timur lainnya yang rusak oleh waktu dan iklim karena terbuat dari batu bata merah.

Berdasarkan latar belakang di atas, dengan demikian dapat diketahui bahwa berdasarkan penelitian sebelumnya :

Pertama, penelitian dilakukan oleh Asyul Fikri (2019) halaman yang berjudul “Pemanfaatan Candi Muara Takus Sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Darmayudha Pekanbaru”.

Kedua, penelitian dilakukan oleh Desi Rahmawati Duhri (2014) halaman yang berjudul “Pemanfaatan Candi sebagai sumber belajar IPS di SMP Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman” Penelitian telah dilaksanakan di SMP Kecamatan Kalasan, dilakukan penelitian ini selama 6 bulan pada

bulan September di tahun 2013 sampai pada tahun 2014 di bulan Februari. Persamaan dari beberapa penelitian yang telah disebutkan sebelumnya adalah sama-sama mengambil manfaat dari peninggalan-peninggalan yang menjadi sejarah dalam hal ini yakni Candi untuk kepentingan pendidikan sebagai sumber belajar. Dan untuk penelitian-penelitian sebelumnya dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi pelengkap.

Adapun yang membedakan dalam penelitian ini adalah peneliti memanfaatkan bentuk peninggalan dalam hal ini yakni bentuk fisik Candi atau penjelasan tentang Candi tersebut dimanfaatkan sebagai sumber belajar dengan mengolah foto atau video yang didapatkan menjadi materi bahan pembelajaran dengan menggunakan *Media movie maker* yang akan disampaikan di dalam kelas saat proses belajar mengajar. Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, maka kami sebagai penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Pemanfaatan Media Windows Movie Maker Candi Jawi Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Di SMA PGRI 5 Sidoarjo Tahun Ajaran 2021/2022.”***

B. Batasan Masalah

Pada penelitian diperlukan adanya batasan masalah untuk menghindari penyimpangan dari tujuan awal dan menghindari terjadinya kesalahpahaman, yang meliputi:

1. Penelitian ini menggunakan Media pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan media *Windows Movie Maker*.

2. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Sejarah dengan Materi Candi Jawi.
3. Objek penelitian berfokus pada siswa SMA PGRI 5 Sidoarjo, tepatnya di kelas XII MIPA.

C. Rumusan Masalah

Setelah dipaparkan batasan masalah dalam penelitian di atas maka yang menjadi rumusan masalah adalah :

1. Bagaimana pemanfaatan media *Windows Movie Maker* Candi Jawi Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Di SMA PGRI 5 Sidoarjo?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media *Windows Movie Maker* Candi Jawi Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Di SMA PGRI 5 Sidoarjo ?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran sejarah pada penggunaan media *Windows Movie Maker* Candi Jawi Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Di SMA PGRI 5 Sidoarjo ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul, latar belakang dan rumusan masalah yang peneliti sebutkan diatas, peneliti dalam hal ini memiliki tujuan. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis pemanfaatan media *Windows Movie Maker* Candi Jawi Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Di SMA PGRI 5 Sidoarjo.

2. Menganalisis pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan Media *Windows Movie Maker* Candi Jawi Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Di SMA PGRI 5 Sidoarjo.
3. Menganalisis hasil evaluasi pembelajaran sejarah pada penggunaan media *Windows Movie Maker* Candi Jawi Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Di SMA PGRI 5 Sidoarjo.

E. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang bisa dipetik atau diperoleh dengan adanya penelitian ini adalah :

1. Manfaat penelitian secara teoritis yang didapatkan dari penelitian ini adalah dapat memberikan pengetahuan atau informasi baru bagi para guru atau tenaga pendidik bahwa dengan menggunakan media *Windows Movie Maker* proses belajar mengajar jadi lebih mudah dan lebih menarik perhatian siswa, seperti di SMA PGRI 5 Sidoarjo.
2. Secara praktis, penelitian ini memberi manfaat bagi penulis, lembaga pendidikan dan ilmu pengetahuan itu sendiri. Selain itu juga menambah informasi terkini dalam bidang ilmu yang sedang dipelajari. Beberapa diantaranya dalam penelitian ini ialah :

1. Bagi lembaga

Seiring dengan perkembangan teknologi, diharapkan lembaga pendidikan mempertimbangkan cara belajar yang lebih modern dan menarik. Karenanya tidak sudah sepatutnya para guru bisa lebih meng-*update* media pembelajaran.

2. Bagi sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat pula memberikan manfaat terhadap sekolahan khususnya SMA PGRI 5 Sidoarjo, bahwa dengan memanfaatkan media *Windows Movie Maker* dapat menjadikan proses belajar mengajar tidak membosankan dan lebih menarik minat belajar para siswa guna mendapatkan hasil yang memuaskan dan diharap bisa meningkatkan prestasi siswa.

3. Bagi Tenaga pendidik

Penelitian ini dapat digunakan oleh tenaga pendidik sebagai informasi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media berbasis komputer yakni *Windows Movie Maker* dalam pembelajaran Sejarah agar mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

4. Bagi siswa

- a. Meningkatnya pemahaman siswa pada mata pelajaran sejarah dengan materi pembahasan tentang Candi Jawi
- b. Mendapdati hasil belajar mengajar yang maksimal, dikarenakan pelajaran sejarah yang seringkali dinilai membosankan bisa menjadi lebih menarik.

5. Bagi Peneliti

Pengalaman secara langsung didapatkan oleh peneliti pada penelitian ini, peneliti dalam pembelajaran di kelas dan dapat

memanfaatkan media berbasis teknologi (*windows movie maker*) dalam pengajaran. Selanjutnya hendaknya hasil daripada penelitian dapat menjadi acuan untuk penelitian-penelitian setelahnya.

F. Batasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan pemahaman, penelitian ini harus diperjelaskan menggunakan istilah-istilah. Adapun istilah yang digunakan diambil dari berbagai pendapat para ahli di bidangnya masing-masing. Namun, sebagian akan ditentukan oleh peneliti berdasarkan kepentingan penelitian ini. Dengan judul penelitian “Pemanfaatan Media *Windows Movie Maker* Candi Jawi Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Di SMA PGRI 5 Sidoarjo Tahun Ajaran 2021/2022”, terlebih dulu peneliti sangat memerlukan memberi penjelasan maksud dari pada judul tersebut. Berikut adalah istilah yang peneliti batasi yaitu :

1. Media Pembelajaran

Sadiman, dalam Haling (2007: 93) mengemukakan bahwa “kata “media” berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti “perantara” atau pengantar”. Basyaruddin (2002) mengutip bahwa menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) “Semua bentuk yang dipergunakan untuk menyalurkan informasi adalah media”. Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah semua apa saja yang bersifat fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran dapat membantu guru

memfasilitasi penyampaian materi kepada siswa untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Windows Movie Maker

Pada penelitian yang dilakukan ini, peneliti mempergunakan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi audio visual yaitu *Windows Movie Maker*. *Windows Movie Maker* sendiri menurut Bill Birney (2000) merupakan bagian dari *Windows Live Essentials 2011*. Tugas dari program ini adalah untuk melakukan pengolahan terhadap rangkaian gambar bergerak (film) secara digital, misalnya untuk menambahkan animasi, efek visual atau editorial pendek yang berkaitan dengan serial film yang sedang diedit.

3. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah suatu yang dipergunakan guru dan siswa saat proses belajar mengajar untuk memfasilitasi pembelajaran dan pemahaman mata pelajaran. (Haryono, 2015:37). Sedang menurut Trianto (2010:203) Sumber belajar melingkupi dari seluruh sumber yang digunakan siswa untuk melakukan perilaku belajar. Menyampaikan data atau informasi kepada siswa tentang dunia di sekeliling mereka adalah peran sumber daya pendidikan.

Sumber belajar adalah kumpulan materi atau kejadian yang sengaja dibuat yang dirancang untuk memungkinkan siswa mempelajari sendiri (Dirman dan Cicih Juarsih, hal 6). Sumber Belajar yang didefinisikan oleh Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) adalah

sebagian atau seluruh sumber, dapat berwujud data-data, manusia, dan beberapa bentuk yang dapat dimanfaatkan siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun gabungan.

4. Sejarah Candi

Sejarah merupakan bagian dari ilmu pengetahuan mengingatkan titik tolak dan perbaikan serta kelakuan orang-orang pada masa lalu yang mempunyai nilai intelektual yang dipergunakan untuk mempersiapkan pengetahuan, membentuk kecerdasan, kepribadian dan kepribadian peserta didik (Sapriya, 2017:209-210). Candi sendiri merupakan bangunan yang dijadikan sebagai tempat pemujaan peninggalan masa lalu dari agama Hindu-Buddha.

5. Candi Jawi

Terletak di kaki Gunung Welirang, dari Kota Pasuruan sediri kurang lebih 31 km, Kecamatan Prigen tepat di Desa Candi Wates disanalah berdiri Candi Jawi, diakui sebagai Rumah Ibadah Tahun Ini. Bisa dikatakan bangunan candi ini masih lengkap sekalipun sudah banyak mengalami renovasi. Candi Jawi mengalami dua kali renovasi antara tahun 1938 dan 1941 setelah runtuh. Namun renovasi belum bisa diselesaikan dikarenakan hilangnya lempengan batu yang tidak sedikit dan hanya lempengan batu yang selesai pada tahun 1975-1980. (Perpusnas 2023)