

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan setiap manusia terlebih di era revolusi saat ini. Pendidikan berkembang seiring dengan perubahan zaman. Pada abad 21 ini perubahan terjadi begitu cepat, salah satunya yang terjadi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan beriringan. Pendidikan biasanya dikaitkan dengan sekolah yang meliputi pengajar, mengajar, peserta didik serta ruang belajar. Pada saat sekarang ini, bukan hanya pengajar yang dituntut untuk aktif, tetapi siswa juga dituntut untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Perkembangan teknologi saat ini menuntut setiap manusia untuk dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan. Tidak dapat dipungkiri bahwa kita sebagai manusia tidak dapat terlepas dari teknologi. Dalam hal pendidikan, teknologi dibutuhkan untuk mengembangkan pengetahuan. Sekolah pun turut andil dalam penggunaan teknologi yang berkembang saat ini.

Secara luas, pendidikan dapat diartikan sebagai hidup. Maksudnya adalah seluruh pembelajaran terjadi saat kita hidup dan bisa didapatkan dalam berbagai lingkungan yang dapat berpengaruh terhadap tumbuh kembang setiap individu. Secara sempit, pendidikan dapat diartikan sebagai sekolah. Sekolah merupakan pendidikan formal yang diberi

tanggung jawab sehingga dapat menjadi acuan bagi setiap anak dan remaja agar memiliki kemampuan dan menyadari peran mereka dalam kehidupan sosial (Mudyahardjo, 2016). Berdasarkan cara pandang pendidikan saat ini, pembelajaran juga bertujuan untuk membentuk karakter dan sikap mental profesional yang berorientasi pada global mindset, bukan hanya untuk merubah perilaku siswa. Mempelajari cara belajar merupakan fokus dari pembelajaran saat ini (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016).

Salah satu tantangan pendidikan pada abad 21 ini adalah adanya ketegangan antara pengembangan pengetahuan yang berlimpah dengan kapasitas mencerna manusia. Oleh karena itulah, perbaikan dalam kurikulum, harus dirancang sedemikian rupa agar dapat membantu peserta didik dalam mengatur diri dengan pengetahuan, eksperimen serta pengembangan budaya peserta didik.

Menurut Sapriya, pembelajaran sejarah merupakan suatu kegiatan untuk mencari ilmu yang menjelaskan mengenai manusia di masa lalu seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (seperti yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur Islam dan literatur), keilmuan dan intelektual (Sapriya, 2009). Di sekolah, pelajaran sejarah bukan untuk menjadikan peserta didik sebagai ahli sejarah, melainkan untuk memperlihatkan rasa cinta akan tanah air dan menumbuhkan rasa patriotisme peserta didik. Mempelajari sejarah dapat membantu peserta didik dalam berfikir secara kronologis serta mendapatkan nilai luhur. Menurut Haydn, pembelajaran sejarah memiliki karakteristik yaitu

pembelajaran tradisional dimana penyampaian pelajaran dilakukan dengan ceramah (Terry Haydn, 2012).

Dalam kegiatan pembelajaran, guru berperan penting dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Guru sebagai tenaga pendidik dituntut untuk lebih kreatif agar dapat memunculkan minat belajar peserta didik. Seiring perkembangan teknologi, guru juga sebaiknya dapat mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini. Masyarakat menitipkan harapan kepada guru sebagai tauladan yang akan ditiru. Banyak peserta didik yang akhirnya bolos sekolah, dari yang beralasan sakit hingga memberikan alasan bosan dengan sekolah yang seperti itu saja.

Sekolah sebagai salah satu tempat untuk mengembangkan pendidikan agar dapat mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam proses pembelajaran di sekolah, biasanya sering terjadi kebosanan karena cara belajar yang monoton. Untuk itu dalam proses pembelajaran, guru sebagai tenaga pengajar yang memiliki peran penting dalam memajukan pendidikan di Indonesia, perlu memodifikasi pembelajaran sedemikian rupa. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Dalam pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan, guru dapat memperhatikan beberapa hal terlebih dahulu, seperti (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016):

- 1) Tujuan yang hendak dicapai.
- 2) Bahan atau materi pembelajaran.

- 3) Kesiapan peserta didik atau siswa.
- 4) Hal lainnya yang bersifat non-teknis.

Dengan model pembelajaran yang sesuai, maka akan tercipta suasana belajar yang nyaman dan tercapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Dalam kurikulum 2013, prinsip pembelajaran lebih mengharuskan siswa atau peserta didik yang aktif dalam pembelajaran. Seperti yang sudah diketahui bahwa zaman modern ini sangat memungkinkan siswa untuk mencari sumber belajar sendiri dengan melalui berbagai media, seperti halnya internet. Sekarang ini, siswa lebih suka untuk memegang *gadget* daripada memegang buku. Maka dari itu, agar tidak terjadi hal yang melenceng dari penggunaan *gadget* tersebutlah akhirnya peneliti mengupayakan agar penggunaan internet lebih bermanfaat. Peneliti memanfaatkan teknologi untuk membangun minat dari proses belajar di sekolah.

Agar mudah diketahui dan dapat membedakan dengan yang lainnya, model pembelajaran memiliki ciri-ciri, yaitu (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016):

- 1) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 2) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 3) Memiliki bagian model yang dinamakan urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung.

- 4) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
- 5) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Menurut salah satu ahli yang berasal dari Anglo Saksis yaitu Cronbach menyatakan bahwa belajar yang baik adalah dengan melakoni, hasil dari melakoni tersebut nantinya akan menunjukkan perubahan tingkah laku. Sedangkan menurut salah satu ahli yang berasal dari Eropa yaitu W. Stern menyatakan bahwa belajar adalah perolehan pengetahuan melalui suatu kegiatan berulang (Suryabrata, 2014). Menurut kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar itu membawa perubahan, dimana perubahan itu didapatkan dari sebuah usaha yang menghasilkan kecakapan baru.

Dalam proses belajar, tentunya tidak terlepas dari faktor yang memengaruhi seseorang untuk belajar. Beberapa faktor tersebut, yaitu (Suryabrata, 2014):

1. Faktor yang berasal dari luar diri
 - a. Faktor non-sosial

Faktor ini merupakan faktor alam seperti cuaca, udara, suhu, waktu. Faktor lainnya yaitu faktor tempat dan sarana prasarana.

b. Faktor sosial

Faktor sosial ini dipengaruhi oleh manusia lainnya. Jika orang lain mengganggu dalam belajar, maka konsentrasi akan terganggu.

2. Faktor yang berasal dari dalam diri

a. Faktor-faktor fisiologis dalam belajar

- Keadaan *Tonus* Jasmani yaitu faktor yang memengaruhi diri seseorang.
- Keadaan fungsi-fungsi fisiologis tertentu juga berpengaruh terhadap belajar. Pancaindera sangat diperlukan saat belajar karena biasanya belajar menggunakan mata untuk melihat dan telinga untuk mendengar.

b. Faktor-faktor psikologi dalam belajar

Kebutuhan merupakan hal yang bersifat individual, setiap orang memiliki kebutuhan yang berbeda. Tugas dari pendidik adalah mengenal kebutuhan peserta didiknya. Selain itu, kebutuhan yang tak kalah pentingnya adalah cita-cita. Cita-cita membuat peserta didik menjadi terpusat. Biasanya anak muda belum memiliki cita-cita, maka dari itu tugas pendidik adalah membantu peserta didik untuk menentukan cita-citanya sehingga dapat menjadi pendorong dalam belajar.

Menurut Sugihartono, faktor yang dapat mempengaruhi belajar dapat dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu (Sugihartono dkk., 2013):

a) Faktor Internal

Faktor ini terdapat di dalam diri seseorang yang sedang belajar. (1) Faktor jasmaniah, seperti kesehatan; (2) Faktor psikologis, seperti perhatian, minat, bakat.

b) Faktor Eksternal

Faktor ini terdapat di luar diri seseorang, seperti: (1) Faktor keluarga, contohnya hubungan dengan keluarga, keadaan keluarga termasuk keadaan ekonomi keluarga; (2) Faktor sekolah, contohnya hubungan antar guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa, kondisi gedung; (3) Faktor masyarakat, contohnya hubungan antar diri sendiri dengan lingkungan sekitar, sikap kehidupan dalam masyarakat dan media massa.

Berdasarkan observasi awal, peserta didik di sekolah tersebut merasa bosan dengan pembelajaran yang tidak bervariasi karena hanya menggunakan model konvensional (ceramah) serta membaca modul yang diberikan. Model pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang memusatkan pada guru, lebih mengutamakan hasil bukan proses, pembelajaran konvensional ini tidak terlepas dari metode ceramah (Ibrahim, 2017). Pemilihan model *blended learning* berbasis *microsoft teams* sebagai alternatif yang digunakan agar siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran di kelas. Dengan model *blended learning* berbasis

microsoft teams siswa tetap diberikan materi seperti pembelajaran biasa, yang berbeda adalah siswa dapat menggunakan internet dalam mencari materi, mengerjakan tugas dan juga siswa dapat mengaksesnya dimanapun dan kapanpun. Berangkat dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Model *Blended Learning* Berbasis *Microsoft Teams* terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi”.

B. Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Mengapa minat belajar siswa kurang dalam pembelajaran sejarah?
2. Apakah model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar jika kurang menarik akan menyebabkan minat belajar siswa kurang dalam pembelajaran sejarah?
3. Apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan model *blended learning* berbasis *microsoft teams* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi?

C. Pembatasan Masalah

Kajian dalam penelitian ini difokuskan pada pengaruh penggunaan model *Blended Learning* berbasis *Microsoft Teams* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi.

D. Perumusan Masalah

Dikarenakan adanya pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Blended Learning* berbasis *Microsoft Teams* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi?”.

E. Kegunaan Penelitian

Peneliti membagi kegunaan penelitian menjadi dua, yaitu:

1. Secara Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi khalayak, terlebih lagi dalam bidang pendidikan dan dapat bermanfaat bagi penggunaan yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan model *Blended Learning* berbasis *Microsoft Teams* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

2. Secara Praktis

Penelitian ini tentunya diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga-lembaga terkait, seperti:

- a. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil dari penelitian ini tentunya dapat dijadikan sebagai sumber tambahan atau sumber referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk membantu guru dalam memberikan inovasi baru yang nantinya akan digunakan sebagai solusi supaya menimbulkan minat belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk kedepannya.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi suatu informasi yang berguna untuk menambah pengetahuan yang berhubungan dengan model *blended learning* berbasis *microsoft teams* dan juga sebagai bahan untuk selalu memperbaiki pengembangan model pembelajaran.

