

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur kemajuan dari suatu negara. Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah sebuah usaha yang secara sadar dan menggunakan perencanaan untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya (UU No. 20 Tahun 2003). Ketika seorang peserta didik sudah melalui proses pembelajaran, maka akan memberikan hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran tersebut. (Aunurrahman, 2019). Kegiatan pembelajaran yang ideal merupakan kegiatan yang sudah disesuaikan oleh prosedur yang telah disusun pada tahap perencanaan hingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran itu berlangsung.

Pembelajaran sejarah adalah proses pembelajaran tentang masa lalu sebagai refleksi masa kini. Menurut I Gde Widja, pembelajaran sejarah adalah kegiatan belajar-mengajar dengan bahasan peristiwa masa lampau yang erat kaitannya terhadap situasi dan kondisi masyarakat saat ini (Susanto & Akmal Helmi, 2019). Jadi, belajar sejarah tidak hanya tentang mempelajari fakta-fakta masa lalu, tetapi perlu juga untuk diperhatikan tujuan dari segi pendidikannya. Pembelajaran sejarah juga sangat berpotensi sebagai pendidikan karakter bangsa. Sehingga materi dalam pendidikan sejarah perlu dikembangkan dari

materi yang kaya akan fakta sejarah tetapi juga perlu mengandung materi yang dapat menjelaskan kenyataan kehidupan masa kini (Susanto, 2014).

Urgensi pembelajaran sejarah itu tidak hanya berpengaruh tentang konteks kehidupan suatu bangsa, melainkan juga tentang konteks kehidupan suatu individu itu sendiri (Abrar, 2021). Artinya pembelajaran sejarah secara tidak langsung mempunyai peran penting bagi pembentukan karakter seseorang yang telah belajar sejarah. Orang yang belajar sejarah akan dapat memperhitungkan faktor-faktor yang terjadi pada masa lalu sebagai acuan untuk memperkirakan masa mendatang (Kartodirdjo, 2014). Ini memiliki arti setelah merefleksi apa yang terjadi pada masa lampau, seseorang akan dapat mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi ketika akan mengambil langkah yang sama atau langkah lainnya.

Pada proses pembelajaran, ada komponen yang mendukung jalannya kegiatan di dalam kelas. Komponen-komponen yang ada dalam pembelajaran terdiri atas (1) peserta didik sebagai penerima isi pelajaran, (2) guru selaku pengelola jalannya kegiatan pembelajaran, (3) tujuan adalah hasil yang ingin dicapai pada kegiatan pembelajaran, (4) materi yaitu informasi yang ingin disampaikan dalam kegiatan pembelajaran, (5) metode berupa cara yang digunakan oleh guru selama kegiatan pembelajaran, (6) media sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi selama pembelajaran, (7) evaluasi atau penilaian terhadap proses serta hasil selama kegiatan pembelajaran itu berlangsung (Fathurrohman, 2015).

Media pembelajaran adalah alat atau peraga yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik (Pakpahan dkk., 2020). Selama tahap perencanaan pembelajaran, penggunaan media yang digunakan untuk mendukung jalannya pembelajaran di dalam kelas harus diperhatikan. Karena media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi dari seorang guru kepada peserta didik dengan harapan peserta didik tersebut dapat menyerap materi pembelajaran dengan baik sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Oleh karena itu, guru harus menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi (Okra & Novera, 2019).

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2017), penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menarik minat peserta didik selama pembelajaran itu berlangsung. Selain itu, pengaruh psikologis juga mendorong motivasi peserta didik untuk belajar di kelas (Arsyad, 2017). Media pembelajaran juga perlu diimbangi dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut. Kedua hal tersebut saling berkaitan karena setiap media yang digunakan tentunya akan berpengaruh terhadap metode pembelajaran (Rohani, 2020). Jika penggunaan media pembelajaran tidak sesuai dengan metode pembelajaran yang dipilih pada tahap perencanaan, maka tujuannya tidak tercapai.

Selama kegiatan pembelajaran sejarah, sudah banyak ditemukan permasalahan-permasalahan seperti peserta didik yang tidak memperhatikan pemaparan yang diberikan oleh guru. Menurut Husbands, dkk (2003) Hal ini

terjadi karena ketika guru sejarah menjelaskan tentang masa lampau yang jauh dari kondisi yang dialami oleh peserta didik pada masa kini (Abrar, 2021). Sehingga ketika peserta didik mendengarkan pemaparan materi yang diberikan oleh guru sejarah, mereka hanya bisa berimajinasi terhadap apa yang terjadi di masa lampau. Sementara yang sebenarnya terjadi adalah peserta didik beranggapan bahwa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan bahkan tidak memiliki efek dalam kehidupan sehari-hari mereka (Saidillah, 2018).

Pada pembelajaran sejarah, penggunaan media sebagai alat penyampaian materi kepada peserta didik sangat penting untuk mengurangi rasa bosan selama jalannya kegiatan belajar di kelas. Penggunaan media pada pembelajaran sejarah diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik di kelas. Dalam praktiknya, penyampaian materi pembelajaran sejarah dengan menggunakan media dapat memudahkan guru untuk menyajikan bahan-bahan yang akan disampaikan secara efisien (Arsyad, 2013). Untuk itu, guru dituntut untuk menguasai media pembelajaran yang akan digunakan selama jalannya pembelajaran sejarah di kelas.

Perkembangan teknologi memiliki pengaruh pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas. Kemajuan teknologi tersebut bermunculan berbagai jenis teknologi baru yang dapat digunakan oleh guru selama proses pembelajaran, misalnya *internet* dan LCD (Agung & Wahyuni, 2013). Selain untuk mendukung jalannya pembelajaran di dalam kelas, media digital

diharapkan dapat membantu membangun sikap mandiri dari dalam diri peserta didik selama pembelajaran. Penggunaan teknologi digital ini bertujuan untuk membantu guru menyampaikan informasi pembelajaran yang mungkin tidak disampaikan oleh guru kepada peserta didik secara langsung (Wijaya dkk., 2021).

Media digital merupakan media yang sangat populer di berbagai kalangan. Pemanfaatan media digital juga diharapkan agar dapat meningkatkan kreativitas serta inovasi. Hal tersebut memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (P. W. Saputra & Gunawan, 2021). Contoh kecil dari media pembelajaran digital adalah komputer, *handphone*, buku elektronik, jurnal dan artikel. Oleh karena itu, penggunaan media digital pada pelajaran sejarah tentunya akan sangat disukai oleh peserta didik di kelas.

Kajian yang relevan dengan penelitian ini adalah artikel yang berjudul “Media Pembelajaran Digital Sebagai Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah” yang disusun oleh Agi Ma’ruf Wijaya dkk, dalam jurnal Sandhyakala Volume 2 tahun 2021. Adapun hasil dari penelitian tersebut, penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu teknologi dalam pembelajaran diharapkan mampu menjadi sebuah fasilitator dalam pembelajaran jarak jauh untuk memunculkan kemandirian belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran harus lebih variatif dan efektif dalam penyampaian materi sehingga minat belajar yang dimiliki peserta didik meningkat (Wijaya dkk., 2021).

Berikutnya adalah artikel dengan judul “Pengembangan Media Digital Game-Based Learning (DGBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis peserta didik Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA” yang ditulis oleh Dicky Irawan, Ofianto, dan Aisiah dalam Jurnal Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang pada Januari 2019. Kesimpulan dari artikel tersebut adalah media DGBL yang diujicobakan terhadap peserta didik sangat praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah (Irawan Dicky dkk., 2019). Artikel tersebut fokus pada pengembangan media DGBL, sedangkan penelitian ini berfokus terhadap pemanfaatan media digital sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya, artikel karya Heri Susanto, Widyavera Irmanita, Muhamad Meidy Syurakti, dan Fathurrahman dalam E-Jurnal Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Kalimantan Selatan yang berjudul: “Analisis Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Daring Masa Pandemi Covid-19”. Kesimpulan dari artikel tersebut, adalah penggunaan *whatsapp group*, *google classroom* dan *zoom meeting* didasarkan pada kebutuhan dan kesiapan media untuk langsung digunakan dalam pembelajaran dan terdapat kendala dalam menjalankannya (Susanto dkk., 2022).

SMA Negeri 1 Babelan merupakan salah satu sekolah favorit yang berada di Kecamatan Babelan, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Sekolah ini terletak di dalam perumahan Taman Kebalen dan dikelilingi oleh daerah kavling

menengah. Berbagai prestasi bergengsi telah dicapai melalui perlombaan antar sekolah dari berbagai tingkatan wilayah yang membuat sekolah ini semakin diminati oleh orang tua maupun peserta didik. Selain prestasi yang telah dimiliki, sekolah ini juga mempunyai visi yaitu “Berprestasi, Berwawasan Global, Berkarakter berdasarkan Imtaq dan Iptek”, sehingga selama kegiatan pembelajaran berlangsung penggunaan teknologi selalu dilibatkan.

Berdasarkan pengamatan yang didapatkan oleh peneliti pada kegiatan observasi awal di SMA Negeri 1 Babelan, Kabupaten Bekasi, Provinsi Jawa Barat, dengan guru mata pelajaran Sejarah, penggunaan media digital sudah digunakan dalam pembelajaran sejarah, akan tetapi belum meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Selama pembelajaran di kelas berlangsung, guru sudah menggunakan media infografis digital yang ditayangkan melalui proyektor, aplikasi Microsoft Powerpoint untuk memberikan pemaparan materi yang ingin diajarkan serta menggunakan media berupa film maupun video pendek yang diakses dari internet seperti *Youtube*. Guru tersebut berasumsi bahwa penggunaan media tersebut dapat memudahkan jalannya kegiatan pembelajaran. Meski pada dasarnya tidak semua peserta didik dapat menyerap materi pembelajaran yang saat itu dipaparkan. Intensitas penggunaan media digital pun masih belum terlalu sering berjalan karena guru tersebut masih menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah dan diskusi selama pembelajaran sejarah berlangsung di kelas.

Selain itu, penggunaan media digital yang diharapkan dapat menarik minat peserta didik selama pembelajaran sejarah yang berlangsung ternyata masih kurang dapat memenuhi ekspektasi. Selama pengamatan awal di lapangan tersebut, peneliti juga menemukan peristiwa tertentu seperti peserta didik tertidur selama pemaparan materi oleh guru dan beberapa peserta didik yang justru ketahuan sedang menggunakan aplikasi lain yang tidak memiliki hubungan selama jalannya pembelajaran, contohnya aplikasi games daring. Hal ini juga memiliki hubungan dengan erat dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut sehingga membuat peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran sejarah di kelas. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa walaupun sudah menggunakan media digital seperti infografis, Microsoft Powerpoint dan media film, kenyataannya minat belajar peserta didik juga masih rendah. Karena pada proses pembelajarannya juga masih ditemukan adanya siswa yang tertidur, mengobrol, bahkan bermain game di dalam kelas.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang bagaimana pemanfaatan media digital selama pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Babelan.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media digital?

2. Mengapa penerapan media digital belum mampu meningkatkan minat belajar sejarah?
3. Bagaimana pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Babelan?
4. Kendala apa sajakah yang dihadapi oleh guru selama penggunaan media digital dalam pembelajaran sejarah?

C. Fokus dan Subfokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan masalah penelitian yang dijelaskan sebelumnya. Adapun fokus penelitian ini adalah tentang media pembelajaran yang digunakan selama jalannya pembelajaran sejarah di kelas. Sedangkan, subfokus dari penelitian ini adalah cara guru memanfaatkan media digital yang dapat diakses melalui komputer dan handphone dalam pembelajaran sejarah di kelas.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus dan subfokus yang peneliti jabarkan di atas, pertanyaan penelitian yang peneliti rumuskan adalah: “Bagaimana pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Babelan?”

E. Kerangka Konseptual

1. Hakikat Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah sebuah kata yang memiliki kata dasar yaitu “manfaat” yang kemudian diberikan imbuhan pe-dan-an. Secara

harfiah, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “manfaat” berarti guna dan faedah dan pemanfaatan merupakan proses, cara atau perbuatan manusia (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2007). Dalam melakukan pemanfaatan dengan sebuah alat, seseorang perlu mengetahui tujuan apa yang ingin dicapai selama menggunakan alat tersebut. Contohnya adalah ketika seorang guru memanfaatkan suatu media selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas, guru harus mengetahui terlebih dahulu apa tujuan yang akan dicapai selama memanfaatkan media tersebut dalam pembelajaran.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Guru terbantu oleh media pembelajaran yang dijadikan sebagai alat untuk kegiatan pembelajaran, peserta didik pun terangsang pikirannya dan terfokuskan pada pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik sebagai penerima pesan. Hal ini memproses rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, dan atensi peserta didik (Sadiman, 2008). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat penyampaian guru kepada peserta didik agar tercapainya suatu pembelajaran yang baik. Media pembelajaran merupakan penyampaian pesan oleh guru yang sudah direncanakan agar lingkungan pembelajaran menjadi kondusif dan efektif (Asyhar, 2012).

Media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik secara efektif agar peserta didik bersemangat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Penunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas dihasilkan oleh kedudukan media dalam pembelajaran (Arsyad, 2013). Guru dan peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan bantuan media yang ditentukan oleh guru sesuai dengan misi dan tujuannya. Media pembelajaran menjadi alat bantu guru sebagai pembawa pesan dari sumber belajar kepada peserta didik selaku penerima pesan (Suryani dkk., 2013).

Keberhasilan kegiatan pembelajaran adalah dengan adanya media yang membuat peserta didik mudah paham dari apa yang dijelaskan oleh peserta didik serta meningkatkan semangat kepada peserta didik untuk belajar. Keberadaan media pembelajaran merupakan alat bantu guru yang tidak dapat dihilangkan dalam proses pembelajaran, karena pada kenyataannya guru sebagai penyampai pesan sangat berkepentingan untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi kepada peserta didik (Muhson, 2010).

Berdasarkan pengertian tentang media pembelajaran di atas, dapat diartikan media pembelajaran sebagai alat bantu penyalur atau penyampai pesan dari seorang guru yang menjelaskan kata-kata atau kalimat tertentu saat menjelaskan pelajaran dan menyajikan materi pelajaran secara konkret sehingga peserta didik mudah menerima dan

mencerna pelajaran yang diberikan oleh guru yang memberikan pengaruh akan ketertarikan peserta didik saat belajar sehingga guru memiliki minat dan semangat dalam belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Sanaky (2013), media pembelajaran mempunyai fungsi untuk merangsang kegiatan pembelajaran di kelas dengan cara (Suryani dkk., 2018):

- 1) Menghadirkan obyek seharusnya dan obyek yang langka.
- 2) Membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya.
- 3) Membuat konsep yang sebelumnya dianggap abstrak menjadi konsep konkrit.
- 4) Memberi kesamaan pemikiran.
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- 6) Menyajikan ulang informasi secara terus-menerus dan tidak berubah-ubah, serta
- 7) Memberi suasana belajar yang tidak jenuh, santai dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran saat itu.

Media pembelajaran adalah alat untuk penyampaian materi oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media diharapkan memperhatikan prinsip pokok dimana media yang digunakan mampu mengarahkan peserta didik dan memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan zaman, proses pembelajaran membutuhkan desain yang tepat. Cara yang dapat dimanfaatkan guru agar pembelajaran berjalan dengan lancar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Untuk memastikan bahwa media tersebut sesuai untuk pembelajaran maka perlu dipahami berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan, Anderson (1976), berpendapat bahwa jenis media terdiri dari (Hasanudin, 2017).

1. Media Audio, seperti pita audio atau kaset, pirangan audio, dan radio.
2. Media Grafis, buku teks terprogram, buku pegangan, buku tugas, peta.
3. Media Audio Cetak.
4. Proyek visual diam, film bingkai (slideshow).
5. Visual Gerak (film bisu dengan judul).
6. Visual gerak dengan audio (film suara atau video).
7. Benda (benda nyata seperti patung).
8. Manusia dan lingkungan sekitar.
9. Komputer.

Lebih mudahnya, Arysad berpendapat bahwa jenis media terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetakan, visual, audio-visual, dan media computer (Suryani dkk., 2018). Dari jenis media yang telah dipaparkan diatas, bahwa media digunakan oleh guru sesuai

dengan materi dan tujuan. Guru bisa sebaik mungkin untuk mengolah media pembelajaran yang digunakan agar peserta didik terangsang minat belajarnya dan mengembalikan semangat belajar.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki keistimewaannya masing-masing dan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang digunakan guru. Dengan harapan mampu memudahkan guru dan peserta didik dalam pembelajarannya. Menurut Sanjaya dalam (Suryani dkk., 2018), ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu:

1. Media akan digunakan harus memenuhi pertimbangan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran.
2. Media yang digunakan selama pembelajaran harus sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Pemilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas harus sesuai dengan atensi, kebutuhan dan kondisi peserta didik.
4. Pemilihan media harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi, artinya guru tidak boleh asal dalam memilih media untuk pembelajaran.
5. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru selama pembelajaran berlangsung karena pada dasarnya media harus memudahkan guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

Adapun yang dimaksud dari paparan di atas yaitu dalam pemilihan media harus melihat situasi dan kondisi lingkungan belajar, sarana dan prasarana lingkungan belajar serta guru juga harus mengenal masing-masing dari media pembelajaran dan media yang bisa membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar. Ada beberapa yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media (Trianto, 2011), sebagai berikut:

- 1) Mempunyai maksud dan tujuan pembelajaran
- 2) Media yang memiliki sifat dan ciri-ciri yang jelas.
- 3) Media yang dapat dipertimbangkan, karena berdasar pada proses pengambilan keputusan dan pemecahan alternatif dengan tujuannya.

Berdasarkan pemaparan di atas menjelaskan bahwa memilih media harus sesuai dengan ciri-ciri dan tujuan dari media tersebut serta mampu mengubah peserta didik, yang tadinya kurang semangat dalam belajar menjadi aktif dalam pembelajaran. Menurut Arsyad, dalam penggunaannya, kriteria pemilihan media harus sesuai dengan: (Suryani dkk., 2018)

1. Sesuai dengan tujuan.
2. Tepat untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep prinsip dan generalisasi.
3. praktis, luwes dan bertahan.
4. guru yang mampu dan terampil menggunakan media.

5. pengelompokkan sasaran.
6. mutu dan teknis.

Maksud dari paparan di atas menentukan media harus sesuai dengan kemampuan cara mengajar seorang guru, dengan tujuan pencapaian sikap guru, sarana dan prasana pembelajaran serta kemampuan peserta didik.

2. Hakikat Media Digital

a. Pengertian Media Digital

Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel *optic broadband*, satelit dan sistem gelombang mikro (Flew, 2008). Pembelajaran dengan menggunakan media digital dapat sangat membantu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas yang sedang berlangsung, pembelajaran menggunakan media digital juga dapat memudahkan guru untuk mengajar, karena dengan begitu guru tidak selalu menggunakan metode ceramah untuk mengajar kepada peserta didik.

Manfaat media digital disini adalah untuk lebih mengerti dan peserta didik paham dalam materi yang dijelaskan oleh guru, karena guru menggunakan metode bukan hanya metode ceramah, tetapi diskusi dan analisis pada saat materi yang dijelaskan.

Media elektronik baru ini mencakup beberapa sistem teknologi seperti: sistem perpindahan (melalui kabel atau satelit), sistem miniaturisasi, sistem penyimpanan dan pencarian informasi, sistem penyajian gambar (dengan menggunakan kombinasi teks dan grafik secara lentur), dan sistem pengendali (oleh komputer). Media digital merupakan suatu media elektronik yang disimpan dalam format digital yang dapat digunakan sebagai penyimpanan, pemancar serta penerima informasi yang terdigitalisasi.

b. Manfaat Media Digital dalam Pembelajaran

Penggunaan media digital memiliki manfaat yang sangat besar dalam dunia pendidikan, salah satunya dalam menunjang kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik. Manfaat yang didapat dari penggunaan media digital dalam kegiatan belajar adalah (Jediut dkk., 2021):

- 1) Sebagai media interaksi antara peserta didik dengan peserta didik, guru dan sumber belajar agar lebih komunikatif.
- 2) Memfasilitasi guru untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan.
- 3) Sebagai media perpindahan informasi (transfer) selama pembelajaran.
- 4) Mendorong inovasi selama pembelajaran.

- 5) Membuat kegiatan dalam pembelajaran lebih efektif dan efisien baik sebagai produk pembelajaran maupun proses untuk menyelesaikan masalah pembelajaran.
- 6) Tidak hanya sebagai alat melainkan sebagai proses pembelajaran termasuk metode dan strategi yang tepat selama kegiatan pembelajaran jarak jauh.

Dari manfaat media digital yang sudah dipaparkan tersebut, penggunaan media digital sangat membantu guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Dalam penggunaan media digital juga kita dapat mengetahui informasi-informasi lain yang dapat mengasah kemampuan dari dalam diri kita sendiri. Seperti mempelajari penggunaan aplikasi untuk mengedit foto seperti *photoshop*, cara bermain gitar, cara mengedit video dengan melalui media digital.

Artinya, dapat membuka peluang kepada setiap individu untuk berkembang dan belajar, serta bertukar pikiran dengan orang lain melalui media digital yaitu jejaring sosial media. Hal ini juga dapat menarik minat peserta didik dan masyarakat untuk mengetahui lebih banyak melalui media digital itu sendiri.

c. Jenis Media Digital

Perkembangan teknologi yang sebelumnya berupa media tradisional menjadi media baru telah dilengkapi dengan teknologi digital. Tumbuhnya pemusatan telekomunikasi modern ini terdiri

dari komputer dan jaringan penyiaran. Masyarakat mulai dihadapkan pada gaya baru pemrosesan dan penyebaran digital informasi, internet, WWW (*world wide web*), dan fitur multimedia. Media sosial seperti facebook, Twitter, Instagram, Path, dan Youtube merupakan jenis-jenis media baru dalam digital yang termasuk dalam kategori online media.

Jenis-jenis media digital baru ini memungkinkan orang biasa berbicara, berpartisipasi, berbagai dan menciptakan jejaring secara online. Contoh media digital yang sering ditemui adalah: komputer, smartphone, kamera digital, tv digital, jam digital (Batubara, 2021). Selain itu, masih ada jenis digital lainnya seperti: Digital Versatile Disc atau DVD, Video Compact Disc (VCD), Portable media player, foto digital, poster digital, komik digital, video digital, serta dokumen digital lainnya yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran (Batubara, 2021).

Dalam kegiatan pembelajaran, jenis media digital yang selalu digunakan oleh guru sejarah terbatas kepada media digital dalam handphone dan komputer. Contoh media digital yang paling sering digunakan berbentuk visual dan audio-visual. Pada platform digital yang dapat digunakan dalam komputer itu sendiri merupakan PowerPoint sebagai papan tulis digital, Word untuk mengolah data berupa dokumen kata-kata, Quizizz sebagai platform kuis, Youtube yang digunakan untuk menonton video pembelajaran dan Canva

untuk mendesain poster atau infografis yang berbentuk digital. Beberapa platform tadi juga dapat diakses pada handphone seperti contohnya Youtube, Quizizz dan Canva.

3. Hakikat Pembelajaran Sejarah

a. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran diartikan sebagai proses membelajarkan atau membuat seseorang melakukan aktivitas belajar (Kurniawan, 2020). Proses pembelajaran terjadi sejak manusia dilahirkan hingga akhir hayatnya. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum (Dimiyati & Mudjiono, 2009).

Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan pihak guru sebagai guru, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik (Sagala, 2013). Sedangkan, menurut Leo Agung dan Sri Wahyuni, dalam pendidikan formal, pembelajaran adalah suatu konsep menunjuk pada kegiatan belajar mengajar (Agung & Wahyuni, 2013). Tercipta suasana interaktif antara guru yang mengorganisasikan dan menyediakan kondisi yang kondusif untuk berlangsungnya proses pembelajaran dengan peserta didik yang belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sesuatu kegiatan yang dirancang secara

disengaja, terstruktur, sistematis, dalam suatu proses interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik dan lingkungan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Sejarah adalah ilmu yang mempelajari tentang masa lalu. Menurut Roeslan Abdulgani, sejarah ialah salah satu cabang ilmu yang meneliti dan menyelidiki secara sistematis keseluruhan perkembangan masyarakat serta manusia di masa lampau, beserta segala kejadian-kejadiannya, dengan maksud untuk menilai secara kritis seluruh hasil penelitian dan penyelidikan itu, untuk akhirnya dijadikan pembendaharaan pedoman bagi penilaian dan penentuan keadaan sekarang serta arah proses masa akan datang (Hamid & Majid, 2011).

Pembelajaran sejarah merupakan suatu aktifitas belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan cara menjelaskan pada peserta didik tentang gambaran kehidupan masyarakat masa lampau yang menyangkut peristiwa-peristiwa penting dan memiliki arti khusus (Latif, 2006). Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa yang terjadi pada masa lampau dalam kehidupan manusia yang memiliki pengaruh pada masa kini dan masa yang akan datang.

b. Tujuan Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah bertujuan memberikan pengetahuan fakta sejarah yang harus diketahui oleh setiap warga negara

Indonesia sesuai tingkat pendidikannya. Pengetahuan fakta adalah dasar pengertian dan penghayatan sejarah. Tujuan pembelajaran Sejarah menurut Permendikbud No. 20 Tahun 2016, yaitu kelas X, dan program IPS (XI dan XII) di bagi atas dua muatan sejarah pada SMA yang pertama untuk kelompok peminatan yaitu: cara berpikir sejarah, prinsip dasar ilmu sejarah, peradaban awal manusia, perkembangan negara-negara tradisional di Indonesia, revolusi besar dunia dan pengaruhnya terhadap heroisme dan kebangsaan Indonesia (Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016).

Mata pelajaran Sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan
2. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta Sejarah secara benar dan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan Sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
4. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui Sejarah panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.

2. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian bangsa Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

Berdasarkan beberapa teori diatas, maka judul dari skripsi tersebut adalah **pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sejarah.**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*