

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penelaahan ialah pekerjaan sadar serta teratur guna membuat iklim belajar serta pengalaman penelaahan sehingga siswa secara efektif menumbuhkan keipawaian mereka guna memiliki kekuatan akan mendalam, pengendalian diri, karakter, pengetahuan, orang terhormat serta keipawaian akan diperlukan tanpa bantuan di orang lainnya, masyarakat, negara serta negara.¹

Penelaahan ialah segenap upaya orang dewasa di rangkaian secara anak muda guna memimpin perbaikan fisik serta menpada mereka menuju pembangunan. Rencana penambahan sekolah tertuang di UU. No. 20 Tahun 2003, maka pembinaan bahasa Indonesia dimaksudkan agar insan Indonesia memiliki pengendalian diri, budi pekerti, pengetahuan, pribadi akan terhormat, serta keipawaian akan diperlukan tanpa bantuan orang lainnya, masyarakat, bangsa serta negara.

Pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP) pelajaran sejarah amat penting guna diterapkan dalam pembelajaran hal disini berguna guna menaikkan rasa nasionalisme siswa serta mengingat sejarah segenap pahlawan dimasa lalu. Penelaahan sejarah ialah sebuah kursus menggabungkan keuntungan di data di peristiwa akan direncanakan serta diatur sehingga sanggup membantu pengalaman penelaahan siswa. Sejarah menunjukkan peristiwa akan dibuat atas orang / akan memengaruhi orang / peristiwa akan berubah di satu keadaan ke keadaan termaksudnya.²

Sampai saat disini target pembelajaran investigasi sosial belum sepenuhnya tercapai. Upaya-upaya usai dilakukan, misalnya memberikan pindah ke pendidik serta melangsungkan perubahan rencana penelaahan, namun sampai saat disini belum membuahakan hasil akan sanggup diterima. Teknik pembelajaran tradisional kian diterapkan atas guru di kelas. Guru menganggap kian banyak bagian selaku sumber guna siswa. Materi akan dianggap penting dicatat atas

¹ Undang-Undang Sistem Penelaahan Nasional, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011, hal. 3

² Eko Sulistiawati, dkk. 2019. *Modul Peninggalan Sejarah Hindu-Budha selaku Bahan Ajar Alternatif*, hal.52.

instruktur di papan tulis. Siswa di umumnya akan terlepas di belajar. di dasarnya tiada tampak rangkaian antara guru serta siswa. Siswa kurang siap guna mengakui apalagi mencari tahu topikny. Topik tiada hanya dipindahkan atas guru ke kepribadian siswa tetapi mesti dibangun di kepribadian siswa akan sebenarnya secara memberikan pengalaman nyata atas siswa.³

Pada pelaksanaan pembelajaran amat dinaungi atas kejelasan tujuan, sistem, serta pergaulan siswa akan benar-benar ingin menentukan kemajuan pembelajaran. Selain termaksud, hasil di pengalaman mendidik serta berkembang pula didampaki atas aksesibilitas kantor, kerangka kerja serta iklim di mana siswa belajar.⁴ Agar pengalaman belajar tampak menyenangkan, sempurna, lugas serta menyampaikan materi serta tujuan pembelajaran secara akurat, seorang instruktur perlu menggabungkan pengalaman belajar akan bodoh.

Tercapainya pembelajaran tiada sepenuhnya ditentukan atas ketepatan di memilah model pembelajaran akan sesuai secara berbagai kualitas siswa. Pendidik tiada cukup merancang pembelajaran, karena setiap siswa memiliki perbedaan di beberapa aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, tingkah laku, sikap serta gaya belajar. Gaya belajar ialah merek dagang akan dilacak di setiap siswa guna mendapatkan serta menyimpan data di keadaan mereka saat disini, termasuk ruang belajar belajar.⁵ Briggs menyebutkan maka peranti ialah segenap perangkat nyata akan sanggup memperkenalkan pesan serta mendorong siswa guna belajar. Sementara Schramm berpendapat maka peranti ialah pembawa inovasi data / pesan penelaahan akan sanggup dikontrol, dilahat, didengar serta dibaca.⁶

Pemanfaatan peranti penelaahan di ruang belajar kian kurang, hal disini sanggup dikatakan guru belum pernah mengenakan peranti penelaahan. peranti pembelajaran ialah sarana akan digunakan atas pengajar guna menyampaikan materi atas siswa. peranti pembelajaran sanggup seperti peranti realistik, peranti

³ Aris Prasetyo Nugroho, dkk, *Op. Cit*, hal. 12

⁴ Muhaimin. 2008. *Paradigma Penelaahan Islam*. Bandung: Remaja Rosda karya, hal. 75- 76.

⁵ M. Yusuf T, Mutmainnah Amin. 2016 . *Dampak Mind Map Serta Gaya Belajar atas Hasil Belajar Matematika Siswa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, hal. 41

⁶ Mochamad Miswar Hadibin, dkk. 2013. *Pembangunan peranti Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif*. Jakarta: Kencana, hal. 2.

suara, peranti proyeksi tenang, serta peranti permainan. Sekolah sanggup membuat serta mengembangkan peranti pembelajaran berbasis permainan atas siswa. Pemanfaatan peranti pembelajaran akan memdampaki latihan-latihan siswa selama masa mendidik serta menumbuhkan pengalaman. Pemilahan peranti pembelajaran mesti disesuaikan secara materi akan diajarkan serta keadaan siswa, sehingga diharapkan siswa sanggup secara efektif dikaitkan secara latihan pembelajaran. Seorang guru mesti sanggup memilah peranti pembelajaran akan tepat agar siswa sanggup tergugah guna berperan aktif dalam pembelajaran.⁷

Penggunaan game selaku nasihat instruktif sebenarnya tiada salah. Karena game termaksud menarik / menarik. riset otak manusia kian mirip secara bermain daripada ulasan serius. di permainan, schooling diberikan melewati pelatihan / advance by doing (maju secara melangsungkan). Di di game, pemain seolah masuk ke realitas lainnya di mana mereka sanggup melangsungkan apa saja. Game secara tiada langsung mengajarkan individu melewati apa akan mereka lakukan di game. Apa akan mereka lakukan di permainan memengaruhi mentalitas serta perilaku mereka serta disini penting guna pelatihan.

Dengan demikian peranti pembelajaran selaku pembelajaran perhitungan akan amat penting, khususnya ilustrasi sejarah. secara peranti pembelajaran akan menarik sanggup membangun semangat belajar serta membangkitkan dorongan siswa di mengikuti pengalaman penelaahan sehingga tujuan belajar akan wajar sanggup tercapai. di membuat peranti pembelajaran pendidik pula mesti memperhatikan kebutuhan peserta didik secara mengubah bahan ajar sesuai secara Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta Prospektus.

Berdasarkan persepsi awal, peneliti menemukan permasalahan di rangkaian pengalaman pengalaman akan berkembang di Madrasah Tsanawiyah Daarul Muhsinin Janjimahan, ialah siswa khusus akan baru mendapatkan ilustrasi akan disampaikan atas pendidik, serta tiada adanya peranti pembelajaran akan sanggup mendukung pengalaman tumbuh termaksud. serta belum adanya gerak siswa di mengikuti pembelajaran sejarah. Terlihat maka siswa kurang bersemangat serta bersemangat di mengikuti pembelajaran. Hal disini dikarenakan sebagian besar pendidik hanya mengenakan teknik bicara serta mengenakan

⁷ Aris Prasetyo Nugroho, dkk, *Op. Cit*, hal.14

tampilan PPT melewati infocus di saat menyampaikan materi pembelajaran sejarah.

Pendidik tiada memanfaatkan peranti pembelajaran di kerangka berpikir kegunaan akan sanggup menjunjung tinggi pengalaman penelaahan sejarah serta menjadikan peserta didik kian tergugah serta dinamis di mengikuti pengalaman akan berkembang. Karena, di hal siswa aktif serta giat belajar, kemajuan pula berjalan secara baik serta efektif sehingga keunggulan siswa di mempelajari contoh sejarah pula menaik. guna termaksud kami amat ingin mengedepankan upaya guna membangun kegairahan serta minat siswa di belajar sejarah secara mengenakan peranti pembelajaran berbasis aplikasi Course of events akan sanggup dimanfaatkan melewati handphone / PC setiap siswa.

Berdasarkan permasalahan di latar belakang di atas, lalu peneliti tertarik serta termotivasi guna merancang serta mengembangkan peranti pembelajaran berbasis Aplikasi *Game Timeline* akan sanggup digunakan melewati smartphone maupun computer masing-masing peserta didik guna melihat sejauh mana aplikasi disini sanggup membantu guru di menyampaikan materi pelajaran sejarah serta melihat antusias serta keaktifan siswa mengikuti mekanisme pembelajaran secara mengenakan Aplikasi *Game Timeline* disini. atas karena termaksud, riset disini diberi judul “Penerapan Aplikasi *Game Timeline* Dalam pembelajaran Perkembangan Masyarakat di Masa Hindu dan budha di Madrasah Tsanawiyah Daarul Muhsinin”.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan di uraian di latar belakang masalah di atas, lalu sanggup diidentifikasi masalah selaku termaksud:

1. Peserta didik saat disini membutuhkan sebuah inovasi akan menarik serta terbaru di penggunaan peranti pembelajaran serta sanggup digunakan secara mudah dimanapun.
2. Guru sejarah kian kurang optimal di memanfaatkan teknologi data selaku peranti pembelajaran, guru kian sering mengenakan peranti seperti PPT akan

ditampilkan melewati infokus akan terkesan monoton serta pembelajarannya kian berpusat di guru saja.

3. Kurangnya keipawaian guru sejarah di merancang serta mengembangkan peranti pembelajaran sejarah berbasis aplikasi akan sanggup menaikkan keaktifan siswa di mekanisme pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti melangsungkan pembatasan atas masalah-masalah akan akan dibahas, diantaranya ialah selaku termaksud:

1. Materi akan diintegrasikan ke di peranti pembelajaran berbasis aplikasi *Game Timeline* disesuaikan secara Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta Silabus Semester Genap kelas IX ialah “Sejarah Kerajaan Hindu dan budha di Indinesia”.
2. Penelitian disini hanya sebatas merancang serta mengimplementasikan peranti pembelajaran sejarah berbasis Aplikasi *Game Timeline*.
3. Penelitian disini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Daarul Muhsinin Janjimanahan secara fokus riset siswa kelas IX.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta pembatasan masalah akan usai dikemukakan di atas, lalu rumusan masalah riset akan akan dibahas di riset disini ialah:

1. Bagaimana elaborasi peranti pembelajaran berbasis Apliaksi *Game Timeline* dalam pembelajaran sejarah Hindu Budha di Madrasah Tsanawiyah Daarul Muhsinin Janjimahan?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan peranti pembelajaran berbasis Aplikasi *Game Timeline* di mekanisme pembelajaran sejarah atas peserta didik di Madrasah Tsanawiyah Daarul Muhsinin?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembasahan di riset disini ialah:

1. Untuk mengetahui penerapa peranti Aplikasi *Game Timeline* dalam pembelajaran sejarah Hindu Budha di Madrasah Tsanawiyah Daarul Muhsinin Janjimanahan
2. Untuk mengetahui efektivitas penerapan peranti pembelajaran berbasis Aplikasi *Game Timeline* di mekanisme pembelajaran sejarah atas peserta didik di Madrasah Tsawiyah Daarul Muhsinin Janjimahan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat riset disini baik secara teoritis maupun praktis sanggup diuraikan selaku termaksud:

1. Secara Teoritis
 - a. Penelitian disini diharapkan sanggup memberikan sumbangan pengetahuan baru di merancang serta mengenakan peranti pembelajaran sejarah akan berbasis Aplikasi *Game Timeline*.
 - b. Menambah ilmu pengetahuan serta pengalaman atas peneliti serta segenap pihak terkait di dunia penelaahan
 - c. Sebagai bahan referensi akan sanggup digunakam guna memperoleh gambaran perihal penerapan aplikasi *game timeline* dalam pembelajaran sejarah kerajaan hindu, budha di indonesia.
 - d. Sebagai bahan pertimbangan atas peneliti baru / ilmuan guna membahas secara kian kritis atas kajian perihal penerapan apliaksi *game timeline* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan hindu-budha di Indonesia.
2. Secara Praktis:
 - a. Bagi Peserta Didik

Dapat digunakan selaku peranti pembelajaran akan sanggup diakses secara mudah melewati *smartphone* maupun computer masing-masing peserta didik.
 - b. Bagi Pendidik (Guru)

Dapat membantu guru di ketercapaian tujuan pembelajaran sejaran guna membangun suasana belajar akan menyenangkan serta efektif.

c. Bagi Madrasah

Sebagai bahan masukan guna merencanakan pembuatan peranti pembelajaran sejarah berbasis Aplikasi *Game Timeline* akan sanggup menunjang mekanisme pembelajaran di kelas.

d. Bagi Peneliti

Dapat selaku bahan acuan serta selaku sebuah pengalaman akan berharga karena ialah awalan akan akan selaku cikal bakal guna melangsungkan penelitian-penelitian selanjutnya serta diharapkan sanggup menambah wawasan guna dijadikan acuan selanjutnya ketika tampil di depan publik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN