

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dalam membina dan mengembangkan harkat dan martabat manusia secara utuh, dan menyeluruh; dengan menarik, menyenangkan dan menggembirakan. Dan mengacu kepada perkembangan fisik, mental dan spiritual atau perkembangan aspek-aspek psikologis dan aspek fisiologis pada tiap individu, sehingga pada akhirnya “terbentuk” dan terbina pribadi matang pada individu yang bersangkutan.

Unesco merumuskan empat pilar pendidikan, yaitu: *learning to know, learning to do, learning to be dan learning to live together*. Keempat pilar tersebut menunjukkan bahwa pendidikan tidaklah dapat dipisahkan dari diri individu dan kehidupan, sehingga individu sebagai produk pendidikan harus dapat mengembangkan diri sepenuhnya dan mampu hidup dalam masyarakat global yang penuh dinamika dan kompetisi. Dalam masyarakat Indonesia, dengan filsafah Negara Pancasila dan sila pertama yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa, keempat pilar tersebut, perlu dilandasi dengan pilar utama yaitu *learning to believe in God*, yaitu belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.<sup>1</sup>

Suatu pendidikan yang dilandasi dengan pengembangan diri agar mampu bersosialisasi dengan masyarakat sekitar. Pendidikan juga haruslah berorientasi kepada pengenalan diri manusia dan dirinya sendiri pengenalan itu tidak cukup hanya bersifat objektif atau subyektif, tetapi harus kedua-duanya. Freire menyatakan bahwa pendidikan untuk pembebasan bukan untuk penguasaan (dominasi), pendidikan harus menjadi proses pemerdekaan, bukan penjinakan sosial budaya (social and cultural domestication). Pendidikan bertujuan menggarap realitas manusia dan karena itu, secara metodologis bertumpu diatas prinsip-prinsip aksi dan refleksi total, yakni bertindak untuk merubah kenyataan

---

<sup>1</sup> A. Muri Yusuf. 2015. *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*. Jakarta : Prenandamedia Group. h. 1

yang menindas dan pada sisi simultan lainnya secara terus menerus menumbuhkan kesadaran akan realitas dan hasrat untuk merubah kenyataan yang menindas tersebut.<sup>2</sup>

Berkualitasnya suatu pendidikan sangat berpengaruh dengan prestasi siswa yang mereka dapat dari suatu lembaga pendidikan. Pendidikan yang berkualitas diharapkan mampu menjadikan manusia yang memiliki potensi, kemampuan dan keterampilan yang dapat digunakan untuk kelanjutan pembangunan dimasa yang akan datang. Komponen pendidikan yang memiliki pengaruh besar dalam peningkatan kualitas pendidikan salah satunya adalah guru. Guru diharuskan memiliki kreatifitas dan inovatif dalam mengembangkan dan menggunakan sumber belajar yang menarik dalam proses pembelajaran. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Undang-undang tersebut, meletakkan landasan bagi pembangunan sistem pendidikan nasional sebagai titik acuan dalam pengembangan pendidikan lebih lanjut. Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.<sup>3</sup>

Hal itu di tunjang pula oleh peraturan menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bawah dalam perencanaan proses pembelajaran guru-guru harus menentukan sumber belajar yang di tuangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Sumber atau media belajaran yang di maksud disini dapat di artikan juga sebagai media yang digunakan pada proses pembelajaran. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*). Media adalah

---

<sup>2</sup> Edward Purba. 2015. *Filsafat Pendidikan*. Medan: UNIMED PRESS. h. 46

<sup>3</sup> Amiruddin Siahaan. 2018. *Kepemimpinan Pendidikan*. Medan : CV. Widya Puspita. h.

bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya dalam proses pembelajaran media sangat berperan penting untuk mencapai sebuah tujuan belajar. Dimana komunikasi antara guru dan dan peserta didik akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media pembelajaran tersebut.<sup>4</sup>

Dalam era globalisasi pendidikan tidak lagi hanya mengacu kepada prestasi sosial, melainkan lebih mengacu kepada pengembangan diri secara optimal dan dalam memenuhi kebutuhan siswa sesuai dengan pola dan tugas-tugas perkembangannya, dari sistem pendidikan yang memiliki peran penting dalam menentukan suatu proses pembelajaran yang mengacu kepada guru dalam menerapkan media belajar. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah.

Guru yang membuat media pembelajaran haruslah terampil dan kreatif dalam membuat sebuah media pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut dengan media pembelajaran.

Pendapat Haryoko media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan dalam komunikasi dan interaksi anatar dosen dan mahasiswa dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif.<sup>5</sup>

Penggunaan media pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dan sebagai alat komunikasi antara siswa dan guru. Tetapi pada kenyataanya media pembelajaran yang sering kali digunakan oleh guru masih menggunakan metode ceramah hal ini dapat membuat siswa bosan dalam memahami pembelajaran.

Kenyataan yang sering kali kita lihat dilapangan dalam penerapan pembelajaran yang digunakan masih cenderung mengabaikan konsep, gagasan,

---

<sup>4</sup>Novia Lestari. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jawa Tengah: Lakeisha. h. 1-2

<sup>5</sup> Mustofa Abi Hamid, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. h. 3-4

aktifitas dan kemampuan berpikir siswa. Sering kali aktifitas pembelajaran lebih mengacu kepada guru yang memberi bahan materi dengan menggunakan metode ceramah yang membuat siswa bosan dan menjadi beban bagi siswa dalam memahami pembelajaran.

Maka dari itu kegiatan pembelajaran membutuhkan inovasi dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang tidak membosankan bagi para siswa dan agar mereka bersemangat dalam belajar dan juga menumbuhkan motivasi untuk belajar. Karena kegiatan pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu kenikmatan tersendiri bagi siswa dan membuat mereka lebih nyaman dalam menuntut ilmu.

Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan secara maksimal untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran dan menerima sebuah informasi pembelajaran. Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang meliputi media sebagai alat penyampai materi pembelajaran, guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, seluk beluk proses belajar, hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, pemilihan dan penggunaan media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, berbagai jenis alat dan tehknik media pendidikan, media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, usaha inovasi dalam media pendidikan.<sup>6</sup>

Karena tingkat keberhasilan pembelajaran sangat di tentukan pada kemahiran pengajar dalam merancang model pembelajaran. Salah satu yang terdapat pada rangkainan model pembelajaran adalah metode pembelajaran. Berbagai macam metode yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS mengenai materi Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan. Selanjutnya guru menentukan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Djaramah dan Zain mengungkapkan bahwa media pembelajaran

---

<sup>6</sup> Mala Citra Dara dan Elis setiawati. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Timeline Terhadap Kemampuan Berfikir Kronologis Pembelajaran Sejarah di SMAN 2Metro*. Jurnal Historia, vol 5 No 1. h. 57  
<https://media.neliti.com/media/publications/90322-ID-pengaruh-penggunaan-media-timeline-terha.pdf>

adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran, dengan demikian dapat diartikan bahwa media adalah sebuah alat perantara untuk mengantarkan peserta didik bahwa media adalah sebuah alat kepada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kejenuhan siswa dalam belajar IPS yang menjadi salah satu sifat yang membosankan. Salah satu faktor yang timbulnya perasaan tidak senang, karena kurangnya perhatian, dan tidak konsentrasi ketika mengikuti pembelajaran. Guru menjelaskan pembelajaran menggunakan metode ceramah menjadi salah satu penyebab kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah mengenai materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru IPS bahwa guru tersebut mengatakan metode yang kerap kali digunakan adalah metode ceramah hal tersebut membuat siswa tidak tertarik terhadap proses pembelajaran.<sup>7</sup>

Dari hasil wawancara dengan salah satu guru. Peneliti menemukan berbagai kendala yang terjadi dilapangan tersebut pada pembelajaran IPS yang termasuk kedalam pembelajar wajib di sekolah. Kendala yang sering sekali di alami adalah kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di karenakan metode yang dilakukan guru di saat pandemi covid-19. Dari hasil wawancara guru menjelaskan bahwa pengurangan jam belajar yang membuat guru selalu menggunakan metode ceramah, hal tersebut yang membuat kurangnya minat belajar siswa dan jenuh dalam belajar. Agar siswa tidak mengalami kejenuhan dalam belajar maka peneliti menggunakan metode baru dengan mengembangkan keterampilan guru dalam mengajar pembelajaran IPS dengan menggunakan media *timeline*.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan peneliti tertarik melakukan penelitian dalam menerapkan media *timeline* untuk meningkatkan kemampuan berpikir, meningkatkan minat belajar, dan meningkatkan hasil belajar

---

<sup>7</sup> Agus Hamzah, Wahyudin, dan Maskur. 2019. *Peningkatan Penguasaan Konsep Dan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Pembelajaran Timeline Berbasis Multimedia Interaktif di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah*. Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran. Vol 4 No 1. h.770

<https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/download/462/427>

terhadap pembelajaran IPS. Alasan peneliti memilih media *timeline* karena media ini bisa membantu siswa dalam memahami konsep waktu yang abstrak menjadi konkrit. Media *timeline* juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi IPS yang berkaitan dengan tanggal, waktu dan tempat, dan menjelaskan bagaimana proses terjadinya suatu peristiwa yang terjadi pada tanggal dan waktu tertentu. Dengan menggunakan media ini juga dapat meningkatkan minat belajar dan pembelajaran yang berlangsung juga menjadi menyenangkan bagi siswa.

Dari hasil wawancara peneliti memfokuskan penelitian ini pada “Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran IPS Pada Materi Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan di Mts Muhammadiyah Kecamatan gunung Meriah Kabupaten aceh Singkil”. Peneliti memfokuskan penelitian ini kepada penerapan media *timeline* untuk menjadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi para siswa dalam belajar IPS.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Pemahaman terhadap konsep belajar siswa masih terbilang rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar sebelum menggunakan media aplikasi *game timeline*.
2. Kemampuan siswa yang berbeda-beda saat belajar dalam menerima penjeasan guru.
3. Masih minimnya penerapan bahan ajar dengan menggunakan media aplikasi *game timeline*.

## **C. Perumusan Masalah**

Penelitian ini di fokuskan pada Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran IPS pada Materi Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan. Fokus penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses pembelajaran selama Covid-19?

2. Bagaimana proses pengembangan media aplikasi game *timeline* untuk pembelajaran IPS di Mts Muhammadiyah Kecamatan Gunung Meriah Kabupaten Aceh Singkil?
3. Apakah penerapan media aplikasi game *timeline* layak dan praktis dalam meningkatkan minat dan kemampuan belajar siswa di Mts Muhammadiyah Kecamatan gunung Meriah Kabupaten aceh Singkil?
4. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar IPS dalam menggunakan media aplikasi game *timeline* pada siswa Mts Muhammadiyah Kecamatan Gunung Meriah Kabupaten Aceh Singkil?

#### D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis gambaran tentang peningkatan minat dan kemampuan belajar siswa ketika menggunakan media aplikasi game *timeline* di Mts Muhammadiyah Kecamatan Gunung Meriah Kabupaten Aceh Singkil.
2. Untuk menerapkan media aplikasi game *timeline* dalam meningkatkan minat dan kemampuan belajar siswa di MTs Muhammadiyah Kecamatan Gunung Meriah Kabupaten Aceh Singkil .
3. Untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa MTs Muhammadiyah Kecamatan Gunung Meriah Kabupaten Aceh Singkil.

#### E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Dengan demikian peneliti menyimpulkan beberapa manfaat yang akan di peroleh dari penelitian ini. hasil penelitian ini dapat bermanfaat dalam rangka meningkatkan minat, kemampuan dan hasil belajar IPS

1. Manfaat Teoritis
  - a. Menambah ilmu pengetahuan dalam menggunakan media aplikasi game *timeline* dalam pembelajaran IPS.

- b. Dapat memberikan pengetahuan dan wawasan kepada pembaca mengenai salah satu media pembelajaran menggunakan aplikasi Game *timeline* guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
- c. Memberikan gambaran yang jelas mengenai aplikasi game *timeline*

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa dapat meningkatkan prestasi siswa dalam belajar dan memberikan semangat dalam belajar dengan menggunakan media *Timeline*.
- b. Bagi guru mendapat kesempatan berkreasi dan berinovasi dalam menciptakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Timeline*.
- c. Bermanfaat bagi Madrasah Tsanawiyah. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai hasil evaluasi dalam rangka memperbaiki pembelajaran dengan menggunakan media-media sebagai bahan ajar bagi siswa.
- d. Bermanfaat bagi peneliti. Dapat menambah pengetahuan dan memberikan pengalaman baru dalam merancang kegiatan pembelajaran.