

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran kelas terjadi bila terdapat interaksi dua arah antara guru dan siswa. Guru tidak bertindak sebagai penguasa penuh di kelas melainkan berfungsi sebagai fasilitator siswa dan motivator sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan tidak hanya mendapat ceramah dari guru (Putra, 2013). Proses pembelajaran tersebut lazim diterapkan di SMA. Proses pembelajaran di kelas memiliki komponen pembelajaran yang memengaruhi hasil dari pembelajaran tersebut. Komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode pembelajaran, alat/media pembelajaran. Pada penelitian ini sejarah akan dijadikan sebagai sebuah objek yang akan dibahas secara lebih objektif dan lebih jelas menggunakan data yang ada dan juga sumber yang telah tervalidasi dengan baik dan benar. Dalam era globalisasi pasti mengalami perubahan dalam pendidikan. Tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan manusia tidak terlepas dari pendidikan, baik pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan orang dewasa kepada mereka yang dianggap belum dewasa. Pendidikan adalah transformasi ilmu pengetahuan, budaya, sekaligus nilai-nilai yang berkembang pada suatu generasi agar dapat ditransformasi kepada generasi berikutnya.

Sejarah dan Pendidikan Sejarah merupakan sebuah lembaga sosial yang memiliki kewajiban untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul dan dapat bersaing dengan manusia lainnya. Pelajaran ini berusaha untuk mencapai suatu tujuan yaitu tujuan pendidikan nasional yang di dalamnya terkandung aspek-aspek kognitif dan afektif yang mampu mengembangkan kecakapan, kreativitas, mandiri serta bertanggung jawab. Di dalam sejarah, manusia menjadi fokus sentral. karena manusia merupakan subjek sekaligus sebagai objek dari suatu kajian yang telah dilakukan (peristiwa) yang dialami oleh manusia baik individu

maupun kelompok masyarakat pendidikan juga harus mampu membentuk watak dan kepribadian yang luhur, sehingga setelah seseorang mendapatkan pendidikan, akan memiliki kemampuan akademik serta dapat hidup dan berkembang baik dalam masyarakat, serta dapat memilah-milah antara yang baik dan yang benar.

Seiring dengan kemajuan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin maju, guru haruslah aktif untuk mengembangkan diri dan menemukan sesuatu yang baru untuk memajukan dunia pendidikan. Pendidik sejarah idealnya harus belajar, kreatif untuk mengembangkan diri, serta terus menerus menyesuaikan pengetahuan dan cara mengajar mereka dengan penemuan baru dalam dunia Pendidikan seperti penggunaan media canva dalam pembelajaran Sejarah pada jenjang sekolah menengah atas yang dimana siswa dan siswi membuat poster ataupun cerita bergambar yang di dalamnya menceritakan Sejarah dengan gambar-gambar yang menarik dan warna yang beragam sehingga menaikkan minat pembelajaran siswa di sekolah.

B. Masalah Penelitian

1. Apakah media pembelajaran canva dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada materi sejarah Indonesia di kelas X.E. 3 SMA Negeri 8 Muaro Jambi?
2. Apakah pengaruh media pembelajaran canva dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi sejarah Indonesia di kelas X.E. 3 SMA Negeri 8 Muaro Jambi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian di atas, adapun tujuan dari penelitian yaitu:

1. Menjelaskan apakah media pembelajaran canva dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi Sejarah Indonesia di kelas X. E. 3 SMA Negeri 8 Muaro Jambi.
2. Mengetahui apa pengaruh media pembelajaran canva dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi sejarah Indonesia di kelas kelas X. E. 3 SMA Negeri 8 Muaro Jambi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

1. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Sejarah Indonesia.
2. Menyediakan referensi bagi penelitian selanjutnya yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran modern.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

1. Dapat memperluas cara pandang guru dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah.
2. Membantu Pendidik menghemat waktu dalam membuat bahan ajar dalam bentuk visual (gambar).

b. Bagi siswa

1. Meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
2. Membuat proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
3. Menggali sisi kreativitas Pendidik dan Peserta Didik dalam proses belajar mengajar.
4. Membuat materi belajar (bahan ajar) yang menarik sehingga mendorong hasil belajar yang lebih baik.

