

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang disadari dan dirancang secara sistematis untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kegiatan belajar dan pembelajaran agar berlangsung secara efektif dan efisien. Terdapat dua istilah yang sering dipakai dalam bidang pendidikan serta memiliki makna yang hampir sama, yaitu *pedagogi* dan *pedagogik*. Jika *pedagogi* berarti “pendidikan” maka *pedagogik* berarti “ilmu pendidikan”. Istilah kata *pedagogos* yang pada awalnya berarti pelayanan kemudian sudah berubah menjadi pekerjaan yang sangat mulia. Karena pengertian *pedagogi* (dari *pedagogos*) yang merujuk pada seorang yang bertujuan untuk mendidik anak agar dapat tumbuh secara mandiri, bertanggung jawab, dan berintegritas (Rahman *et al.*, 2022).

Menurut Haryati (2019) dalam bukunya menyatakan bahwa pendidikan merupakan sarana untuk menyalurkan ilmu pengetahuan dan pembentukan sikap atau tata perilaku individu atau kelompok orang dalam proses pematangan diri manusia melalui pendidikan dan pelatihan. Pendidikan adalah aspek yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat untuk membangun tindakan yang etis, kreatif, sistematis, dan global yang didukung oleh metode serta teknik ilmiah dengan fokus pada tujuan pendidikan yang akan dicapai.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan menjadi urgensi yang sangat penting bagi semua khalayak. Melalui pendidikan akan mendapatkan ilmu pengetahuan serta pembelajaran yang

bermanfaat. Selain itu, dengan menuntut ilmu pengetahuan juga bisa membentuk kepribadian diri, kreativitas, dan kemasyarakatan.

Menurut Hakim (2023) dalam bukunya menjelaskan bahwa pada era abad 21 pembelajaran sejarah adalah bagian terpenting dalam kurikulum pendidikan, dengan memulai pembelajaran sejarah peserta didik dapat memahami peristiwa-peristiwa penting dan nilai-nilai dalam sejarah yang terjadi dimasa lampau. Pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai seperti patriotisme, nasionalisme, serta pembentukan karakter. Pembelajaran sejarah dapat membantu siswa menyadari perubahan dan kemajuan yang berlangsung di masyarakat sepanjang waktu, guna membangun pemahaman masyarakat tentang kesadaran sejarah untuk menemukan, memahami, dan menguraikan identitas bangsa, baik yang berkaitan dengan masa lalu, masa kini, maupun masa depan (Asy'ari & Haqibillah, 2022).

Menurut Lilis Lismaya (2019) dalam bukunya menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan proses kognitif berfungsi sebagai pedoman dalam aktivitas berpikir. Berpikir merupakan suatu aktivitas yang melibatkan proses kognitif guna menyerap informasi yang diperoleh, kemudian membuat keputusan tentang tindakan yang tepat untuk mengatasi suatu masalah. Kemampuan berpikir kritis terbagi menjadi dua kategori: kemampuan berpikir dasar dan kemampuan berpikir kompleks. Kemampuan berpikir kritis dasar mencakup proses di mana siswa menerima informasi dan mengulang fakta atau menghafal rumusan melalui pengulangan, sedangkan kemampuan berpikir kompleks melibatkan proses berpikir yang mengharuskan siswa untuk memproses dan menghubungkan informasi yang telah diperoleh.

Beberapa sekolah, terutama dalam pelajaran sejarah, sering menemui dua masalah utama. Pertama, minat siswa rendah karena cara mengajar yang cenderung satu arah karena guru bicara panjang siswa hanya mendengarkan. Kedua, murid kesulitan menghubungkan kejadian sejarah dengan kehidupan sekarang, mereka merasa materi jauh dan tidak berguna. Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah MAN 1 Muaro Jambi ini, penggunaan handphone oleh siswa tidak diizinkan. Akibatnya, kemampuan berpikir kritis siswa juga tidak berkembang, mereka hanya menghafal fakta tanpa benar-benar menganalisis sebab, akibat, dan relevansinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah di MAN 1 Muaro Jambi, yaitu Ibu SM, pada hari Selasa, 18 Oktober 2024 pukul 10.00 WIB, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas. Guru belum memakai platform *online* atau media digital seperti *Microsoft Sway* dalam proses belajar-mengajar. Hal ini terjadi karena masih kurangnya pemahaman tentang cara menggunakan teknologi tersebut. Selain itu, sekolah juga tidak memperbolehkan siswa membawa handphone, sehingga penggunaan media digital berbasis internet menjadi terbatas. Untuk menyampaikan materi sejarah, guru biasanya menggunakan *PowerPoint*, serta materi dari buku cetak dan buku LKS. Jadi, pembelajaran masih bersifat sederhana dan belum menggunakan media yang interaktif atau berbasis teknologi.

Perkembangan teknologi saat ini membawa banyak perubahan dalam dunia pendidikan. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran digital seperti *Microsoft Sway*. *Microsoft Sway* adalah aplikasi presentasi yang bisa menampilkan teks, gambar, video, dan tautan dalam satu tampilan yang menarik.

Dalam pelajaran sejarah, media ini sangat membantu karena bisa membuat materi lebih jelas, hidup, dan mudah dipahami oleh siswa.

Penggunaan *Microsoft Sway* dalam pembelajaran sejarah dapat mendorong kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dituntut untuk mencari, memahami, dan menyusun materi sendiri. Siswa bisa menganalisis peristiwa sejarah, mengevaluasi sumber informasi, serta menyampaikan pendapat atau kesimpulan dengan cara mereka sendiri. Contohnya, jika siswa diminta membuat presentasi di *Microsoft Sway* tentang masa penjajahan Jepang di Indonesia, mereka harus mencari informasi dari berbagai sumber, memilih mana yang paling relevan, lalu menyusun penjelasan yang logis dan mudah dipahami. Dari proses tersebut, siswa belajar untuk berpikir lebih dalam, tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami dan menilai informasi secara kritis. Dengan demikian, penggunaan *Microsoft Sway* bukan hanya membantu penyampaian materi sejarah menjadi lebih menarik, tetapi juga melatih siswa untuk berpikir kritis, aktif, dan kreatif dalam proses belajar.

Hasil pengamatan pada Selasa 18 Oktober 2024 di MAN 1 Muaro Jambi, peneliti mendeskripsikan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas masih sangat pasif yang kurang melibatkan aktivitas siswa bahkan siswa bisa sampai tertidur, sehingga dalam hal ini mengakibatkan siswa belum memiliki kemampuan berpikir kritis yang tinggi, di karenakan pembelajaran lebih berorientasi kepada guru, hal ini dapat di buktikan dengan masih rendahnya nilai belajar siswa dan siswa kesulitan dalam menganalisis, menginterpretasi informasi sejarah, dan saat guru bertanya siswa menjawab pertanyaan dengan seadanya.

Pada tahap awal penelitian, peneliti memberikan angket (kuesioner) kepada siswa kelas XI Fase C MAN 1 Muaro Jambi guna mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa, lalu didapatkan perolehan angket berdasarkan diagram dibawah ini:

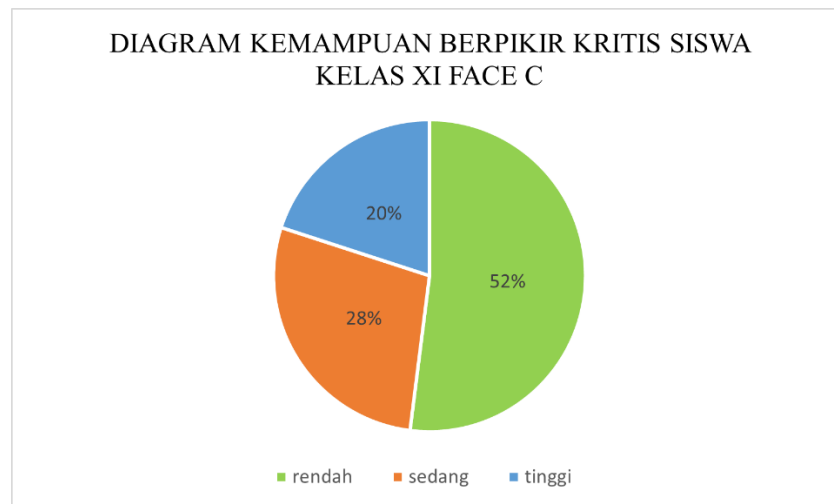


Diagram 1.1: Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Face C

Sumber: Hasil Agket

Berdasarkan data angket yang dikumpulkan dari 25 responden, ditemukan bahwa 13 siswa (52%) menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang rendah, 7 siswa (28%) menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang sedang, sementara 5 siswa (20%) memiliki kemampuan berpikir kritis yang tinggi dalam pelajaran sejarah di kelas XI Face C MAN 1 Muaro Jambi.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa ialah dengan menerapkan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat yang mendukung proses belajar dan dapat membantu menjelaskan materi saat guru mengajar. Media pembelajaran bisa diartikan sebagai media pengantar pembelajaran serta bisa memberikan informasi edukatif dalam kegiatan belajar

mengajar (Julita & Dheni Purnasari, 2022). Dengan media digital banyak memunculkan berbagai alat dan platform *online* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Salah satu platform yang menawarkan inovasi dalam penyampaian informasi dan presentasi adalah *Microsoft Sway*, *Microsoft sway* merupakan platform *online* berbasis *web* yang memungkinkan siswa untuk membuat dan membagikan presentasi secara interaktif dan menarik dengan berbagai elemen multimedia.

Penerapan media digital *Microsoft Sway* pada pembelajaran sejarah kelas XI MAN 1 Muaro Jambi diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi sejarah, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan menggunakan media *Microsoft Sway*, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga mengolah informasi, untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa terhadap pembelajaran sejarah.

Berdasarkan paparan masalah yang timbul dalam proses pembelajaran sejarah di MAN 1 Muaro Jambi, Penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan mengangkat judul “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Sejarah dengan Menggunakan Media Digital Berbasis *Microsoft Sway* pada Siswa Kelas XI MAN 1 Muaro Jambi”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis latar belakang yang telah disampaikan, rumusan masalah penelitian ini adalah: "Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Sejarah dengan Menggunakan Media Digital Berbasis *Microsoft Sway* pada Siswa Kelas XI MAN 1 Muaro Jambi?"

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media digital berbasis *Microsoft Sway* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mata pelajaran sejarah pada siswa kelas XI MAN 1 Muaro Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang bisa diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi sumber referensi yang berguna serta memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, terkait penerapan media digital berbasis *Microsoft Sway* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI MAN 1 Muaro Jambi.

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan penjelasan diatas, manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan penambah pengetahuan serta pengalaman saat melakukan penelitian tentang penerapan media pembelajaran *Microsoft Sway*.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta rujukan untuk sekolah guna menerapkan media pembelajaran agar mutu belajar siswa meningkat.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi motivasi guru guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran sejarah menggunakan media digital berbasis *Microsoft Sway*.

d. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bisa membuat siswa bersikap positif terhadap pelajaran sejarah, dan memberikan kemudahan bagi siswa dalam penerapan media digital berbasis *Microsoft Sway* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran sejarah.