

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masalah pendidikan yang menjadi perhatian saat ini adalah sebagian besar siswa tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pemanfaatannya dalam kehidupan nyata. Hal ini disebabkan model pembelajaran yang mereka terima lebih menonjolkan tingkat hafalan materi tanpa diikuti pemahaman atau pengertian mendalam, yang dapat diterapkan ketika mereka berhadapan dengan situasi baru dalam kehidupannya (Muslich, 2007:40).

Dalam bidang pendidikan, proses pembelajaran diidentikkan dengan proses penyampaian informasi atau komunikasi. Dalam hal ini media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan pada lembaga pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa sehingga pada akhirnya lembaga pendidikan akan mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas. Sesuai dengan pendapat Hamalik (2003:63) bahwa media pembelajaran merupakan unsur penunjang dalam proses belajar mengajar agar terlaksana dengan lancar dan efektif.

Salah satu upaya peningkatan kualitas dan kuantitas program pendidikan adalah dengan peningkatan kualitas pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi antara siswa dengan sumber belajar,

namun proses pembelajaran yang berlangsung kenyataannya sebagian besar masih berpusat pada pengajar, dimana proses pembelajaran yang berkualitas idealnya adalah pembelajaran yang dapat membantu dan memfasilitasi pembelajar untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal, serta mampu mencapai tujuan yang ditetapkan secara efektif, dengan berorientasi pada minat, kebutuhan, dan kemampuan pembelajar.

Salah satu upaya perbaikan yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah adalah dengan merevisi kurikulum pembelajaran ke arah yang lebih bermutu, yaitu dengan mengeluarkan Kurikulum 2013. Kehadiran kurikulum 2013 tidak lepas dari kurikulum sebelumnya, yakni KTSP tahun 2006. Kurikulum 2013 sebagai hasil dari penjabaran Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang mengisyaratkan tentang perlunya proses pembelajaran yang dipandu dengan kaidah-kaidah pendekatan saintifik atau ilmiah. Sebagaimana disebutkan Sudrajat (2013) bahwa kehadiran kurikulum 2013 menjadikan siswa lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, juga dapat mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan guna menemukan fakta-fakta dari suatu fenomena atau kejadian. Artinya, dalam proses pembelajaran, siswa dibelajarkan dan dibiasakan untuk menemukan kebenaran ilmiah, bukan diajak untuk beropini dalam melihat suatu fenomena. Dengan demikian, kurikulum 2013 lebih menargetkan pada capaian keberhasilan siswa dalam setiap proses belajarnya.

Dalam kurikulum 2013, Sejarah yang terdiri dari materi geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi yang disampaikan secara sistematis, terpadu dan komprehensif. Dengan banyaknya materi yang harus dikuasai oleh siswa dalam materi Sejarah dibandingkan dengan materi mata pelajaran lain yang hanya satu materi (misal PPKn), hal ini mengakibatkan 47% siswa yang mendapatkan hasil belajar yang tidak maksimal dan kurang dari KKM. Apalagi kalau guru dalam menyampaikan materi tidak pandai memanfaatkan media atau alat peraga dan menggunakan metode yang masih konvensional, bisa dipastikan kegiatan belajar mengajar di kelas akan membosankan dan konsep dasar yang akan disampaikan ke anak didik akan mengambang/ tidak mengena. Salah satu mata pelajaran dalam Sejarah adalah pembelajaran IPS-sejarah.

Pembelajaran sejarah di sekolah saat ini masih merupakan salah satu topik yang menjadi fokus perhatian para ahli pendidikan sejarah. Hal ini dikarenakan masih banyak persoalan dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Banyaknya permasalahan itu antara lain adalah metode pembelajaran yang digunakan dipandang belum sesuai untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Selain itu media yang digunakan dalam pembelajaran kurang mendukung proses pembelajaran atau kurang sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan.

Hal tersebut yang tercermin di SMA PAB 8 Saentis, kegiatan pembelajaran Sejarah ditetapkan 2 jam pelajaran setiap minggunya. Dengan alokasi waktu yang hanya 2 jam dan jumlah materi yang harus dikuasai demikian luasnya, ditunjang dengan input siswa yang rendah menyebabkan

nilai yang dicapai sebagai hasil belajar masih rendah/ di bawah KKM. Hal ini disebabkan siswa kesulitan untuk memahami banyaknya materi pelajaran IPS-Sejarah yang harus dipahami, di samping itu guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode yang konvensional yaitu ceramah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian pertama pada Standar Kompetensi “Menganalisis peradaban Indonesia dan dunia”, nilai yang dicapai oleh siswa kelas X pada tahun pelajaran 2013/2014 yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) hanya 15 siswa dari 32 siswa di kelas X atau 46,88%, batas ketuntasan untuk mata pelajaran IPS-Sejarah yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah adalah 60%, sehingga terdapat kesenjangan 13,12%. Pada ulangan remedi dari 15 anak yang belum tuntas, yang kemudian mencapai KKM hanya 8 anak, secara keseluruhan jumlah anak yang mencapai KKM 17 siswa dari 32 siswa atau 53,13% sehingga belum memenuhi ketuntasan secara klasikal. Fakta rendahnya hasil belajar IPS-Sejarah Terpadu ini harus menjadi perhatian guru mata pelajaran.

Pada kenyataannya terkadang guru dalam memilih bahan ajar, media pembelajaran dan metode pembelajaran belumlah tepat, sehingga pembelajaran tidak dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Guru baru sebatas memanfaatkan metode ceramah bervariasi serta penugasan kepada siswa. Secara operasional, guru menjelaskan materi kepada siswa kemudian memberikan contoh-contoh dalam kehidupan nyata. Setelah selesai menerangkan materi, guru menyuruh siswa untuk mengerjakan soal yang terdapat dalam buku paket maupun LKS secara mandiri. Siswa kemudian

disuruh maju ke depan kelas satu per satu untuk memberikan jawaban setiap soal yang dikerjakan.

Berdasarkan uraian di atas nampak adanya kesenjangan antara kondisi nyata dan harapan. Kesenjangan pokok dari subyek yakni pada kondisi awal hasil belajar Sejarah yang rendah sedangkan kondisi akhir yang diharapkan hasil belajar Sejarah meningkat. Dari dokumentasi nilai mata pelajaran Sejarah dari Tahun Pelajaran 2010/2011 sampai Tahun Pelajaran 2013/2014, seperti pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1. Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Standar Kompetensi Menganalisis Peradaban Indonesia dan Dunia

No	Tahun Pelajaran	Rentang Nilai / Siswa				Jumlah Siswa
		≤ 6,0	6,1 – 7,0	7,1 – 8,9	9,0 – 10	
1	2010 / 2011	10	50	50	10	120
2	2011 / 2012	16	53	43	10	122
3	2012 / 2013	19	48	44	14	125
4	2013 / 2014	14	55	43	10	124

Sumber: Guru Mata Pelajaran Sejarah SMA PAB 8 Saentis, data diolah

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa cukup banyak siswa yang nilainya berada di bawah KKM, yaitu sebanyak 50 – 78 siswa setiap tahun pelajarannya. Adanya nilai siswa yang masih kurang memuaskan dalam mata pelajaran Sejarah ini merupakan masalah yang serius karena mata pelajaran ini merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan. Dengan rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di SMA PAB 8 Saentis, maka siswa dituntut untuk aktif dalam belajar.

Dari informasi yang diberikan pengawas sekolah Dinas Pendidikan diperoleh kenyataan bahwa permasalahan dalam pembelajaran sejarah selama ini, guru masih menggunakan penyampaian secara lisan (ceramah) ataupun

diskusi tanpa menguraikan lebih mendalam materi yang dipelajari. Guru mengajar cenderung *text-book oriented* serta menggunakan media konvensional saja. Siswa kesulitan untuk memahami konsep akademik seperti yang diajarkan selama ini, yaitu menggunakan sesuatu yang abstrak dengan metode ceramah. Pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan materi terbukti hanya mampu mengantarkan siswa mengingat-ingat materi pelajaran dalam waktu yang relatif pendek, tetapi seringkali anak tidak memahami dan mengetahui secara mendalam. Pengetahuan yang didapat hanya bersifat hafalan menyebabkan anak akan mudah lupa, sehingga gagal dalam membekali anak untuk memecahkan masalah dalam waktu yang lama. Sebagai akibatnya muncul kebosanan dan kejenuhan dari siswa untuk belajar lebih baik. Kondisi ini akan membuat siswa semakin kurang memahami dan mengerti akan hakikat sejarah itu sendiri.

Dalam pembelajaran di kelas, ketika guru kurang tepat menggunakan metode dan media dapat menyebabkan pembelajaran di kelas yang monoton dan membosankan. Selain itu, siswa dominan hanya mengikuti/ melihat dan mendengarkan penjelasan guru, sehingga siswa cenderung malas terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam keadaan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan lain-lain dan juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi.

Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik. Di samping itu, peran media sebagai alat bantu mengajar juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa jika dirancang sedemikian rupa sehingga siswa benar-benar dapat memanfaatkannya sebaik mungkin. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Selanjutnya untuk melatih keterampilan siswa untuk mengaitkan dan menerapkan konsep pada kehidupan sehari-hari maka dibutuhkan suatu kreativitas pendidik dalam mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan keterampilan. Pendekatan pembelajaran yang dipandang tepat adalah pendekatan kontekstual.

Pendekatan kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang membantu guru untuk mengaitkan antara materi ajar dengan situasi dunia nyata siswa, yang dapat mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dipelajari dengan penerapannya dalam kehidupan para siswa sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Sardirman, 2007). Dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis kontekstual maka siswa dapat diarahkan untuk dapat menjelaskan fenomena nyata dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan dibekali penguasaan konsep yang mereka bangun sendiri lewat pengamatan visual multimedia. Pada akhirnya multimedia interaktif berbasis kontekstual selain diharapkan menjadi lebih efektif, interaktif, menarik, tidak membosankan, dan lebih bermakna. Berdasarkan hal

tersebut maka perlu dilakukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sejarah standar kompetensi menganalisis peradaban Indonesia dan dunia pada siswa SMA PAB 8 Saenties.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dikemukakan identifikasi masalah yaitu: (1) Apakah siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran sejarah? (2) Apakah guru bidang studi kurang mampu menggunakan pembelajaran yang tersedia? (3) Apakah sulitnya mencari media yang efektif untuk mengembangkan materi pembelajaran sejarah di sekolah sehingga menimbulkan kebosanan pada siswa? (4) Apakah penggunaan media kurang bervariasi? dan (5) Apakah kegiatan pembelajaran hanya menggunakan buku teks.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka perlunya media interaktif untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi.

Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, maka pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini akan dibatasi pada ruang lingkup dari pengembangan ini adalah materi pelajaran yang akan dikembangkan meliputi: standar kompetensi: menganalisis peradaban Indonesia dan dunia. Kompetensi dasar: menganalisis kehidupan awal masyarakat Indonesia: teori tentang proses munculnya kehidupan awal manusia dan masyarakat di kepulauan Indonesia, periodisasi perkembangan budaya masyarakat awal Indonesia, penemuan

manusia purba dan hasil budayanya, perkembangan kehidupan dari masyarakat berburu ke masyarakat pertanian. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran multimedia interaktif yang aplikasinya dibuat dengan software program Macromedia Flash 8.0 analisis kebutuhannya dilakukan pada siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis Deli Serdang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah media pembelajaran multimedia interaktif berbasis CTL pada mata pelajaran sejarah layak digunakan untuk siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis Deli Serdang?
2. Apakah media pembelajaran multimedia interaktif berbasis CTL pada mata pelajaran sejarah efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis Deli Serdang?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui tentang:

1. Mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis CTL pada mata pelajaran Sejarah layak digunakan dan mudah.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis CTL yang dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis Deli Serdang.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Praktis pengembangan ini adalah:

a. Bagi siswa

- 1) Memudahkan siswa belajar secara efektif dan efisien serta dapat belajar secara mandiri
- 2) Dapat membantu siswa dalam pembelajaran sejarah untuk mendalami serta memahami materi sehingga menyenangkan bagi setiap siswa yang akhirnya meningkatkan minat dan hasil belajar

b. Bagi guru

- 1) Sebagai bahan masukan guru bidang studi sejarah untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Dapat memberikan alternatif bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menambah wawasan dalam bidang teknologi yang bermanfaat bagi pendidikan, guru juga dapat menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* sebagai alternatif pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Dapat mengembangkan mutu dan kualitas yang dirasa selalu monoton, dapat memberikan suatu variasi atau inovasi didalam pembelajaran sejarah.

d. Bagi peneliti

Peneliti dapat menerapkan teori-teori yang didapat dalam perkuliahan di tempat penelitian. Untuk peneliti lain yang sejenis, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi.

2. Manfaat Teoretis:

- a. Untuk membangkitkan motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mudah, menarik, dan menyenangkan.
- b. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menambah inovasi dalam pendidikan untuk meningkatkan hasil yang maksimal.