

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses dalam membentuk dan mengembangkan manusia dengan petunjuk dan tuntutan yang tepat disepanjang kehidupan melalui berbagai upaya yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Setelah keluarga, sekolah merupakan institusi pendidikan formal yang mempunyai peranan untuk mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki anak sesuai dengan kemampuannya agar di kemudian hari kelak dapat menjadi manusia yang berguna di lingkungan bangsa dan negara.

Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tercapainya tujuan pendidikan didukung oleh beberapa unsur-unsur seperti peserta didik, lingkungan pendidikan, materi pendidikan, metode pendidikan, guru, interaktif dan edukatif. Guru merupakan salah satu unsur yang berperan dominan dalam pendidikan. Guru adalah tokoh, panutan, dan identifikasi bagi para siswa dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, guru perlu menjadi seseorang yang berkualitas dan memiliki sikap profesional. Di sekolah, guru sebagai salah satu agen sumber belajar harus memiliki pengetahuan dan

keterampilan yang dapat mempengaruhi keberhasilan peningkatan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang disampaikan.

Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu bidang ilmu yang penting dalam pembelajaran di sekolah. Sejak duduk dibangku Sekolah Dasar (SD) siswa sudah mempelajari sejarah melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Secara bertahap pembelajaran sejarah diajarkan dari yang bersifat umum sampai lebih diperdalam kembali di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran sejarah memiliki tujuan agar setiap siswa dapat membangun kesadaran dalam diri tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan sehingga siswa sadar bahwa dirinya merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional. Pelajaran sejarah juga mempunyai peran dalam upaya pembentukan karakter bangsa dan menanamkan nilai budaya.

Pengetahuan dan keterampilan dapat berkembang dan meningkat pada mata pelajaran sejarah jika terdapat media pembelajaran menarik yang dapat menunjang proses pembelajaran. Media secara umum merupakan perantara penyampai pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima pesan. Sementara pembelajaran diartikan sebagai proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Jadi media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga

dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Dewasa ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dalam kemajuan teknologi. Pendidikan saat ini banyak memanfaatkan teknologi untuk mencapai tujuannya secara efektif dan efisien. Kemajuan teknologi telah berpengaruh terhadap alat-alat bantu mengajar di sekolah. Media Pembelajaran merupakan salah satu alat bantu mengajar yang menjadi kebutuhan guru dan siswa.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di SMA Marisi Medan diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang optimal. Pada masa pandemi Covid-19, ketika pembelajaran dilakukan dari jarak jauh guru menggunakan beberapa media yaitu Google Classroom dan Wa (WhatsApp). Penggunaan media ini dikatakan kurang optimal dibuktikan ketika proses pembelajaran berlangsung sebagian siswa hanya absen saja tanpa ikut berdiskusi di grup Wa maupun Google Classroom.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, ketika pembelajaran dilakukan di sekolah secara tatap muka guru juga hanya menggunakan buku paket dan power point sebagai media pembelajaran yang disampaikan melalui metode ceramah. Kurang tersedianya media yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadikan siswa terlihat bosan dan kurang memahami materi pembelajaran. Selain itu, siswa terlihat kurang memiliki daya tarik dari luar maupun dalam diri

siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Beberapa permasalahan tersebut terjadi karena tidak tersedianya media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan kurangnya interaksi yang dilakukan guru dengan siswa.

Sebagai upaya pemecahan masalah diatas guru perlu mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menarik minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran ini dirancang dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang menampilkan gabungan dari teks, suara, gambar dan video yang dimuat dalam *Compact-Disk(CD)* yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash*. Disebut sebagai media pembelajaran interaktif karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut. Kegiatan pembelajaran akan berjalan lebih menyenangkan karena siswa bisa lebih aktif dengan adanya pengalaman yang membuat siswa termotivasi mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga bisa belajar secara mandiri di rumah untuk memahami materi yang ingin dipelajari. Sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* akan membantu siswa untuk memfokuskan perhatian sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif dalam mengajarkan materi pelajaran sejarah. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XSMA Marisi Medan”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang optimal
2. Kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran
3. Siswa kurang termotivasi mengikuti pembelajaran secara online maupun offline
4. Tidak tersedianya media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik
5. Kurangnya interaksi guru dengan siswa

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, pembatasan masalah pada penelitian ini terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal dan perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan efektif agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, peneliti menentukan bahwa penelitian ini terbatas pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* yang layak untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dikelas X IIS 1 pada pelajaran sejarah khususnya pada materi Indonesia Zaman Praaksara: Awal Kehidupan Manusia Indonesia.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran sejarah Siswa kelas X SMA Marisi Medan?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar sejarah Siswa kelas X SMA Marisi Medan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash*?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Marisi Medan
2. Mengetahui peningkatan motivasi belajar sejarah Siswa kelas X SMA Marisi Medan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash*

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut.

### 1. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga optimal digunakan dalam proses pembelajaran sejarah
- b. Sebagai bentuk kontribusi pada Sekolah yang dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa selain buku paket

### 2. Bagi Guru

- a. Sebagai media atau alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas
- b. Menambah wawasan guru dalam hal mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran

### 3. Bagi Siswa

- a. Sebagai sarana pendorong yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Sebagai sarana belajar mandiri dan memperjelas pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

4. Bagi Peneliti, memberikan pengalaman dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* dalam sebuah penulisan karya, dengan menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Medan, sebagai bekal untuk terjun di dunia pendidikan.