

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses untuk mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya sehingga timbul perubahan dalam dirinya agar berfungsi dikehidupan masyarakat. Seluruh kegiatan Pendidikan yaitu berupa bimbingan, pengajaran dan latihan agar tujuan dari pendidikan tersebut dapat tercapai. Ketika berbicara tentang Pendidikan, maka tidak terlepas dari pembelajaran. Pendidikan disekolah formal dilakukan dalam kegiatan proses pembelajaran.

Pembelajaran digunakan sebagai suatu system yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang sedemikian rupa dimana dalamnya terjadi interaksi guru dan siswa dan antara siswa sesama siswa yang bertujuan untuk membantu perubahan sikap serta tingkah laku siswa, Pribadi, dkk. (2015:318). Pembelajaran membutuhkan berbagai macam alat bantu yang dapat mendukung proses pembelajaran, seperti media pembelajaran. Media pembelajaran yang umum digunakan dalam sekolah saat ini adalah media visual yang mengandalkan indra penglihatan. Seperti : gambar, poster, grafik, bagan, dan diagram.

Penelitian Eyler dan Giles (Widharyanto, 2008:8) membuktikan bahwa keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan dalam pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal dapat

menunjang siswa di dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu pendidik perlu berupaya menggunakan berbagai metode maupun strategi yang bervariasi, serta menyiapkan bahan ajar yang sesuai dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat memotivasi siswa dalam memudahkan siswa mencapai penguasaan materi.

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang di sampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa. Perubahan lingkungan yang terjadi begitu cepat bahkan perkembangan teknologi yang semakin baik menuntut agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini merupakan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai alat atau perantara bagi guru dalam menyampaikan pesan, informasi, ataupun materi pelajaran kepada siswa dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video yang saling terintegrasi. Menurut Daryanto (2020: 65) dikatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat berfungsi sebagai alat perantara guru dalam menyampaikan proses pembelajaran bahkan dapat menumbuhkan kreativitas dan inovasi guru dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif, selain itu media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu alternatif solusi permasalahan yang dihadapi guru dalam memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses pembelajaran terkhusus mata pelajaran sejarah.

Kurikulum 2013 sudah mulai berlaku sejak tahun 2014 – Sekarang. Kurikulum ini menuntut guru untuk berperan aktif sebagai motivator dan fasilitator pembelajaran sehingga siswa akan menjadi pusat belajar. Adapun fasilitator pembelajaran yang digunakan oleh guru pada kurikulum 2013 adalah berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Adapun perangkat ajar dalam yang digunakan oleh guru pada kurikulum 2013 adalah media pembelajaran interaktif, termasuk juga dalam pembelajaran sejarah. Adapun media pembelajaran inovatif yang dimaksud dalam kurikulum merdeka tersebut seperti, video pembelajaran serta bentuk lainnya

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu materi pelajaran yang diberikan guru dalam memperkenalkan dan menjelaskan kepada siswa tentang suatu kisah, peristiwa dan kehidupan yang terjadi pada masa lampau dan memiliki keterkaitan dengan masa kini hingga pada masa yang akan mendatang. Berdasarkan Kurikulum 2013, siswa pada jenjang SMA memperoleh dua macam pelajaran sejarah yaitu Sejarah Indonesia (Wajib/Umum) dan Sejarah Peminatan (Khusus jurusan IPS).

Salah satu ciri kurikulum 2013 adalah guru berperan aktif sebagai penggerak untuk melakukan pembelajaran yang sesuai kemampuan siswa. Pembelajaran disusun berdasarkan karakteristik siswa, berdasarkan potensi siswa, dan berdasarkan kebutuhan siswa dalam belajar. Maka pembelajaran pada kurikulum 2013, harus berbasis *Multiple Intelligences* yang disajikan dengan model

pembelajaran yang menuntut siswa belajar aktif, kreatif, dan inovatif. Sehingga guru harus menggunakan alat-alat bantu pembelajaran yang mendukung karakter siswa.

SMA Negeri 15 Medan merupakan salah satu Lembaga Pendidikan yang berada di kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara. Berdasarkan penelitian awal (Pra penelitian) yang dilakukan kepada beberapa siswa SMAN 15 Medan pada tanggal 13 Oktober 2022 melalui wawancara *Via WhatsApp*, peneliti melakukan kegiatan wawancara mengenai penggunaan sumber belajar di sekolah dengan Trinita Tamaro Tesalonika (XI IPS 1), Mita Angelita (XI IPS 2), Salma Aulia (XI IPS 3). Dari hasil wawancara tersebut, dapat diperoleh informasi bahwasanya pembelajaran sejarah di SMA Negeri 15 Medan hingga saat ini masih dominan memanfaatkan buku teks sejarah atau buku cetak sebagai salah satu media pembelajaran utama yang digunakan oleh guru sejarah, padahal siswa memiliki berbagai macam gaya dan cara belajar.

Informasi lainnya dipaparkan juga bahwa guru sejarah di SMAN 15 Medan masih kurang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dalam pembelajaran sejarah. Hal ini disebabkan dalam pembelajarannya hanya dilakukan penjelasan secara teoritis yang hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa bosan saat pembelajaran berlangsung dan siswa sulit memahami materi sejarah. siswa lebih menginginkan proses pembelajaran sejarah dengan

media pembelajaran berupa gambar-gambar dan video sehingga pembelajaran lebih menarik dan materi pembelajaran dapat dipahami dengan mudah.

Dalam melangsungkan pembelajaran sejarah yang menarik tentunya hal ini tidak terlepas dari peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan juga cara guru tersebut dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah kepada siswa. Sebagai guru profesional pada era modern sekarang ini, seorang guru harus mampu mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dengan tujuan untuk menghasilkan proses pembelajaran sejarah yang aktif dan menarik. Media pembelajaran yang dimaksudkan seperti Video pembelajaran. Penggunaan video sebagai media pembelajaran, bisa digunakan untuk siswa yang *Multiple Intelligences* khususnya yang *Visual-Spasial* dan *Musical/Rhythmic Intelligence*.

Teori *Multiple Intelligences* hadir dalam dunia pendidikan sebagai jawaban atas masalah kekuatan kecerdasan manusia yang hanya dilihat pada kemampuan kecerdasan Logika-Matematika dan Linguistik saja. Penerapan teori *Multiple Intelligences* menegaskan bahwa setiap individu yang hidup di bumi terlahir dengan sejumlah kecerdasan potensial dan diberkahi dengan keunikan untuk dikembangkan, juga meningkatkan kemampuan dan mencapai tujuan dan sasaran kehidupan terutama dalam proses pendidikan. Oleh karena itu peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran sejarah interaktif berbasis *Multiple Intelligences* sehingga *Multiple Intelligences* (kemampuan majemuk) yang dimiliki oleh siswa dapat diasah melalui pengembangan media dengan

macromedia flash ini. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif. Penelitian ini dilaksanakan dengan judul: “ **Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Materi Pendudukan Jepang Di Indonesia Berbasis *Multiple Intelligences* Untuk Siswa Kelas XI SMAN 15 Medan**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran sejarah yang hanya befokus pada pemanfaatan buku teks atau cetak menyebabkan siswa cenderung bosan dan sulit memahami materi
2. Guru kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga siswa cenderung bosan dan sulit memahami materi
3. Guru sejarah di SMAN 15 Medan masih kurang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih menarik dalam pembelajaran sejarah.

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu penulis akan melakukan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Multiple Intelligences* untuk siswa kelas XI IPS SMAN 15 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran sejarah berbasis *Multiple Intelligences* untuk siswa kelas XI IPS SMAN 15 Medan?
2. Bagaimana Efektivitas pada pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Multiple Intelligences* untuk siswa kelas XI IPS SMAN 15 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah diatas adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sejarah berbasis *Multiple Intelligences* untuk siswa kelas XI IPS SMAN 15 Medan.
2. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Multiple Intelligences* untuk siswa kelas XI IPS SMAN 15 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian :

Dengan dilakukannya penelitian ini, maka diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan berdasarkan tujuan penelitian diatas. Adapun hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Guru :
 - a) Memberikan variasi baru dalam proses pembelajaran sejarah dnegan penggunaan media pembelajaran interaktif.
 - b) Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pemmbelajaran sejarah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif.

c) Memberikan motivasi bagi guru untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif pada pembelajaran sejarah.

2. Manfaat bagi Siswa :

a) Meningkatkan semangat serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

b) Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sejarah.

3. Manfaat bagi Peneliti :

Menambahkan pengalaman dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran Interaktif yang lebih baik.

