

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1.Latar Belakang**

Pendidikan merupakan faktor penting untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat, dan juga merupakan proses komunikasi antara guru serta peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan. Proses terjadi dalam beberapa cara yang berbeda di lingkungan tertentu. Dengan demikian, pendidikan berperan penting untuk meningkatkan kualitas manusia, karena tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan seseorang menuju perubahan perilaku, intelektual, moral dan sosial.

Dalam Undang-undang Sisdiknas Pasal 1 No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya sadar serta terencana dalam mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga mereka beragama. kekuatan spiritual, diri. -tata kelola, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan bagi diri, masyarakat, bangsa dan negara. Sesuai dengan isi undang-undang tersebut, tujuan pendidikan jelas diatur untuk mengatasi masalah pendidikan yang sering terjadi di Indonesia.

Permasalahan dalam dunia pendidikan selama ini adalah kegiatan belajar mengajar yang kurang kreatif serta inovatif. Proses belajar mengajar yang kurang kreatif dan inovatif ditandai dengan kegiatan pembelajaran yang terlalu monoton karena lingkungan belajar yang tidak digunakan. Hasil penelitian (Tofanao, 2018) menunjukkan bahwa belajar mengajar yang kreatif serta inovatif merupakan ciri

guru yang tahu bagaimana memimpin pelajaran dengan baik, sehingga pembelajaran tidak hanya diwujudkan untuk membentuk manusia yang cerdas, tetapi pembelajaran juga dapat membentuk siswa menjadi manusia atau siswa yang sesuai dengan pelajaran kreatif dan inovatif.

Dalam hal ini, proses belajar mengajar yang kreatif dan inovatif yaitu penerapan semua perangkat pembelajaran di dalam kelas. Salah satu perangkat pembelajaran yang harus dilaksanakan yaitu penciptaan lingkungan belajar pada saat menyiapkan bahan pembelajaran yang diperlukan untuk proses pembelajaran. Secara umum, sumber belajar adalah sumber-sumber di luar diri orang atau siswa yang memfasilitasi pembelajaran. Salah satu sumber belajar yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi adalah buku, perpustakaan, laboratorium, majalah dan surat kabar. Sumber belajar ini dapat disalurkan ke dalam berbagai format yang sering disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan perangkat yang dimanfaatkan pada kegiatan belajar mengajar yang membantu mengaktifkan pembelajaran. Lingkungan belajar yang tepat dapat menghasilkan pembelajaran yang maksimal. Salah satu alat pembelajaran yang bisa dimanfaatkan komputer. Komputer merupakan perangkat belajar mengajar aktif yang dapat digunakan dengan berkolaborasi dengan berbagai aplikasi. Salah satu aplikasi yang bisa diakses di komputer yaitu PowerPoint. Power Point adalah aplikasi yang memiliki berbagai fitur untuk menjadikannya sebagai lingkungan belajar. Contoh fitur PowerPoint yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran adalah fitur *turn-based spin game*.

*Spin Game* adalah game berbasis PowerPoint untuk menggambar, kombinasi grafik, gambar animasi, dan pertanyaan teks yang ditanyakan secara interaktif. Jika ditata, permainan berputar ini membantu menumbuhkan daya ingat peserta didik, khususnya untuk mata pelajaran sejarah yang dianggap membosankan. Sejarah selalu dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan, sehingga orang tidak terlalu tertarik dengan mata pelajaran sejarah. Siswa sering merasa bosan di kelas sejarah karena tidak terpancang untuk berperan aktif. Oleh karena itu, pembelajaran harus dipadukan dengan penggunaan lingkungan belajar aktif yang salah satunya adalah permainan berputar. Beragam pembelajaran menggunakan permainan spin berbasis power point. Pelajaran guru juga lebih menarik, salah satunya pelajaran sejarah.

Melalui mata pelajaran sejarah Siswa lebih mengenal dan memahami warisan Hindu-Budha Indonesia melalui topik sejarah masa Hindu-Budha di Indonesia yang dikolaborasikan dengan fitur powerpoint permainan spin game. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan penulis pada SMA Negeri 1 Pangaribuan, didapatkan informasi bahwasanya SMA Negeri 1 Pangaribuan. Pihaknya sudah menawarkan alat peraga berupa buku pelajaran sejarah. Namun karena buku ajar yang disediakan, buku tersebut kurang menarik untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran. Pembelajaran juga tidak tercipta melalui lingkungan belajar yang menarik sehingga membuat suasana terlalu monoton. Siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran dan menggunakan media guru untuk menyampaikan informasi, padahal fasilitas di SMA Negeri 1 Pangaribuan sudah memadai.

Untuk memecahkan permasalahan yang terdapat dalam sekolah SMA Negeri 1 Pangaribuan perlu adanya dibuat media pembelajaran, yaitu sebuah media pembelajaran yang menarik. Dikarenakan sekolah SMA Negeri 1 Pangaribuan yang belum menggunakan lingkungan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran yang meningkatkan daya ingat peserta didik pada kegiatan pembelajaran melalui penyampaian pesan atau isi pelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media permainan spin berbasis power point membantu peserta didik semakin memahami materi yang mempengaruhi daya ingat atau penalaran siswa.

Berdasarkan taraf permasalahan yang ada, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Media Pembelajaran Spin Game Berbasis Ppt (Power Point) Pada Pembelajaran Sejarah” Zaman Hindu-Budha di Indonesia “Kelas X SMA Negeri 1 Pangaribuan”** .

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dengan latar belakang masalah yang dikemukakan oleh peneliti, dapat dikemukakan masalah-masalah yang menjadi perhatian penelitian ini sebagai berikut:

1. Sekolah SMA Negeri 1 Pangaribuan belum memakai media pembelajaran berbasis ppt (*power point*).
2. Untuk mata pelajaran sejarah perlu dikembangkan media pembelajaran khususnya lingkungan permainan spin game.

### **1.3.Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan tersebut, perlu dikembangkan lingkungan belajar, mengingat kemampuan, keterbatasan waktu dan tempat penulis, serta membimbing penelitian dan memperkuat penelitian. Jadi itu masalah yang bagus untuk dibatasi. Batasan masalah adalah pengembangan lingkungan belajar permainan pemintalan yang diterapkan dalam pendidikan sejarah di SMA Negeri 1 Pangaribuan.

### **1.4. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Pengembangan media pembelajaran permainan Spin Game berbasis Power Point kelas X IPS di SMA Negeri 1 Pangaribuan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran permainan Spin Game berbasis ppt (*power point*) di kelas X IPS di SMA Negeri 1 Pangaribuan?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran permainan spin game di kelas X IPS SMA Negeri 1 Pangaribuan.
2. Untuk menganalisis kelayakan media permainan spin game dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS SMA Negeri 1 Pangaribuan.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Untuk kepentingan penelitian tersebut, penelitian ini bisa memberi manfaat diantaranya:

1. Menjadi bahan masukan bagi guru SMA Negeri 1 Pangaribuan
2. penelitian yang penulis buat ini dapat menjadi wawasan atau membuka wawasan dapat berfikir penulis mengenai penggunaan media spin game.
3. Membantu siswa menjadi siswa yang aktif dalam bidang apapun terkhusus dalam pembelajaran sejarah.
4. Dapat bermanfaat bagi siswa dan dapat berpengalaman yang belum pernah menggunakan permainan spin game dalam bentuk ppt (power point).
5. Membangun siswa menjadi siswa yang kreatif dan inovatif
6. Mampu menambah informasi baru bagi sekolah terutama mengenai pengembangan lingkungan belajar yang menarik bagi guru.

