

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dan pendidik. Di dalam proses pembelajaran terdapat kegiatan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya peningkatan kualitas pendidikan yang merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan generasi bangsa. Kualitas pendidikan memiliki arti bahwa lulusan pendidikan memiliki kemampuan yang sesuai, sehingga dapat memberikan kontribusi yang tinggi bagi perkembangan pendidikan. Untuk membantu siswa dapat belajar dengan aktif, maka pembelajaran harus disusun dengan menarik, sehingga mencapai peningkatan partisipasi siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan peningkatan kualitas Pendidikan maka dalam pelaksanaan dan perencanaan pendidikan dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kurikulum pembelajaran.

Dalam perkembangan pendidikan, Tuntutan pendidikan pada abad 21 menjadi tantangan bagi Pendidik. Guru dituntut kreatif dalam membuat suatu media pembelajaran serta mengembangkan ide keterampilan, media, model dan metode pengajaran baru. Seiring waktu pembelajaran semakin berkembang melalui teknologi, Teknologi pembelajaran Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan pada kehidupan masyarakat, baik dalam bidang sosial, ekonomi, maupun pendidikan. Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang ini maka program pembelajaran diarahkan untuk bisa memanfaatkan

teknologi dengan lebih baik dalam dunia Pendidikan. Pemanfaatan Teknologi merupakan pilihan yang tepat bagi guru untuk mewujudkan pembelajaran yang kreatif antara siswa dan guru.

Pembelajaran pada abad 21 saat ini, cenderung menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, bantuan teknologi canggih akan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran secara aktif, produktif, efektif dan menggairahkan. Materi pembelajaran tidak hanya tersusun sebagai hal-hal yang sederhana yang mempunyai sifat hafalan dan pemahaman saja, tetapi juga tersusun atas materi yang lengkap yang membutuhkan kemampuan untuk menganalisis. Dalam hal ini guru dituntut kreatif dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai serta dapat menciptakan kondisi kelas yang kondusif, saling berinteraksi bagi peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Guru dituntut profesional dalam memberikan media pengajaran yang interaktif. *Maharani D.D (2020)* menjelaskan bahwa Kurangnya variasi media pembelajaran akan menyebabkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran semakin berkurang. Oleh sebab itu Pengembangan media yang bervariasi dengan memanfaatkan variasi alat bantu, baik dalam hal ini, variasi media dengar, variasi media pandang maupun variasi media teknologi.

Dalam pengembangan media ajar yang bervariasi harus dilakukan secara bertahap, diawali dengan pemilihan media, design dan pengujian media yang akan digunakan. Tujuan yang hendak dicapai, yaitu meningkatkan dan memelihara perhatian daya tangkap anak didik melalui keaktifan dalam pembelajaran. Dengan

cara memberikan kesempatan siswa berpendapat, mengemukakan pengetahuan yang kemungkinan berfungsinya minat dan motivasi, hasil belajar anak didik.

Masalah pokok yang umum sering dialami dalam pembelajaran disekolah salah satunya yaitu kurangnya konsentrasi berfikir siswa, tingkat pemahaman dan minat siswa. Hal ini salah satu sebabnya yaitu kondisi pembelajaran yang masih konvensional dan bersifat *teacher centris* seperti halnya yang terjadi pada Sekolah SMA Negeri 3 Medan, Berdasarkan observasi peneliti menemukan fakta bahwa, Pendidik telah berusaha menyediakan media pembelajaran yang interaktif, namun pada design masih terlihat kurang menarik, terdapat salah satu guru belum dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk memancing interaksi siswa, siswa lebih banyak diam memperhatikan guru melalui media buku saja, sehingga dalam hal ini hanya guru yang aktif dalam pembelajaran. Artinya Media belajar yang ditampilkan oleh beberapa guru lebih banyak didominasi guru sehingga peserta didik cenderung pasif dan tidak diberi akses untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya. Sedangkan siswa SMA Negeri 3 Medan cenderung menyukai pembelajaran dengan sistem tanya jawab, seperti contohnya kuis interaktif dengan divariasikan melalui pertanyaan-pertanyaan terkait materi pembelajaran sejarah.

Maka sebagai upaya pemecahan masalah diatas guru perlu mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut *Safrinus G,dkk* (2022) Guru dapat menggunakan berbagai macam media untuk mendukung proses pembelajaran guna mengoptimalkan proses pembelajaran seperti contoh media pengajaran yang akan dikembangkan yakni Media Kuis Interaktif berbasis Powepoint. Siswa dan guru akan berinteraksi dalam pembelajaran secara aktif

dengan sistem tanya jawab, melalui kuis interaktif siswa juga diberi akses untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya. Kuis interaktif juga diaplikasikan melalui powerpoint, hal ini dikarenakan powerpoint adalah media yang sangat familiar digunakan oleh pendidik di SMA Negeri 3 Medan, peneliti akan mengembangkan tampilan powerpoint lebih kreatif dan interaktif untuk mencapai keaktifan belajar siswa. Dengan keaktifan belajar, anak didik tidak sukar untuk mencapai tujuan pengajaran. Karena bukan guru yang memaksakan anak didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, tetapi anak didik yang dengan sadar mencapai tujuan pembelajaran. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, guru dapat dikatakan telah berhasil dalam mengajar. Maka dari itu, Peneliti tertarik melakukan suatu penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif berbasis Powerpoint pada Pembelajaran Sejarah “Proklamasi Kemerdekaan” kelas XI IPS SMA Negeri 3 Medan T.A 2023/2024.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan oleh penulis, maka dapat diidentifikasi masalah masalah yang berkenaan dengan penelitian ini sebagai berikut :

1. Rendahnya Keaktifan dan partisipasi siswa dalam Pembelajaran Sejarah
2. Penggunaan Media Pembelajaran yang masih sederhana dan harus dikembangkan dalam pembelajaran Sejarah

3. Siswa hanya menerima informasi/materi yang disampaikan bersifat monoton atau satu arah tanpa siswa dapat mengembangkan pikirannya sendiri sehingga pembelajaran tidak berjalan secara interaktif.
4. Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan ide media pembelajaran baru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, batasan masalah pada penelitian ini terkait penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal dan perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan efektif kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, peneliti menentukan bahwa penelitian ini terbatas pada pengembangan media pembelajaran kuis interaktif berbasis powerpoint yang layak pada pembelajaran Sejarah “Proklamasi Kemerdekaan” dikelas XI IPS SMA Negeri 3 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Dalam uraian pembatasan masalah diatas, maka masalah yang akan diteliti dan akan dikaji yaitu sebagai berikut:

1. “Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Kuis Interktif berbasis powerpoint pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Medan?

2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran kuis interaktif berbasis powerpoint pada mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam Upaya Pencapaian target, adapun Tujuan Penelitian yang ingin dicapai dalam Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan Media pembelajaran Kuis Interktif berbasis powerpoint pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Medan
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan Media pembelajaran Kuis Interktif berbasis Powerpoint pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - 1) Sebagai rujukan untuk mengkaji dan menganalisis faktor faktor yang mempengaruhi kualitas belajar siswa.
 - 2) Dapat menjadi acuan referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan dan menambah kajian ilmu pendidikan khususnya pengembangan media pembelajaran dengan kuis interaktif berbasis powerpoint.

3) Dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang sama.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yakni sebagai referensi terkait pengembangan media pembelajaran yang variatif sehingga juga dapat menjadi evaluasi sekolah untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran disekolah.

2. Bagi Guru

Hasil Penelitian dapat digunakan guru sebagai referensi ataupun acuan dalam membuat media pembelajaran semakin bervariasi.

3. Bagi Siswa

Berdasarkan hasil penelitian, siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui media pembelajaran yang diberikan

4. Bagi Peneliti

Adapun manfaat penelitian ini bagi Penulis, yakni memperoleh pengalaman langsung, kreatif dan menjadi acuan sebagai calon Guru.