

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia yang sangat penting dan harus dipenuhi untuk mempersiapkan diri agar dapat menjalankan kehidupannya dengan lebih baik. Pendidikan menjadi sebuah penentu bagi manusia dalam mencapai keberhasilan dan kesuksesan hidupnya. Hal tersebut sangat jelas karena pendidikan sebagai upaya untuk mendorong manusia dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya agar kelak tumbuh menjadi manusia yang cerdas, bijaksana, berkarakter, berkehidupan sosial, serta mampu mengatasi berbagai permasalahan yang akan dihadapinya. Oleh karena itulah manusia selalu berupaya secara sadar untuk selalu memenuhi kebutuhan pendidikannya.

Pendidikan dewasa ini dipengaruhi dengan adanya kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga hal tersebut terlihat jelas melalui proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah telah mengalami perubahan. Proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tidak lagi berpusat pada guru (*teacher center*) melainkan guru harus berperan sebagai seorang fasilitator (memfasilitasi) siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa secara aktif dapat melangsungkan pembelajaran baik secara mandiri ataupun berkelompok dengan siswa lainnya. Berdasarkan hal tersebut, salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk mendukung berlangsungnya pendidikan pada dewasa ini ialah dengan merencanakan, mengembangkan ataupun menghasilkan perangkat pembelajaran

berbasis digital. Salah satu perangkat pembelajaran yang saat ini sangat perlu dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah produk media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat atau sarana perantara bagi guru dalam menyampaikan pesan, informasi, ataupun materi pelajaran kepada siswa dalam bentuk teks, gambar, audio dan video yang saling terintegrasi. Selain siswa dapat menerima materi pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif ini, siswa juga dapat melakukan umpan balik atau respon serta berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Menurut Daryanto (2020: 65) dikatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat memudahkan proses pembelajaran bahkan dapat menumbuhkan kreativitas dan inovasi guru dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif, selain itu media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu alternatif penyelamatan keterbatasan bagi guru dalam mengajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif sangatlah efektif dan efisien bagi guru dalam mata pelajaran apapun, baik mata pelajaran sains ataupun sosial yang terkhususnya pada mata pelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah merupakan sebuah materi pelajaran yang diberikan guru dalam memperkenalkan dan menjelaskan kepada siswa tentang suatu kisah, peristiwa dan kehidupan yang pernah 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). Selanjutnya, tujuan yang harus dipenuhi oleh siswa dalam

pembelajaran sejarah diantaranya mampu mengembangkan kemampuan berpikir sejarah, keterampilan sejarah, dan memahami serta mampu menangani isu-isu kontroversial dalam mengkaji permasalahan yang terjadi dalam lingkungan masyarakat. Berdasarkan seminar hasil penelitian tahap II Sudrajat, dkk (2020) dalam pembelajaran sejarah di sekolah, materi sejarah dalam konteks lokal atau yang bersifat kedaerahan (Sejarah lokal) juga perlu diajarkan dan disisipkan pada materi inti sejarah. Hal ini tentunya sangat penting untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya sebuah sejarah lokal sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari sejarah nasional.

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 sejarah harus mampu mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dengan tujuan untuk menghasilkan proses pembelajaran sejarah yang aktif dan menarik. Media pembelajaran interaktif yang dimaksudkan seperti slide powerpoint. Penggunaan powerpoint sebagai media pembelajaran di sekolah sudah tidak asing lagi, namun berdasarkan perkembangan informasi dan teknologi serta kebutuhan siswa pada saat ini, maka powerpoint yang dikembangkan oleh guru tentunya harus lebih interaktif dan memuat tampilan lebih menarik yang terdiri atas materi dalam bentuk teks (poin-poin materi), gambar, video serta audio. Selain itu materi yang disajikan tentu harus mudah dipahami oleh siswa, tidak *full text* (penuh tulisan), dan dengan adanya penggunaan slide

powerpoint interaktif ini akan menghasilkan proses pembelajaran dua arah yang tentunya akan menciptakan pembelajaran sejarah yang aktif.

Berdasarkan penelitian awal (pra penelitian) yang dilakukan kepada beberapa siswa SMA Negeri 1 Bandar pada tanggal 06 Oktober 2021 melalui pesan *WhatsApp*, peneliti melakukan kegiatan wawancara tidak terstruktur dengan Khairu Nisa Damanik (kelas XI IPS 1), Vera Butar-butar (kelas XI IPS 2) dan Samuel Joshua Juneuro Hutahaean (kelas XII IPS 1). Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwasanya pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Bandar hingga saat ini masih hanya memanfaatkan buku teks sejarah atau buku cetak yang berukuran besar dan tebal sebagai salah satu media pembelajaran utama yang digunakan oleh guru sejarah. Kemudian, guru sejarah menggunakan media pembelajaran lain seperti *powerpoint* dalam proses pembelajaran, namun *powerpoint* yang disajikan guru hanya berisikan tulisan yang padat dan tidak disertai dengan desain yang menarik. Selain itu, guru sejarah belum pernah menyajikan media pembelajaran interaktif yang mengkombinasikan gambar, video, dan audio. Padahal siswa menyukai media pembelajaran interaktif tersebut. Dalam pembelajaran sejarah, guru sejarah masih bersifat *teacher center* serta guru sejarah sering sekali hanya memerintahkan siswa untuk meringkas materi dan mengerjakan soal-soal latihan yang tersedia dibuku paket.

Informasi lainnya dipaparkan juga bahwa guru sejarah di SMA Negeri 1 Bandar masih kurang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih menarik dalam pembelajaran sejarah dan sehingga hal ini mengakibatkan siswa merasa sulit dalam memahami pelajaran

yang diberikan dan cenderung merasa kurang tertarik dalam belajar sejarah. Untuk saat ini proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Bandar sudah mulai memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat dengan tersedianya komputer dan proyektor yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran disekolah. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Sejarah Lokal Materi Tokoh Nasional dan Daerah dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Untuk Kelas XI SMA Negeri 1 Bandar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Bandar hingga saat ini masih hanya memanfaatkan buku teks sejarah atau buku cetak yang berukuran besar dan tebal sebagai salah satu media pembelajaran utama yang digunakan oleh guru sejarah.
2. Guru sejarah menyajikan slide powerpoint dalam proses pembelajaran namun slide powerpoint tersebut hanya berisikan tulisan yang padat dan tidak disertai dengan desain yang menarik.
3. Guru sejarah belum pernah menyajikan media pembelajaran interaktif yang mengkombinasikan gambar, video, dan audio.
4. Guru sejarah masih bersifat *teacher center*.

5. Guru sejarah sering sekali hanya memerintahkan siswa untuk meringkas materi dan mengerjakan soal-soal latihan yang tersedia dibuku paket.
6. Guru sejarah di SMA Negeri 1 Bandar 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 interaktif berbasis sejarah lokal materi tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan untuk kelas XI SMA Negeri 1 Bandar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan. Adapun yang menjadi rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal materi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan untuk kelas XI SMA Negeri 1 Bandar?
2. Bagaimana uji coba produk dari media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal materi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan untuk kelas XI SMA Negeri 1 Bandar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal materi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan untuk kelas XI SMA Negeri 1 Bandar.
2. Untuk mengetahui hasil dari uji coba produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal materi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan untuk kelas XI SMA Negeri 1 Bandar.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat bagi Guru:
 - a) Memberikan variasi baru dalam proses pembelajaran sejarah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.
 - b) Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran 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 pelajaran sejarah.
 - b) Memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran sejarah.
3. Manfaat bagi Peneliti:
- a) Menambah pengalaman dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih baik.
4. Manfaat bagi penelitian lebih lanjut:
- a) Penelitian ini sebagai rujukan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal materi tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan untuk siswa kelas XI SMA.