

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah suatu usaha yang dilakukan oleh individu secara sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dengan tujuan mendidik peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya. Adapun tentang Standar Nasional Pendidikan yang terdapat pada pasal 19 ayat 1 berdasarkan Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2019, menyebutkan proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Namun pada saat ini masih banyak problematika dalam dunia pendidikan yang mampu menghambat tercapainya tujuan yang diharapkan. Problematika yang ada dalam dunia pendidikan merupakan prioritas utama yang harus diselesaikan, salah satunya menyangkut tentang kualitas pendidikan. Kualitas yang pada saat ini mengalami tantangan baru karena adanya virus Covid-19.

Adanya virus Covid-19 pada tahun 2020 memberikan dampak yang sangat besar bagi semua bidang, salah satunya pada dunia pendidikan. Dengan adanya virus Covid-19 ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi berubah dari yang awalnya tatap muka berubah menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) kemudian ketika Covid reda diberlakukan kembali kegiatan Pertemuan Tatap Muka (PTM).

Peran pengajar sebagai fasilitator harus dapat mengembangkan pembelajaran salah satunya melalui media pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami oleh

siswa, satu sisi media dapat mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi yang ingin disampaikan dan pada sisi yang lain pengajar juga harus memperhatikan apakah siswa dapat dengan mudah paham serta dapat menikmati tampilan visual dari media pembelajaran yang digunakan yang nantinya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Baik buruknya situasi yang sedang terjadi, pengajar tetap harus memenuhi fungsinya sebagai fasilitator dan dapat lebih kreatif serta inovatif dalam proses pembelajaran karena seiring dengan perkembangan zaman pengajar juga dituntut untuk lebih mencari media pembelajaran yang dapat membuat situasi kelas lebih hidup dan pembelajaran menjadi lebih interaktif yang berujung pada peningkatan motivasi belajar siswa serta peningkatan prestasi akademik dari setiap siswa.

Selain berperan sebagai fasilitator, peran baik dari pengajar dan konselor (guru BK) sangatlah penting. Dimana keduanya dapat bekerja sama dengan orang tua yang dalam wujud dan fisik melihat para siswa di rumah dalam melakukan pembelajaran, ketika semua elemen diatas dapat bekerja sama dengan penuh tanggung jawab dalam meningkatkan motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran bukan tidak mungkin dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sangatlah menjadi interaktif dan tidak dalam kondisi yang menjadi pembelajaran satu arah. Hasil dari usaha yang intens dan juga pengawasan yang baik akan menjadi buah hasil yang baik dimana semua orang tua dan pengajar menginginkan semua siswa mendapatkan pengetahuan yang penuh bukan hanya nilai yang baik saja. Maka pentingnya semua elemen yang ada di sekolah seperti pengajar, konselor, kepala sekolah serta elemen pengawas di rumah yaitu orang tua dapat mendukung siswa dalam kegiatan belajarnya dan memberi dorongan penuh dalam motivasi belajarnya.

Pada 26 Agustus 2021, peneliti melakukan observasi proses pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas X SMA Negeri 98 Jakarta dan hasilnya motivasi belajar

siswa kurang dalam pembelajaran. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan apa sedang dihadapi ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung di SMA Negeri 98 Jakarta dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia. Dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap pengajar didapatkan bahwa motivasi belajar siswa berkurang disaat PJJ ini. Pengajar mengungkapkan penurunan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari perilaku siswa serta dalam penerimaan materi yang dirasa kurang dalam kegiatan pembelajaran. Antusiasme siswa yang kurang dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam bertanya serta menanggapi materi yang diberikan oleh pengajar. Hal lain yang dapat dilihat ialah mengenai disiplin siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dimana siswa tidak hadir tepat waktu sesuai waktu yang ditentukan ataupun ketika seharusnya memasuki sesi kedua di *Zoom* ataupun *Google Meet* terdapat beberapa siswa yang tidak mengikuti kelas kembali.

Pengajar juga mengungkapkan bahwa ada beberapa penyebab motivasi belajar siswa menurun seperti waktu PJJ yang tidak kunjung usai, kurangnya pengajar dalam mengontrol kelas dikarenakan dibatasi hanya secara virtual. Siswa mengungkapkan bahwa dalam kegiatan penggunaan *Powerpoint* kurang beranimasi, background yang digunakan polos, setiap slide penuh dengan tulisan, gambar atau foto yang berkaitan dengan materi sedikit digunakan. Selain itu, video pembelajaran dan penjelasan pengajar kurang dipahami oleh siswa membuat siswa kurang memperhatikan selama kegiatan belajar.

Pada 8 Agustus 2022 peneliti melakukan obeservasi kembali proses kegiatan mengajar pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA Negri 98 Jakarta dikarenakan kegiatan pembelajaran sudah dilakukan secara offline atau tatap muka kembali. Pada wawancara dengan pengajar mengungkapkan bahwa siswa didapati kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran, beberapa siswa mengobrol dengan teman sebangkunya

ketika materi sedang dijelaskan, ketika kegiatan berkelompok yang dimana seharusnya siswa melakukan kegiatan diskusi kelompok namun banyak siswa yang fokus dengan handphone masing-masing, saat sesi tanya jawab siswa terlihat pasif, harus ditunjuk terlebih dahulu untuk menjawab pertanyaan dan mengajukan pertanyaan. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa merasa kurang fokus dan media yang digunakan oleh guru kurang menarik dan monoton. Seperti observasi yang dilakukan pada tahun 2022, didapati media Powerpoint yang digunakan oleh guru kurang beranimasi, satu slide penuh dengan tulisan, banyak slide yang tidak menggunakan background. Maka, beberapa penyebab diatas menjadi pengaruh menurunnya motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk itu pengajar ditantang untuk menjawab fenomena permasalahan motivasi belajar siswa. Pengajar dituntut untuk lebih kreatif, variatif serta inovatif dalam menggunakan dan memaksimalkan media pembelajaran sehingga siswa dapat lebih terdorong lebih aktif dan semangat mereka bertambah ketika kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat dalam kegiatan pembelajaran antara pengajar dan siswa yang diharapkan dalam penggunaannya dapat lebih efisien dan efektif dalam menyampaikan materi yang ingin disampaikan. Pemanfaatan media pembelajaran diyakini dapat mendorong siswa dalam hal keingintahuan akan hal baru, siswa dapat meningkatkan motivasi belajar mereka serta menstimulus sensorik siswa yang dapat mempengaruhi psikologis siswa. Maka, penggunaan media pembelajaran bertujuan terciptanya kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi pengajar ataupun siswa yang diakhiri dengan prestasi belajar siswa yang meningkat.

Dari hambatan-hambatan yang sudah diuraikan diatas, peneliti tertarik terhadap permasalahan siswa dengan motivasi belajar yang sangat menentukan dalam proses pendidikan. Selain untuk melihat motivasi belajar siswa dapat dilihat juga tingkat

efektivitas dari pemakaian media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu *Adobe Flash CS6*. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan peneliti akan menjadi penentu apakah dengan adanya media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Pada dasarnya semakin menarik media pembelajaran yang diberikan oleh guru maka semakin besar pula kemungkinan para siswa terstimulasi untuk lebih fokus dan sigap dalam mencerna semua materi yang disampaikan oleh guru. Maka peneliti memutuskan untuk mengangkat judul “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMAN 98 Jakarta**”

B. Identifikasi Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Adobe Flash CS6* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di SMAN 98 Jakarta?
2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Adobe Flash CS6* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di SMAN 98 Jakarta?
3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Adobe Flash CS6* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di SMAN 98 Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Kajian dalam penelitian ini difokuskan pada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Negeri 98 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Dikarenakan adanya pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Negeri 98 Jakarta”.

E. Kegunaan Penelitian

1. Teoritis

Dapat meningkatkan pemahaman yang lebih dalam bidang pendidikan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia serta dapat menjadikannya landasan ataupun acuan dalam penelitian di masa depan.

2. Praktis

a. Bagi Prodi

Diharapkan dapat menjadi tambahan referensi bagi mahasiswa untuk memakai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa saat kegiatan Praktek Kegiatan Mengajar (PKM).

b. Bagi sekolah

Diharapkan dapat menjadi bahan referensi tambahan bagi para pelaksana pendidikan dalam upaya melakukan pembelajaran yang efektif serta efisien dalam meningkatkan motivasi belajar.

c. Bagi guru

Diharapkan dapat memberikan wawasan lebih dalam penggunaan media pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran untuk menjaga motivasi belajar siswa tetap pada level yang tinggi serta menjadi bahan evaluasi untuk masa depan

d. Bagi siswa

Diharapkan dengan adanya *Adobe Flash CS6* dapat membantu para siswa untuk meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran dapat membuat siswa untuk tertarik dan meningkatkan fokus serta suasana belajar yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

