

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada zaman Digitalisasi saat ini, Pendidikan merupakan sumber kemajuan bangsa yang ingin di capai oleh setiap negara di dunia ini yaitu menjadi bangsa yang maju. Maju atau tidaknya suatu negara di pengaruhi oleh salah satu faktor yaitu pendidikan. Hal ini karena pendidikan merupakan bagian paling utama dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berkompeten, bermartabat dan mampu mengembangkan potensi-potensi yang di miliki serta ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memunculkan pembaharuan untuk kemajuan bangsa. Dengan demikian, pendidikan merupakan kunci semua kemajuan bangsa dan perkembangan manusia yang berkualitas. Hal ini tentu sesuai dengan tujuan pendidikan nasional bangsa Indonesia..

“Tujuan pendidikan nasional yang digunakan sekarang secara eksplisit dirumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu pada bab II pasal 3 Undang-undang tersebut dijelaskan, bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa; dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”. (Munir, 2008:52).

Sehingga tujuan pendidikan untuk mengembangkan potensi bawaan manusia agar dapat berkembang secara optimal, sehingga mampu menjalankan tugas dan kewajibannya sebagai

manusia dan secara spesifik sebagai subjek pembangunan guna mencapai kebahagiaan hidup sekarang dan masa mendatang. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat saat ini menuntut suatu negara meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan agar mampu bersaing dengan negara di dunia. Salah satunya adalah pembelajaran di sekolah yang dituntut untuk dapat selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat lebih memberikan kemudahan, kemandirian, ketertarikan siswa dalam pemberian materi pembelajaran. Pembelajaran di sekolah selain harus selaras dengan perkembangan zaman, dalam proses pembelajaran guru juga dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Guru harus mampu membuat proses pembelajaran di kelas menarik siswa untuk dapat aktif agar terbentuk interaksi yang baik antara guru, siswa, dan materi pembelajaran yang diajarkan. Sehingga tidak hanya guru yang menjadi pusat pembelajaran (teacher center learning) tetapi siswa akan lebih berminat untuk belajar secara aktif (student center learning). Di samping itu, siswa selaku peserta didik berusaha mencari informasi untuk memecahkan masalah, dan mengemukakan pendapatnya agar proses pembelajaran di kelas dapat berhasil sesuai tujuan pendidikan. Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam pelaksanaan pendidikan. Agar proses pembelajaran berhasil salah satunya guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat yang membuat siswa tertarik akan belajar serta dapat menumbuhkan minat belajar di dalam diri siswa untuk terus belajar. Media sebagai salah satu komponen yang harus diciptakan dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sadiman,dkk (2014:7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar dapat terjadi. Dengan

menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah terangsang pemikirannya, selain itu media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi pokok kehidupan manusia purba di Indonesia. Materi ini membahas tentang jenis-jenis fosil manusia purba yang ditemukan di Indonesia dan periodisasi kehidupan paling awal di Indonesia yang menurut para ahli di bagi dua zaman, yaitu zaman batu dan zaman logam. Zaman batu terdiri atas zaman Paleolithikum, mesolithikum, dan neolithikum. Selain itu pada zaman megalithikum terdapat hasil-hasil kebudayaan yang dibangun dengan tujuan sebagai sarana penghormatan terhadap arwah nenek moyang, sebuah media pembelajaran harus mempunyai tampilan yang menarik, maka menurut Rusman estetika juga merupakan sebuah kreteria yang perlu diperhatikan dalam menilai keefektifan sebuah media pembelajaran (Rusman,dkk.2012:62).

“Lebih lanjut RudyBertz menjelaskan ciri utama media terdapat 3 unsur yaitu suara visual dan gerak. Visual dibagi menjadi 3 yaitu gambar, garis dan simbol. Di samping itu, Bertz juga membedakan antara media siar dan rekam sehingga terdapat 8 klasifikasi media yaitu media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, audio, dan media cetak. Umumnya media pembelajaran yang dikenal adalah video, multimedia interaktif, grafik, flowchart, gambar, power point, poster, dan sebagainya. Jenis-jenis media pembelajaran ini diharapkan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih mudah, efektif, efisien,menarik, aktif dan menyenangkan. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. (Rudy Bertz dalam Sadiman, dkk. 2012: 20)”

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran visual dengan 8 klarifikasi tersebut merupakan media yang dapat digunakan sebagai media

pembelajaran. Melalui berbagai program dan aplikasi yang disediakan melalui komputer, guru dapat menciptakan konten pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi untuk siswa dalam belajar dan peneliti tertarik menggunakan media Power Point yang termasuk dalam media pembelajaran berbasis komputer yang memiliki aplikasi menampilkan slide berupa point-point materi media itu dipilih karena merupakan salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan mampu menarik perhatian siswa saat belajar sehingga diharapkan munculnya minat belajar siswa khususnya pada mata Pelajaran Sejarah. Sesuai dengan yang dikantakan oleh Daryanto yaitu sebagai berikut :

“Contoh nyata dari pemanfaatan perkembangan teknologi ini adalah dengan pembuatan media pembelajaran yang memanfaatkan program aplikasi Microsoft Power Point. Program ini memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menyajikan sebuah materi dan sudah banyak di gunakan dalam dunia pendidikan. Penggunaan media ini dikalangan guru masih menjadi sebuah hal yang menarik perhatian siswa”.  
(Daryanto, 2013:159)

Berdasarkan latar belakang yang telah teruraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SEJARAH MANUSIA PURBA DALAM MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT**

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Identifikasi masalah merupakan suatu langkah awal sebelum menentukan rumusan masalah dalam suatu penelitian, Menurut buku panduan skripsi FKIP UISU ( 2019 : 35 ) menyatakan bahwa “Identifikasi masalah merupakan pemamparan berbagai masalah yang teridentifikasi ( yang dapat dikenal) dari permasalahan penelitian”.

Sedangkan pendapat Fathoni ( 2005: 139 ), Identifikasi masalah adalah penjabaran dari tema sentral masalah dengan mengemukakan beberapa segi permasalahan yang akan diteliti dan dirumuskan secara eksplisit dalam bentuk pertanyaan.

Identifikasi masalah bertujuan agar kita mampu membaca mendapatkan sejumlah masalah yang berhubungan dengan judul penelitian.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi manusia purba.
2. Media pembelajaran juga belum meningkatkan kemampuan belajar siswa.

### **C. BATASAN MASALAH**

Pembatasan masalah membatasi apa yang sudah disebutkan dalam identifikasi masalah, yaitu mempersempit apa yang sudah disebutkan dalam identifikasi masalah.

Menurut buku panduan skripsi FKP UISU (2019 : 36) menyatakan “pembatasan masalah berarti pembatasan pertanyaan penelitian yang akan diteliti dari sejumlah pertanyaan yang muncul dalam identifikasi masalah’.

Sedangkan pendapat Usman ( 2011 : 24 ), Pembatas masalah adalah usaha untuk menetapkan batasan dari masalah penelitian yang akan diteliti.

Untuk proses penelitian lebih terarah dan tidak terjadi perluasan masalah, maka perlu pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan pembelajaran sejarah manusia purba dalam media pembelajaran power point.
2. Penelitian ini mengembangkan materi manusia purba dalam media power point

### **D. RUMUSAN MASALAH**

Perumusan masalah adalah usaha untuk menyatakan secara tersurat pernyataan penelitian apa saja yang perlu dijawab atau dicari jalan pemecahannya.

Menurut Usman (2011 : 27), “Perumusan masalah merupakan penjabaran dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah. Dengan kata lain perumusan masalah yang akan diteliti berdasarkan atas identifikasi masalah dan pembatasan masalah”. Perumusan masalah yang baik berarti telah menjawab setengah pertanyaan (masalah). Masalah yang telah dirumuskan dengan baik bukan saja membantu memusatkan pikiran, tetapi juga sekaligus mengarahkan cara berpikir kita.

Sedangkan pendapat Purnomo Setiady ( 1996 : 23 ), Perumusan masalah adalah suatu usaha untuk menyatakan secara tersurat pertanyaan – pertanyaan penelitian apa saja yang spesifik dan perlu dijawab.

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan pembelajaran sejarah dalam materi manusia purba dengan bantuan media pembelajaran Power Point.

## **E. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan peneliti”a yang ingin dicapai dari penelitian itu. Tujuan penelitian dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang konkret, yang dapat diamati dan dapat di ukur. Jadi bukan kalimat tanya.

Menurut Usman (2011 : 30), Tujuan penelitian ialah pernyataan mengenai apa yang hendak kita capai. Tujuan penelitian dicantumkan dengan maksud agar kita maupun pihak lain yang membaca laporan penelitian dapat mengetahui dengan pasti apa tujuan itu sesungguhnya.

Sedangkan pendapat Muhammad Ali ( 2013 ), Tujuan penelitian metode atau suatu cara yang di gunakan untuk mengkaji dan memahami suatu permasalahan, melalui beberapa proses penyelidikan atau usaha dengan mencari fakta – fakta yang memiliki hubungan dengan permasalahan dan penelitian tersebut dilakukan secara hati – hati sehingga diperoleh pemecahan yang dapat dipertanggung jawabkan.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan memperhatikan pengembangan pembelajaran sejarah Manusia Purba yang dapat meningkatkan pengetahuan belajar siswa.
2. Untuk mengetahui adanya peningkatan pengetahuan belajar siswa menggunakan media pembelajaran Power Point pada Mata Pelajaran Sejarah.

## **F. MANFAAT PENELITIAN**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman sebagai calon guru sejarah bahwasannya Pengembangan Pembelajaran sejarah manusia purba dalam media Pembelajaran Power Point dapat meningkatkan pengetahuan belajar siswa.
2. Bagi pustaka, Sebagai sumbangsih bagi almamater dalam rangka pelaksanaan penelitian