

## ***BAB I***

### ***PENDAHULUAN***

#### **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam pengembangan kehidupan manusia di masa depan. Pendidikan juga merupakan bagian utama dari perkembangan bangsa dan negara. Kemajuan suatu bangsa tergantung pada cara negara mempertahankan dan menggunakan masalah personal. Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa fungsi pendidikan nasional adalah untuk membentuk karakter dan peradaban negara yang berharga dalam kaitannya dengan survei kehidupan warganya (Undang-Undang RI, 2003). Proses kegiatan pengajaran dan pembelajaran sangat rumit. KBM dilakukan ketika komunikasi yang baik dibentuk antara pendidik, siswa, dan orang tua baik di sekolah maupun di rumah. Keberhasilan siswa diciptakan ketika kolaborasi antara orang tua dan guru memiliki instruksi individual dan dominan potensi siswa (Mundiri, 2016: 1).

Pendidikan adalah proses kesadaran yang melibatkan upaya dan perencanaan untuk meningkatkan pengalaman belajar yang akan memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi mereka sendiri. Hal ini mencakup penguatan spiritual, pengendalian diri, pengembangan kepribadian, kecerdasan, kepribadian yang mulia dan keterampilan yang diperlukan untuk individu, masyarakat, atau bangsa. Mengingat pentingnya peran pendidikan bagi negara, UUD 1945 menyatakan bahwa semua warga negara memiliki hak untuk

mempertahankan pendidikan. Pemerintah bertanggung jawab untuk menyediakan sistem pendidikan nasional yang diatur secara hukum.

Belajar adalah kegiatan terpenting dalam manajemen dan pemrosesan manusia. Pembelajaran adalah sejumlah tindakan untuk mendukung proses pembelajaran siswa dengan mempertimbangkan peran serangkaian kegiatan internal yang dialami siswa secara langsung (Surya, 2004).

Untuk mencapai tujuan dan hasil terbesar dalam proses pembelajaran, suatu prinsip pembelajaran harus dipertimbangkan. Salah satu prinsip pembelajaran adalah menarik perhatian siswa (*Gaining Attention*), yaitu untuk menciptakan minat dalam mengekspresikan sesuatu yang baru, aneh, kontradiktif, atau rumit. Terdapat tiga peran utama bagi seorang pendidik atau disebut juga dengan guru, yaitu: mendidik, mengajar, dan melatih (Usman, 2011: 7).

Tes standar IQ (*Intelligent Quotient*) tampaknya mendominasi pendidikan di Indonesia. Ada kemungkinan bahwa peserta didik hanya diukur dengan dua atau tiga kecerdasan. Oleh karena itu, sebagian besar guru berpendapat bahwa mata pelajaran yang menunjukkan kecerdasan, seperti bahasa, matematika, ilmu pengetahuan, dan ilmu sosial dianggap yang terpenting (Jahroh, 2021: 19).

Dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan merupakan komponen penting. Pendidikan memainkan peran penting dalam perkembangan manusia, seperti pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan yang diberikan oleh pendidikan dapat membantu meningkatkan kepribadian seseorang (Dahlan, 2022: 91).

Pendidikan adalah bentuk eksistensi yang selalu berubah dan berkembangm menurut Trianto (2010: 1-2). oleh karena itu, pendidikan harus berubah atau berkembang sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan kurikulum sebagai bagian dari pembelajaran yang akan memberi sekolah lebih banyak ruang untuk membuat suasana belajar yang inovatif dan kreatif. Guru sebagai subjek pendiidkan yang berinteraksi langsung dnegan siswa adalah suatu elemen penting dalam menciptakan suasana belajar yang inovatif dan kreatif.

Guru yang kreatif dan inovatif dalam menyiapkan materi, penilaian, dan metode penyampaian yang menyenangkan dengan memperhatikan kesiapan psikologis siswa sebelum pembelajaran dibutuhkan untuk menjadikan siswa yang kreatif dan inovatif (Utomo, 2015: 137). Menurut Usman (2001: 1) keberhasilan guru dalam menyampaikan materi bergantung pada komunikasi yang lancar antara guru dan siswa. Jika tidak ada komunikasi antara guru dan siswa, pesan yang disampaikan guru tidak akan diserap dengan baik oleh siswa.

Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 proses pembelajaran di sekolah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, pembelajaran harus memberikan ruang yang cukup untuk kreativitas, inisiatif, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikis oleh peserta didik. Oleh karena itu, prsnip-prnsip tertentu harus diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi. Salah satunya adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Media pembelajaran terdiri dari media visual, audio, audio visual, dan multimedia. Animasi berbasis video juga termasuk ke dalam kategori multimedia yang menggabungkan elemen suara, grafis, dan teks. Media video mampu menggambarkan objek yang bergerak dengan suara alami atau buatan, menyampaikan informasi tanpa batas, memberikan gambaran konsep dan keterampilan yang sederhana, mempercepat waktu, dan dapat memengaruhi perilaku.

Menurut BAB 1 Pasal 1 UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi mereka melalui pembelajaran. Keberhasilan pendidikan bergantung pada siswa karena tanpa mereka, tidak akan ada proses penyaluran ilmu dari guru ke siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa adalah siswa adalah subjek dalam dunia pendidikan dan memiliki potensi untuk memperoleh pengetahuan dari guru sebagai persiapan bagi individu untuk menghadapi tantangan zaman, menjadi masyarakat yang kuat, dan menjadi manusia seutuhnya dalam Islam (Destya Putra Tama et al, 2023: 7617-7618)

Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Simo, siswa kelas X1 merupakan generasi muda yang diharapkan agar bisa mengembangkan potensi diri melalui pendidikan yang baik. Namun, ada beberapa siswa yang kesulitan memahami pelajaran dikarenakan guru kurang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi awal, terdapat variasi yang signifikan dalam media pembelajaran interaktif siswa kelas X1 Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Simo, seperti siswa yang kesulitan dalam memahami materi

dikarenakan guru yang kurang kreatif dan inovatif, begitu juga dengan minat siswa yang rendah terhadap pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang belum maksimal.

Hal ini mendorong peneliti untuk menyelidiki lebih lanjut hubungan antara penerapan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Tarikh kelas X1 Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Simo. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Tarikh Kelas X1 Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Simo Boyolali Tahun Pelajaran 2024/2025”.

## **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang peneliti paparkan di atas, maka teridentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi dikarenakan oleh faktor guru yang kurang kreatif dan inovatif.
2. Masih banyak siswa yang kurang tertarik terhadap pelajaran Tarikh dikarenakan penggunaan media yang belum maksimal.
3. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang monoton atau kurang menarik.

## **Batasan Masalah**

Melihat permasalahan yang ada di sekitar pokok pembahasan dan agar penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka penelitian ini di fokuskan pada penerapan media pembelajaran interaktif pada

mata pelajaran Tarikh siswa kelas X1 Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Simo Boyolali Tahun Pelajaran 2024/2025.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah yang telah disebutkan oleh peneliti, peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif pada materi pelajaran Tarikh siswa kelas X1 Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Simo Boyolali Tahun Pelajaran 2024/2025?
2. Apa dampak penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Tarikh kelas X1 Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Simo Boyolali Tahun Pelajaran 2024/2025?
3. Apa saja media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran Tarikh kelas X1 Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Simo Boyolali Tahun Pelajaran 2024/2025?

### **Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Tarikh kelas X1 Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Simo Boyolali Tahun Pelajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Tarikh kelas X1 Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Simo Boyolali Tahun Pelajaran 2024/2025.

3. Untuk mengetahui media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran Tarikh kelas X1 Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Simo Boyolali Tahun Pelajaran 2024/2025.

## **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap perkembangan zaman dunia pendidikan terutama pada pembelajaran Tarikh tentang penerapan media pembelajaran interaktif.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi siswa

Siswa dapat mempelajari berbagai pengetahuan dan informasi tentang penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Tarikh.

#### b. Bagi guru

Guru mendapatkan pengetahuan akan pentingnya penerapan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Tarikh.

#### c. Bagi lembaga

Lembaga akan mendapat informasi maupun pengetahuan untuk mengetahui pentingnya penerapan media pembelajaran dalam mata pelajaran Tarikh.

#### d. Bagi pemerintah

Bagi pemerintah yang membidangi pendidikan yaitu Dinas Pendidikan yang dikarenakan Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Simo di

bawah naungan Dinas Pendidikan. Akan mengetahui pentingnya penerapan media pembelajaran interaktif pada siswa terlebih dalam mata pelajaran Tarikh untuk arah perbaikan budi pekerti yang telah dicanangkan oleh kurikulum.