

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses belajar dan mengajar yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, masyarakat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Pendidikan berlangsung tidak hanya di sekolah, namun juga di rumah dan dalam berbagai interaksi sosial lainnya.

Dalam konteks formal, pendidikan mencakup kurikulum yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek individu, termasuk aspek intelektual, fisik, sosial, dan emosional. Kurikulumnya mencakup berbagai mata pelajaran, mulai dari matematika dan sains hingga seni dan pendidikan jasmani, semuanya dirancang untuk memberikan pemahaman yang seimbang tentang dunia. Selain itu, pendidikan menitikberatkan pada pengembangan nilai dan etika. Melalui pendidikan, individu diajarkan pentingnya kerjasama, kejujuran, toleransi, dan tanggung jawab.

Pendidikan telah berkembang menjadi budaya baru yang terintegrasi dalam perkembangan kehidupan manusia. Pendidikan merupakan upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi kebutuhan masa

depan (Kholillah et al., 2022:2). Upaya pengembangan Pendidikan di Indonesia yaitu dengan penerapan Kurikulum rencana pelaksanaan proses belajar mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan. Kurikulum merupakan nafas sistem pendidikan dan harus diubah dan diperbarui untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman, kualitas pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik.

Setiap kurikulum memiliki tujuan dan metode yang berbeda, namun semuanya bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk partisipasi aktif dan produktif dalam masyarakat. Kurikulum ini juga dirancang untuk mendorong pembelajaran seumur hidup dan membantu siswa mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan pemecahan masalah.

Pada proses pembelajaran guru memiliki peran penting, Hal ini dikarenakan guru perlu menggunakan media pembelajaran yang optimal dan proses pembelajaran sesuai materi yang di ajarkan kepada siswa. Strategi ini untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil kegiatan belajar. Proses pembelajaran terdiri dari serangkaian kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan (Anggraeni & Akbar, 2018:55). Proses ini melibatkan beberapa tahapan yang saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain.

Proses pembelajaran juga mencakup faktor-faktor seperti motivasi siswa, interaksi sosial di kelas, penggunaan teknologi, dan lingkungan belajar yang mendukung. Selain itu, proses pembelajaran juga dapat mencakup penggunaan berbagai sumber belajar seperti buku teks, media audiovisual, dan sumber online (Nugraha, 2018:73). Proses pembelajaran yang efektif memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses ini juga membantu siswa menjadi pembelajar mandiri, kritis, dan kreatif yang siap menghadapi tantangan dunia nyata.

Menurut (Nurul Audie, 2019:587) media pembelajaran membantu memperjelas dan memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami. Gambar, diagram, atau video dapat memberikan gambaran subjek yang lebih jelas dan spesifik serta memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat informasi. media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Penggunaan media yang menarik dan interaktif memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya saja dengan menggunakan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan proyektor dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Selain itu, media pembelajaran memungkinkan adanya variasi dari media pembelajaran. Penggunaan media yang bervariasi membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda. Beberapa siswa merespons lebih kuat terhadap pembelajaran visual, sementara yang lain lebih memilih

belajar melalui mendengarkan dan praktik langsung. Dengan menggunakan media yang bervariasi, guru dapat lebih memenuhi kebutuhan belajar siswanya. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan teknologi dan literasi digital. Di era yang semakin digital ini, kemampuan memanfaatkan teknologi dan media digital menjadi hal yang sangat penting. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja dan kehidupan sehari-hari di masa depan.

Pemilihan media sangat penting untuk meningkatkan belajar siswa dan memberikan keaktifan pada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran IPS merupakan proses mempelajari dan memahami peristiwa, terutama mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah kartu pintar. Kartu pintar merupakan pembelajaran yang digunakan untuk membantu mempercepat proses belajar dengan mengingat informasi lebih efektif.

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Menurut (Sunarti Rahman, 2021:292) motivasi belajar diartikan sebagai motivasi internal dan eksternal yang memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, mempertahankan usaha, dan mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Motivasi belajar tidak hanya mempengaruhi prestasi

akademik tetapi juga mempengaruhi psikologi dan perkembangan sosial-emosional siswa. Dalam konteks pembelajaran sejarah, motivasi belajar siswa seringkali menemui tantangan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurdiansyah, 2018:309) mengungkapkan bahwa siswa cenderung memandang mata pelajaran sejarah kurang relevan dengan kehidupan mereka saat ini sehingga menyebabkan berkurangnya minat dan motivasi belajar. Hal ini terutama relevan dalam kaitannya dengan pentingnya pemahaman sejarah dalam membentuk identitas dan kesadaran kritis siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, metode pembelajaran yang inovatif dan penggunaan materi Edukasi Belajar dengan baik sangatlah penting. (Lestariningsih, 2018:2) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Media pembelajaran tidak hanya membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Selanjutnya, (M. Suud & Rivai, 2022:68) menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung motivasi intrinsik siswa. Mereka menyarankan agar guru dapat meningkatkan motivasi siswa dengan memberikan pilihan kepada siswa, menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata, dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Dalam konteks ini, penggunaan kartu pintar dalam pembelajaran sejarah dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi

siswa. Media ini tidak hanya memberikan gambaran visual yang menarik tetapi juga dapat dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara informan kunci, Proses Pembelajaran IPS di SMPN 2 GEGER masih mengandalkan materi konvensional seperti presentasi PowerPoint dan buku-buku didaktik. Observasi langsung yang dilakukan peneliti pada kegiatan Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) tahap 2 yaitu bulan Juni sampai dengan bulan November menunjukkan bahwa metode ini memberikan dampak negatif terhadap kemampuan konsentrasi dan tingkat perhatian siswa pada saat proses pembelajaran. Fenomena ini menimbulkan gejala kebosanan dan berkurangnya minat terhadap mata pelajaran IPS sejarah. Analisis hasil belajar siswa menunjukkan hasil belajar masih di bawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan, yakni 75 pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 GEGER. Hasil tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara media pembelajaran yang diterapkan dengan tingkat pemahaman dan motivasi siswa, sehingga dapat mempengaruhi efektivitas proses pendidikan secara keseluruhan.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengenalkan media kartu pintar yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Sejarah.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian yang ditetapkan oleh peneliti yaitu Implementasi penggunaan media kartu pintar untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS Sejarah SMPN 2 Geger kabupaten Madiun di kelas VIII B dan VIII C.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, Adapun rumusan masalah yang akan diteliti yaitu Bagaimana implementasi permainan media kartu pintar terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Sejarah di SMPN 2 Geger

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian yaitu Untuk mendiskripsikan implementasi permainan media kartu pintar terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Sejarah di SMPN 2 Geger.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang media pembelajaran dan strategi peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP dan dapat menjadi pengetahuan dan bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti lain yang ingin mengkaji topik serupa

tentang pemanfaatan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Secara Praktis

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi guru IPS tentang alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik, yaitu kartu pintar, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi sejarah.

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan pengadaan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan motivasi belajar siswa.

F. Definisi Istilah

1. Implementasi adalah kegiatan atau Tindakan yang memiliki tujuan untuk melaksanakan rencana yang telah disusun dengan cermat, baik oleh individu maupun kelompok.
2. Kartu pintar adalah media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi informasi ringkas tentang suatu topik atau materi pelajaran. Kartu pintar biasanya berukuran kecil dan berisi teks, gambar, atau simbol yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari dan mengingat materi.
3. Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal yang menggerakkan seseorang untuk belajar, memepertahankan kegiatan

belajar, dan mengarahkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan Pendidikan tertentu.

4. IPS - sejarah adalah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari peristiwa-peristiwa masa lalu dan perkembangannya hingga masa kini. Dalam konteks pembelajaran di SMP, materi sejarah terintegrasi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).