

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan suatu negara. Melalui pendidikan, kelangsungan dan kemajuan bangsa dapat terjamin. Fondasi utama untuk memajukan suatu bangsa adalah melalui perkembangan masyarakatnya ke arah yang positif, dan hal ini dapat dicapai melalui pendidikan. Pendidikan merupakan suatu upaya sadar untuk mengembangkan potensi, keterampilan, dan karakter peserta didik ke arah yang lebih positif. Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1, yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Kegiatan pendidikan dilakukan melalui sekolah yang mencakup berbagai aspek seperti membaca, mendengar, mengamati, berbagi pengalaman, dan lain sebagainya.

Pendidikan dapat diperoleh melalui proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar sekolah. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik secara sistematis untuk mencapai efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Dalam proses belajar, pendidik bertanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik, terutama dalam pembelajaran sejarah. Belajar adalah suatu proses perubahan pada individu yang berasal dari pengalaman atau interaksi dengan lingkungannya (Priansa, 2017:55). Di

sekolah, belajar merupakan inti dari kegiatan pembelajaran, di mana pendidik memberikan materi kepada peserta didik.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan berlangsung sepanjang kehidupan manusia, dimulai dari masa prenatal hingga akhir hayat. Belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi pada individu, mencakup perubahan perilaku, minat, kepribadian, penyesuaian diri, dan pola pikir. Setiap individu yang belajar mengalami transformasi dalam berbagai aspek tersebut. Dalam konteks proses belajar, juga terjadi proses mengajar, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang bertugas mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Selain itu, guru juga berperan sebagai desainer pembelajaran, yang merancang dan mengatur pelaksanaan pembelajaran agar berjalan dengan efektif dan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Belajar membutuhkan tujuan yang ingin dicapai, dan untuk mencapai tujuan tersebut, lingkungan belajar harus kondusif. Lingkungan belajar mencakup beberapa elemen yang mendukung terciptanya suasana belajar yang baik, termasuk materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, jenis kegiatan, fasilitas yang tersedia, serta peran penting pendidik dan peserta didik dalam membentuk hubungan sosial yang positif, dan lainnya.

Pendidik dan peserta didik memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar. Namun, perbedaan karakteristik antara pendidik dan peserta didik seringkali menimbulkan tantangan, salah satunya adalah kurangnya perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran, terutama pada mata pelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam

pembelajaran sejarah di kelas untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Pembelajaran tidak hanya melibatkan aspek intelektual, tetapi juga emosional. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan membangkitkan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran. Ini akan berdampak positif pada motivasi belajar peserta didik. Untuk menciptakan suasana yang menyenangkan di kelas, pendidik perlu berinovasi, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan pembelajaran (Mardhiah & Akbar, 2018:2).

Motivasi merupakan dorongan internal yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Tingkat motivasi dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal individu tersebut. Tingkat motivasi yang tinggi memiliki dampak positif pada perilaku individu, baik dalam lingkungan kerja, pendidikan, atau bidang lainnya. Dalam konteks motivasi belajar, terdapat beberapa indikator penting yang perlu diperhatikan (Mukhlis, 2017:146).

- 1) Hasrat atau keinginan dari peserta didik untuk mencapai kesuksesan dalam proses pembelajaran. Kesuksesan ini dapat diraih dengan ketekunan dalam menghadapi setiap kesulitan belajar tanpa mudah putus asa.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan belajar, yang tercermin dalam rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi pembelajaran. Hal ini mendorong peserta didik untuk belajar dengan antusias.
- 3) Harapan dan cita-cita masa depan, di mana peserta didik memiliki keinginan untuk mewujudkan impian dan tujuan hidupnya.

- 4) Penghargaan dalam belajar, dimana peserta didik merasa termotivasi untuk meraih pengakuan ketika berhasil dalam proses pembelajaran.
- 5) Keberadaan kegiatan belajar yang menarik, di mana kreativitas pendidik dalam menyajikan model dan media pembelajaran berperan penting untuk menarik perhatian peserta didik.
- 6) Lingkungan belajar yang kondusif, karena peran lingkungan sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran.

Seorang pendidik memiliki peran sentral dalam proses belajar-mengajar, dimana keberhasilan tujuan pembelajaran sangat tergantung pada kemampuan dan dedikasi pendidik. Pendidik diharapkan dapat meningkatkan kualitas peserta didik melalui pengetahuan yang mereka miliki serta keterampilan mengajar yang menarik minat peserta didik, termasuk dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung komunikasi antara pendidik dan peserta didik dengan lebih efektif.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan menyampaikan materi pembelajaran. Fungsinya sebagai stimulus bagi peserta didik untuk mengembangkan kepribadian mereka (Sadiman, 2008:7). Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran sentral dalam pembelajaran, dan pendidik diharapkan untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai. Selain memberikan materi pelajaran, pendidik juga memiliki peran penting dalam memilih dan

menentukan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di SMAN 8 Tasikmalaya, peneliti mengamati beberapa permasalahan terkait menurunnya motivasi dalam pembelajaran sejarah. Beberapa masalah yang ditemukan termasuk kurangnya respon peserta didik selama proses pembelajaran, kurangnya minat dalam membaca dan memahami materi yang diberikan oleh pendidik, keterlambatan dalam pengumpulan tugas, absensi peserta didik dalam pelajaran sejarah, dan adanya peserta didik yang berbicara atau menggunakan handphone selama proses pembelajaran, khususnya di kelas X IPS 2. Menurut pendidik, peserta didik di kelas X IPS 2 cenderung pasif dalam belajar sejarah, sehingga diperlukan dorongan agar motivasi belajar mereka dapat meningkat.

Hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa di SMAN 8 Tasikmalaya jarang menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan sarana dan prasarana. Oleh karena itu, pendidik sering mengandalkan media buku dan menerapkan model pembelajaran ceramah. Keterbatasan variasi media pembelajaran ini berdampak pada kurangnya motivasi belajar peserta didik dan berpotensi mempengaruhi hasil belajar mereka. Sebagai solusi, peneliti akan memperkenalkan *flash card* sebagai media pembelajaran yang baru. Penggunaan flash card dianggap lebih mudah dan tidak memerlukan koneksi internet atau teknologi yang rumit, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dengan permainan ini dipilih karena dalam penggunaannya aktivitas yang dilakukan sangat melibatkan peran peserta didik dengan mengandung unsur permainan sehingga media pembelajaran *Flash Card* tepat dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sebagaimana hasil penelitian dari Ipan Ripandi pada tahun 2017 yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Visual *Flash Card* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di SMK PGRI 1 Cimahi yang menyatakan bahwa media *flash card* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan pada kelas XI akuntansi 2 yang berjumlah 32 peserta didik. Penelitian tersebut menyatakan bahwa motivasi peserta didik sebelum diberikannya *treatment* berada dalam kategori sedang, dan setelah diterapkannya penggunaan media pembelajaran *flash card* motivasi pembelajaran peserta didik berada pada kategori tinggi. Permainan *flash card* terinspirasi dari permainan kartu Domino, namun pada penelitian ini dilakukan dengan cara peserta didik mencocokkan gambar dengan penjelasannya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Flash Card* terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Dalam Materi Pokok Manusia Purba dan Dunia Di Kelas X IPS SMAN 8 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, maka rumusan masalah yang terdapat dalam latar belakang masalah adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap motivasi belajar pada materi manusia purba di dunia.

- 1.2.1 Bagaimana penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pembelajaran sejarah kelas X IPS di SMAN 8 Tasikmalaya?
- 1.2.2 Bagaimana pengaruh media pembelajaran *flash card* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pembelajaran sejarah kelas X IPS di SMAN 8 Tasikmalaya?

## 1.3 Definisi Operasional

### 1.3.1 Media Pembelajaran *Flash Card*

*Flash Card* merupakan sebuah permainan kartu dengan ukuran 10x15 cm yang berisi gambar atau simbol yang disertai dengan penjelasan terkait gambar atau foto yang tertera di atasnya.

### 1.3.2 Motivasi Belajar

Motivasi merupakan sebuah dorongan atau daya penggerak yang menimbulkan sebuah tindakan atau perbuatan, motivasi berhubungan dengan alasan dari adanya perilaku seseorang. Istilah dari motivasi ini berasal dari tujuan seseorang yang sudah memiliki tujuan, atau sedang mencari tujuan, serta seseorang yang ingin merubah perilakunya.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *flash card* sejarah terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah peminatan materi pokok manusia purba di dunia.

- 1.4.1 Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pembelajaran sejarah kelas X IPS di SMAN 8 Tasikmalaya
- 1.4.2 Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pembelajaran sejarah kelas X di SMAN 8 Tasikmalaya.

#### **1.5 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian merupakan dampak dari tujuan masalah serta hasil jawaban dari rumusan masalah yang di mana keinginan penelitian ini dibagi menjadi dua aspek, yakni kegunaan teoritis dan kegunaan praktis:

##### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian yang berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik.

##### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

###### **1.5.2.1 Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa mengembangkan pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik, terutama dalam

penggunaan media pembelajaran yang tepat serta efektif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik

#### 1.5.2.2 Bagi pendidik

Untuk menambah wawasan baru mengenai proses pembelajaran yang lebih menarik agar peserta didik tidak merasa jenuh ataupun bosan ketika proses pembelajaran ataupun penugasan.