

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pondasi utama bagi kemajuan individu dan masyarakat. Melalui proses pendidikan, seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai - nilai yang esensial untuk berkembang dan beradaptasi dalam dunia yang terus berubah. Pendidikan bukan hanya tentang transfer informasi, tetapi juga tentang membentuk karakter, etika, pola pikir kritis. Sistem pendidikan yang efektif harus mampu merespon kebutuhan zaman, memfasilitasi kreativitas, dan mendorong inovasi. Tanpa pendidikan yang berkualitas, kesenjangan sosial dan ekonomi akan semakin melebar, menghambat potensi pertumbuhan dan pembangunan berkelanjutan. Hal tersebut ditegaskan (Pristiwanti et al., 2022) Pendidikan Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Mata pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam pendidikan karena membantu siswa memahami perkembangan peradaban manusia, baik dari aspek politik, ekonomi, sosial, maupun budaya. Melalui pembelajaran sejarah, siswa dapat melihat bagaimana peristiwa masalalu telah membentuk dunia yang mereka tinggali saat ini. Ini bukan hanya tentang menghafal tanggal dan fakta, tetapi juga tentang menganalisis sebab dan akibat dari berbagai peristiwa, memahami konteks yang lebih luas dan menarik pelajaran dari pengalaman masalalu. Hal tersebut juga ditegaskan (Asmara, 2019) sejarah merupakan mata pelajaran yang tertua dibandingkan dengan disiplin ilmu sosial lainnya, bahkan pendidikan sejarah diajarkan di sekolah sejak zaman penjajahan, sesudah kemerdekaan sampai dengan sekarang. Mata pelajaran sejarah adalah pelajaran yang mempelajari kehidupan di masa lalu.

Seiring berkembangnya teknologi, dunia pendidikan memerlukan inovasi di berbagai bidang. Baik dari segi peralatan dan infrastruktur. Abad

ke-21 menandai peralihan menuju era digital atau Revolusi Industri 4.0, dimana aktivitas manusia, termasuk media pembelajaran, dapat divirtualisasikan untuk mencapai tujuan pembelajaran teknologi pembelajaran di Indonesia semakin berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mencapai pembangunan nasional di Indonesia. Melalui pendidikan, kita dapat membina sumber daya manusia dan meningkatkan kualifikasinya, serta membina generasi penerus yang mampu membangun negara dan bangsa ke arah yang lebih baik di masa depan. Oleh karena itu, pendidikan dan peningkatan sumber daya manusia di Indonesia juga harus sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal tersebut juga ditegaskan (Firmadani, 2020). Bahwa era Revolusi Industri 4.0 merupakan era dimana hampir semua hal termasuk dunia pendidikan dikuasai oleh teknologi. Dampak era Revolusi Industri 4.0 terhadap dunia pendidikan adalah semakin banyaknya media pembelajaran berbasis teknologi yang memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran tanpa harus bertemu tatap muka. Media pembelajaran berbasis teknologi ini memudahkan proses pembelajaran dari segi efektivitas dan efisiensi. Terdapat berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Media tersebut antara lain media audio, media visual, dan media audiovisual. Media pembelajaran ini dapat diimplementasikan ke dalam seluruh materi pendidikan yang ada khususnya dalam materi pembelajaran sejarah.

Seorang pendidik mempunyai kewajiban untuk terus melakukan inovasi terhadap media pembelajaran yang digunakannya. Media pembelajaran berbasis teknologi mempunyai banyak keunggulan. Hal ini tidak hanya dapat merangsang minat belajar siswa tetapi juga meningkatkan hasil belajarnya. Seperti menggunakan *E-Booklet* sebagai media pembelajaran karena *E-Booklet* sangat menarik. (Rahmawati et al., 2021) media *E-Booklet* yang tidak hanya sebagai buku teks, tetapi sebagai alternatif penyegaran pembelajaran di kelas yang mencoba membuat peserta didik tertarik dengan materi pelajaran Sejarah dan menggali pengetahuan selain itu juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi selama melakukan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) di SMA Muhammadiyah 1 Metro. Selama 2 bulan khususnya dikelas X fase E, ditemukan bahwa pada

pembelajaran sejarah disekolah pada materi asal - usul nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah pada masa praaksara siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi ini. Proses pembelajaran di SMA Muhammadiyah 1 Metro kelas X masih berpatokan pada sumber belajar buku cetak dan media pembelajaran yang digunakan pun masih kurang bervariasi yaitu menggunakan konvensional seperti powerpoint. Sementara fasilitas di sekolah SMA Muhammadiyah 1 Metro sudah mendukung dengan adanya wifi, proyektor dan peserta didik pun sudah diperbolehkan membawa smartphone disekolah, namun belum ada media pembelajaran yang berbasis digital. Hal ini dikuatkan oleh wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran sejarah Tomi Kusuma, S.Pd dan siswa yang mengatakan bahwa fasilitas sekolah sudah baik namun kreativitas dan inovasi media pembelajaran dari guru masih kurang beranekaragam beliau berharap adanya inovasi media pembelajaran digital berbasis Audio-Visual agar siswa bisa lebih memahami materi lebih konkrit seperti *E-Booklet*, *E-katalog*, *E-book*.

Media pembelajaran sejarah pun masih menggunakan media konvensional yaitu seperti powerpoint yang artinya media pembelajaran yang digunakan saat ini hanya sebatas itu saja, sehingga menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik selain itu, dalam pembelajaran aktivitas siswa pasif memainkan handphone, mengobrol dengan teman sebangku bahkan ada pula yang tertidur sehingga mengabaikan penjelasan yang diberikan guru. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran menyebabkan tidak terciptanya suasana belajar yang menyenangkan sehingga dalam hal ini perlu dirancang sebuah media pembelajaran yang berbasis iptek. Pada penelitian sebelumnya yang telah dilakukan masih terbatas pada penggunaan media pembelajaran berupa *Booklet* cetak yang berbasis peninggalan situs batu berak (M. Ari Apriadi 2018). Dalam penelitian ini siswa SMA Muhammadiyah 1 Metro memerlukan inovasi media pembelajaran yang berbasis teknologi yang berbasis audio-visual agar pembelajaran sejarah lebih menarik minat.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti ingin melakukan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran sejarah *E-Booklet* Pada Materi Asal - Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Pada Masa Praaksara kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro"

B. Fokus Penelitian

Fokus pada penelitian ini yaitu adalah untuk mengatasi belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran berbasis iptek seperti *E-Booklet* sehingga membuat siswa jenuh dengan pelajaran sejarah dengan menggabungkan teknologi digital dan konten sejarah yang relevan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap metode pengajaran sejarah dan meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi sejarah

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas maka, yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana media pembelajaran sejarah yang digunakan di kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro?
2. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran sejarah *E-Booklet* pada materi Asal - usul nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah pada masa praaksara kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Metro?
3. Bagaimana menurut pakar dan praktisi terhadap validasi produk *E-Booklet* tersebut bila dibuat dan selanjutnya digunakan sebagai media pembelajaran?

D. Tujuan pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1. Untuk Mendeskripsikan media pembelajaran sejarah yang digunakan di kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro.
2. Untuk mendesain pengembangan media pembelajaran sejarah *E-Booklet* pada materi Asal - usul nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah pada masa pra-aksara kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Metro.
3. Untuk mendeskripsikan pendapat pakar dan praktisi terhadap validasi produk *E-Booklet* tersebut bila dibuat dan selanjutnya digunakan sebagai media pembelajaran.

E. Kegunaan Pengembangan Produk

1. Kegunaan Teoritis

Pengembangan produk ini diharapkan menjadi rujukan atau referensi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini, selain itu penelitian ini bermanfaat sebagai sumber informasi dan merancang media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, inovatif.

2. Kegunaan praktis

a. Bagi peserta didik

Dengan adanya *E-Booklet* ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi peserta didik karena *E-Booklet* ini bisa menjadi rujukan sebagai media pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan *E-Booklet* ini diharapkan menjadi rujukan dalam penggunaan media belajar pada pembelajaran Sejarah sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

c. Untuk Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu memberi bekal ilmu pengetahuan dan menambah pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang sudah berkemajuan sesuai dengan era sekarang.

F. Spesifikasi Pengembangan Produk

Tabel 1. Spesifikasi Produk

| No | Spesifikasi | Keterangan |
|----|--------------|---|
| 1. | Judul | <i>E-Booklet</i> Asal - Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Pada Masa Praaksara |
| 2. | Bentuk | Link Website dan Bercode |
| 3. | Jenis media | Audio-Visual (gambar-gambar, ringkasan materi dan link video) |
| 4. | Halaman | Kurang lebih 45 |
| 5. | Bahasa | Bahasa Indonesia |
| 6. | Jenis Huruf | Georgia, Verdana, Lato |
| 7. | Ukuran Huruf | <ul style="list-style-type: none"> • Judul 35 • Sub Judul 20 |

| | | |
|-----|----------------------------|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Title 14 |
| 8. | Gambar | Asal - Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Pada Masa Praaksara |
| 9. | Isi materi | <ul style="list-style-type: none"> • Cover depan • Menu navigasi • Kata pengantar • Tujuan pembelajaran • Capaian pembelajaran • Daftar Isi • Bagian I Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> a. Terbentuknya kepulauan Indonesia b. Pendapat para ahli tentang nenek moyang • Bagian II Isi Sub Materi <ul style="list-style-type: none"> a. Teori- teori asal - usul nenek moyang bangsa Indonesia b. Manusia purba • Bagian III <ul style="list-style-type: none"> a. Corak kehidupan pada masa praaksara • Bagian IV <ul style="list-style-type: none"> a. Gambaran umum jalur rempah dan jalur rempah pada masa praaksara • Bagian V PENUTUP • Daftar Penulis • Profil penulis |
| 10. | Bentuk - bentuk isi produk | <ul style="list-style-type: none"> • Diawali dengan cover yang berisi gambar dan judul • Cover dalam berisi logo UM Metro , judul , nama penulis , instansi • Menu navigasi • Kata pengantar berisikan pengantar • Tujuan Pembelajaran dan kompetensi pembelajaran memuat CP dan TP • Daftar Isi • Bagian I, bagian II, bagian III, bagian IV, |

| | | |
|--|--|--|
| | | bagian V, bagian VI • Daftar Pustaka dan Profil penulis • Cover belakang |
|--|--|--|

G. Urgensi Pengembangan

Melihat perkembangan teknologi di era sekarang yang cukup pesat, Namun jika dilihat pada implementasinya masih ada sekolah yang menggunakan media cetak dan belum menerapkan pembelajaran berbasis teknologi tentu saja hal ini sangat berdampak kurangnya minat belajar khususnya pada mata pelajaran sejarah.

Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses belajar. Proses belajar yang inovatif dan menyenangkan tentu akan menciptakan suasana yang kondusif dan representatif yang dapat didukung dengan adanya pengembangan *E-Booklet* dalam proses ini. *E-Booklet* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang baru yang menarik bagi peserta didik karena didalamnya telah tersedia rangkuman materi yang singkat dengan disertai gambar-gambar ringkasan materi dan link video yang dapat menjadi daya tarik bagi peserta didik.

H. Keterbatasan Pengembangan

1. Penelitian yang dilakukan hanya sebatas sub tema dalam buku sejarah yaitu Asal- Usul Nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah pada masa praaksara.
2. Penelitian pengembangan ini terbatas pada penelitian pengembangan level 1, sehingga hanya sebatas uji validitas oleh tim ahli dan tidak sampai pada uji coba produk secara luas.
3. Penelitian ini hanya berupa produk *E-Booklet* berbentuk link website yang nantinya berguna media pembelajaran dan tidak berbentuk cetak seperti buku.

I. Ruang Lingkup Penelitian.

Ruang lingkup dari penelitian ini dibuat agar tidak proses penelitian tidak menyimpang dari kerangka yang telah dibuat dan tidak menimbulkan kesalahpahaman, maka ruang lingkup penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Ruang Lingkup Penelitian

| | |
|-------------------|--|
| Sifat Penelitian | R&D (Reserch and Develoment) |
| Objek Penelitian | pengembangan media pembelajaran sejarah <i>E-Booklet</i> pada materi asal-usul nenek moyang bangsa indonesia dan jalur rempah pada masa praaksara kelas x SMA Muhammadiyah 1 Metro |
| subjek penelitian | Buku-buku, artikel jurnal, guru sejarah, peserta didik dan sumber lain yang relevan. |
| Tempat Penelitian | SMA Muhammadiyah 1 Metro |
| Waktu Penelitian | Tahun 2024 |