

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Peserta didik beranggapan bahwa belajar sejarah hanya mengingat kapan dan dimana peristiwa itu terjadi. Dengan adanya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dan sesuai kebutuhan peserta didik, maka akan membuat peserta didik merasa senang dalam proses pembelajaran terutama pelajaran sejarah. Ketika peserta didik merasakan senang saat proses pembelajaran, maka proses belajar akan berhasil dan peserta didik akan memahami materi yang sedang dipelajari. Dengan adanya pembelajaran sejarah peserta didik mampu mempelajari dan memahami kehidupannya dimasa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang. Pembelajaran sejarah akan mampu membangkitkan inspirasi dan aspirasi kepada generasi muda dalam mengabdikan kepada negara dengan penuh kesediaan rela berkorban jika guru dapat mengemas dan menggunakan model yang sesuai. Sehingga penguatan dan optimalisasi pembelajaran sejarah di sekolah menjadi penting.

Ketertarikan peserta didik dalam suatu pembelajaran tergantung bagaimana guru mengemas media yang digunakan, semakin kreatif dan inovatif media yang digunakan maka akan membuat peserta didik tertarik dengan pelajaran tersebut. Dalam merancang pembelajaran hendaknya memilih media yang efektif dan efisien. Diantaranya yang terpenting adalah pemanfaatan model media pembelajaran yang baik. Pemanfaatan media belajar dan alat indera sangat penting dalam proses belajar, dimana ketika peserta didik diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya peserta didik lebih mudah untuk menerima rangsangan materi yang diberikan oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran atau alat peraga sebaiknya digunakan dalam semua mata pelajaran agar mempermudah peserta didik dalam mengolah materi yang dipelajari.

Faizal (2010) mendefinisikan alat peraga pendidikan sebagai instrument audio maupun visual yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat peserta didik dalam mendalami suatu materi. Seperti halnya media visual dimana media tersebut dapat membantu menstimulasi indera mata (pengelihatannya) saat berlangsungnya proses pembelajaran misalnya slide dan film.

Yaumi Muhammad (2018:135) menyimpulkan “Media visual merupakan gambar proyeksi digital yang didesain untuk digunakan dengan perangkat lunak seperti LCD yang dihubungkan ke computer seperti kamera, Slide, gambar digital (CD, DVD Room) yang telah dirancang sesuai kebutuhan peserta didik”. Dari penjelasan tersebut dapat dijelaskan bahwa media visual merupakan suatu ungkapan / gagasan dan rekayasa kedalam bentuk tulisan, gambar, yang bersifat abstrak maupun nyata untuk menyajikan suatu informasi yang dikemas dalam perangkat lunak yang menjadi hasil berupa slide digital, CD ataupun DVD Room.

Adanya pembelajaran sejarah yang telah dikemukakan diatas, selanjutnya peneliti melakukan survey di SMA Kartikatama Metro pada tanggal 29 Oktober 2019. Dari hasil observasi tersebut, ternyata terdapat beberapa permasalahan yang terjadi antara lain dalam pembelajaran sejarah kurang menekankan pemahaman terhadap sejarah lokal dan kurangnya ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran sejarah dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang menarik. Sesuai dengan perkembangan zaman, tentunya tututan model dan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif harus diterapkan di sekolah.

Dari permasalahan tersebut sangat disayangkan karena Kota Metro sendiri merupakan pusat dari adanya peristiwa sejarah yang pernah terjadi. Salah satunya yakni Kota Metro merupakan daerah yang terbentuk akibat kebijakan politik etis pemerintah Hindia Belanda saat itu. Padahal jika peristiwa tersebut dikaji bisa diterapkan dalam materi sejarah Indonesia wajib yang diajarkan di kelas XI, yang juga merupakan materi sejarah nasional. Sesuai dengan Silabus Kurikulum 2013 kelas XI SMA, materi politik etis dengan kompetensi dasar menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia. Materi ini masuk kedalam bab membangun jati diri ke-Indonesiaan dan sub bab menganalisis tumbuhnya ruh kebangsaan dan nasionalisme (Buku paket sejarah Indonesia untuk SMA/MA, SMK/MAK Kelas XI Semester 1, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan:2014). Sehingga dapat dilihat bahwa kota Metro bisa menjadi penunjang dalam proses pembelajaran sejarah lokal. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Bapak Jumadi mengenai pemahaman peserta didik terhadap sejarah lokal di kelas XI :

“Pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sejarah lokal dapat dikatakan masih rendah, karena dalam proses pembelajarannya sendiri

belum terlalu menekankan sejarah lokal, yang menjadi permasalahan utama yakni keterbatasan buku, media atau yang lainnya mengenai materi sejarah lokal jadi saya merasa kesulitan ketika harus memberikan pemahaman yang lebih kepada siswa mengenai sejarah lokal”.

Berdasarkan pendapat Bapak Jumadi bahwa pemahaman peserta didik masih begitu rendah dikarenakan keterbatasan media dan perangkat pembelajaran, dari kekurangan sarana dan prasarana tersebut tentunya berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap sejarah lokal. Berikut pernyataan mengenai keterbatasan media pembelajaran yang selama ini digunakan dikelas XI :

“Mengenai media pembelajaran, saya hanya menggunakan buku paket sejarah yang ada, karena saya belum ada referensi media lain yang dapat saya gunakan dalam pembelajaran sejarah, mungkin itu sebabnya siswa kurang tertarik dalam belajar sejarah, sebenarnya siswa lebih senang jika dalam proses belajar mereka ditayangkan film sejarah karena dengan begitu mereka bisa melihat dan merasakan mengenai kejadian sejarah”

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu masalah yang membuat siswa kurang minat dalam belajar sehingga menurunkan pemahaman siswa. Dari keterbatasan media yang ada di SMA Kartikatama Metro khususnya dikelas XI, peneliti mencoba memecahkan masalah mengenai ketertarikan dan pemahaman peserta didik terhadap sejarah. Maka peneliti menjadikan pedoman untuk mengembangkan suatu media yang lebih menarik agar permasalahan diatas bisa teratasi. Dari masalah di atas maka peneliti akan menyusun pengembangan media pembelajaran berbasis Visualisasi sejarah lokal yakni mengenai Kolonisasi Metro. Pada penelitian ini maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visualisasi Kolonisasi Metro Sebagai Pendukung Proses Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Terhadap Sejarah Lokal”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah dalam penelitian ini adalah perlunya pengembangan media pembelajaran yang berbasis visualisasi yang memuat materi sejarah lokal kota metro pada peristiwa kolonisasi metro untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap sejarah lokal. Dengan adanya masalah tersebut maka muncul rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran sejarah yang selama ini digunakan di kelas XI SMA Kartikatama Metro?
2. Bagaimana pemahaman peserta didik kelas XI SMA Kartikatama Metro terhadap sejarah lokal Kolonisasi kota Metro?
3. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran sejarah lokal?
4. Bagaimana desain media pembelajaran sejarah lokal kelas XI SMA Kartikatama Metro?
5. Bagaimana pendapat para ahli tentang kelayakan media pembelajaran berbasis Visualisasi sejarah lokal kelas XI SMA Kartikatama Metro

## **C. Tujuan Pengembangan Produk**

Menurut rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan media pembelajaran yang selama ini digunakan di kelas XI SMA Kartikatama Metro.
2. Untuk mendapatkan gambaran bagaimana pemahaman peserta didik kelas XI SMA Kartikatama Metro terhadap sejarah lokal Kolonisasi kota Metro.
3. Untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran sejarah.
4. Untuk mendapatkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis Visualisasi mengenai sejarah lokal kelas XI SMA Kartikatama Metro.
5. Untuk mendeskripsikan pendapat para ahli mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis Visualisasi sejarah lokal dikelas XI SMA Kartikatama Metro.

#### **D. Kegunaan Pengembangan Produk**

Adapun beberapa manfaat yang dapat diambil dalam penulisan ini adalah:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan atau media pembelajaran yang relevan terutama dalam pembelajaran sejarah lokal mengenai kolonisasi Metro.

##### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat penelitian secara praktis diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

##### **a. Manfaat Bagi Peserta Didik**

Dari penelitian ini bermanfaat bagi peserta didik dikarenakan menyesuaikan kebutuhan peserta didik itu sendiri mengenai terbatasnya media yang sebelumnya digunakan dalam proses belajar sehingga dengan adanya media audio visual yang peneliti kembangkan bisa menambahkan pemahaman bagi peserta didik khususnya sejarah lokal mengenai kolonisasi Metro.

##### **b. Manfaat Bagi Guru**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan, referensi atau alternatif media pembelajaran yang mudah dan bermanfaat bagi guru.

##### **c. Manfaat Bagi Sekolah**

Untuk menambah masukan dan rujukan bagi sekolah dalam penyampaian pembelajaran melalui pengembangan media belajar yang dapat membantu proses pembelajaran.

##### **d. Manfaat Bagi Peneliti**

Manfaat penelitian ini bagi peneliti bisa menjadi acuan seberapa tingkat kemampuan peneliti dan memberikan pengalaman peneliti dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa khususnya mengenai sejarah lokal.

#### **E. Spesifikasi Pengembangan Produk**

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah terciptanya suatu media pembelajaran berbasis visualisasi yang lebih menarik, sehingga dapat dijadikan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran baik itu untuk guru maupun peserta didik dalam meningkatkan pemahaman khususnya

terhadap sejarah lokal. Media pembelajaran berbasis Visualisasi ini dibuat dan dikemas semenarik mungkin agar peserta didik tidak merasa bosan saat nantinya diuji atau diterapkan dalam proses pembelajaran. Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu :

1. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran ini yakni DVD/CD dan juga bisa berbentuk file.
2. Aspek isi media pembelajaran ini terdiri dari 3 bagian :
  - a. Bagian awal : terdiri dari cover, judul materi pembelajaran, KD dan indicator materi.
  - b. Bagian isi : terdiri dari foto, video, dan narasi yang berisi pembahasan kolonisasi metro yang berdurasi kurang lebih 15-20 menit.
  - c. Bagian akhir : berisi nilai karakter untuk memotivasi siswa ( jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, rasa ingin tahu, bersahabat/komunikatif, tanggung jawab).
3. Deskripsi media peneliti menggunakan aplikasi Adobe premiere pro.
4. Validasi produk yang dihasilkan yaitu dengan membagikan angket yang berisi kelayakan produk yang didesain yang akan divalidasikan oleh para pakar ataupun praktisi. Berikut bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran visualisasi :
  - a. Materi

Materi yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran visualisasi ini adalah Kolonisasi Metro, yakni proses terjadinya kolonisasi di Metro.
  - b. Gambar

Gambar berupa foto yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa arsip mengenai kolonisasi metro yang didapatkan dari beberapa lembaga tertentu.
  - c. Video

Peneliti memasukkan beberapa video kolonisasi sebagian dari youtube, video wawancara dari Dosen pendidikan Sejarah dan narasumber (masyarakat asli Buay Nuban)
  - d. Suara

Disini peneliti melakukan penarasian materi dengan menggunakan suara peneliti sendiri dengan bahasa yang sesuai dengan PUEBI agar dipahami oleh peserta didik.

Adapun bahan untuk membuat video visualisasi yang peneliti gunakan yaitu :

- 1) Arsip kolonisasi Metro
- 2) Kamera
- 3) Laptop
- 4) Drown

#### **F. Urgensi Pengembangan**

Seperti yang kita tau bahwa penggunaan media pembelajaran disekolah masih terbatas, banyak pendidik yang hanya mengandalkan buku paket. Seperti yang kita ketahui bersama, ketika peserta didik belajar hanya menggunakan buku paket saat belajar maka peserta didik tersebut akan merasa bosan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung terutama dalam belajar sejarah. Karena belajar sejarah tidak hanya mendengar dan mengingat, namun harus mampu memahami juga.

Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang berbasis Visualisasi. Dimana ketika peserta didik dilibatkan langsung untuk melihat dan mendengar secara bersamaan maka peserta didik akan lebih mudah menerima informasi dan memahami materi yang sedang dipelajari saat itu, karena secara tidak sengaja peserta didik langsung merasakan dan menggambarkan dengan sendirinya mengenai peristiwa sejarah yang memang pernah ada.

#### **G. Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian pengembangan yang dilakukan hanya sebatas sejarah lokal mengenai kolonisasi Metro.
2. Media pembelajaran dalam pengembangan ini hanya dapat digunakan di kelas XI Semester 1.
3. Penelitian ini hanya terbatas pada penelitian pengembangan level 1, sehingga hanya sampai validasi tim atau para ahli materi dan desain.
4. Memerlukan waktu yang cukup lama dalam merancang, mengedit serta mendesain media pembelajaran ini, sehingga keterbatasan waktu menjadi sedikit kendala dalam pengembangan ini.