

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai salah satu unsur kehidupan berperan penting dalam membangun Sumber Daya Manusia (SDM) yang bermutu untuk mengembangkan potensi diri dan sebagai katalisator bagi terjadinya transformasi sosial melalui suasana belajar dan proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi antara dirinya dan lingkungannya secara utuh untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Salah satu proses pembelajaran yang diterapkan di Sekolah Tingkat Menengah Atas (SMA) adalah pada bidang studi Sejarah. Oleh sebab itu, diperlukan adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran guna menumbuhkan kreativitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Peningkatkan mutu pendidikan tidak terlepas dengan sekolah terutama dalam proses pembelajaran di kelas, pembelajaran sejarah merupakan ilmu pengetahuan yang dipelajari dari jenjang pendidikan dasar tetapi peserta didik beranggapan bahwa sejarah merupakan pelajaran yang dapat dikategorikan mudah.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam membantu siswa dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajarannya adalah dengan menyiapkan komponen penting pembelajaran yakni sumber belajar. Sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guru memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya (sudjana dan rivai (dalam prastowo, 2010 : 28)). Sehingga hal tersebut dapat mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu.

Guna menjamin bahwa sumber belajar tersebut sebagai sumber belajar yang cocok digunakan dalam pembelajaran, maka sumber belajar harus memenuhi persyaratan. *Pertama*, sumber belajar harus mampu memberikan kekuatan dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan instruksional dapat tercapai secara maksimal. *Kedua*, sumber belajar harus mempunyai nilai-nilai instruksional edukatif, yaitu dapat mengubah dan membawa perubahan yang sempurna terhadap tingkah laku sesuai dengan tujuan yang ada. *Ketiga*, sumber belajar haruslah dapat tersedia dengan cepat, harus memungkinkan siswa untuk

memacu diri sendiri dan bersifat individual yakni memenuhi berbagai kebutuhan para siswa dalam belajar mandiri.

Guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, salah satu sumber belajar yang dapat digunakan guru untuk menunjang proses pembelajaran adalah modul. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Prastowo (2010:5) bahwa “modul pembelajaran adalah perangkat yang menunjang proses pengajaran yang mempengaruhi dari kebutuhan mahasiswa seperti yang diungkapkan oleh Hamalik yaitu bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan mahasiswa akan mempengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas sehingga dapat berjalan secara efektif. Terkait dengan media pembelajaran, pengembangan modul masih jarang dilakukan oleh guru sebagai penunjang untuk menyampaikan materi pembelajaran. Padahal, modul mempunyai banyak kelebihan diantaranya modul dapat memfokuskan pada kompetensi dasar yang ingin di capai dalam pembelajaran, dan modul sangat mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas.

Hasil pra-survei yang sudah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sekampung Pada tanggal 03 Februari 2020 bahwa saat proses pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru belum sepenuhnya dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik, misalnya saat melakukan kegiatan diskusi kelompok banyak waktu yang terbuang karena banyak peserta didik yang tidak serius dalam melakukan kegiatan diskusi tersebut. Hal tersebut menjadi masalah dalam proses pembelajaran, karena proses belajar tidak hanya untuk mendapatkan nilai yang tinggi. Nilai-nilai yang dicapai siswa rendah, (25% masih berada di bawah KKM), padahal nilai merupakan salah satu indikasi adanya keberhasilan proses belajar. Hasil belajar sejarah sebagian siswa masih berkisar pada nilai batas tuntas 60. Acuan nilai batas tuntas hanyalah batasan minimal yang berarti pencapaian terendah atau penguasaan terendah siswa. Pembelajaran dikatakan berhasil bila mampu melampaui batas terendah secara signifikan.

Belum dikembangkannya modul untuk memenuhi kebutuhan siswa maupun guru dalam proses pembelajaran menjadi penyebab kurang diminatinya penggunaan modul di sekolah-sekolah yang ada, khususnya di SMA Negeri 1 Sekampung pada mata pelajaran sejarah. Namun, pada proses pembelajaran menggunakan sumber belajar berupa buku paket pembelajaran Sejarah juga dirasa belum cukup maksimal menunjang pembelajaran. Berdasarkan hasil pra survei yang telah dilakukan diketahui bahwa di sekolah tersebut sumber belajar

IPS Sejarah yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran hanya buku paket pembelajaran.

Penggunaan buku paket tersebut belumlah cukup untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan pada mata pelajaran Sejarah. Melalui hasil ujian kelas XI belum mencapai hasil yang optimal atau dapat dikatakan belum mencapai KKM. Kriteria ketuntasan minimum (KKM) mata pelajaran IPS Sejarah kelas XI, peserta didik dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 70 . Dari data yang diperoleh, terlihat bahwa banyak peserta didik yang belum mencapai KKM.

Berdasarkan hasil prasurvei di atas ditemukan masalah bahwa masih banyak peserta didik yang memiliki hasil belajar belum memenuhi KKM, belum adanya pengembangan modul yang dapat membantu peserta didik belajar, dan media pembelajaran yang masih terbatas. Melihat adanya masalah tersebut perlu untuk dikembangkan modul yang dapat membangkitkan gairah peserta didik dalam belajar, mempermudah memahami materi pelajaran, dan dapat digunakan dimana saja dan mudah. Modul akan menarik dan mudah untuk digunakan jika dipadukan dengan pembelajaran yang cocok. Pembelajaran PQ4R merupakan suatu pembelajaran yang mampu menanamkan konsep membaca dengan itu peserta didik dapat membuat suatu pertanyaan dari apa yang peserta didik baca yang sesuai dengan materi yang ada. Sedangkan kemampuan berpikir kritis merupakan pembelajaran aktif yang didalamnya melibatkan proses tanya-jawab sehingga dapat memecahkan suatu masalah pada saat belajar di dalam kelas

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengambil judul "Pengembangan Modul berbasis PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) Pada Materi Perjuangan Kedaerahan Melawan Penjajahan XI IPS semester Ganjil SMA Negeri 1 Sekampung pelajaran 2020/2021".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat diketahui permasalahan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini yaitu belum adanya pengembangan Modul berbasis PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) dalam proses pembelajaran, sehingga perlu untuk dikembangkan modul untuk pembelajaran sejarah yang lebih mudah dan dapat

membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka dapat dirumuskan masalah:

1. Bagaimana pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Sekampung sebelum dikembangkan Modul Pembelajaran PQ4R?
2. Bagaimanakah pengembangan Modul PQ4R menurut para pakar atau ahli?
3. Bagaimanakah kelayakan modul PQ4R yang telah dikembangkan di SMA Negeri 1 Sekampung?

C. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Sekampung sebelum dilakukan pengembangan modul PQ4R.
2. Mengetahui pengembangan modul menurut para pakar.
3. Menghasilkan Modul dengan menggunakan model PQ4R pada Siswa Kelas XI yang telah teruji.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Pengembangan produk yang dilakukan dalam penelitian ini akan berguna baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Kegunaan Secara Teoritis
Secara Teoritis hasil pengembangan produk dalam penelitian ini berguna untuk menambah kajian ilmu pengembangan produk dalam pendidikan sejarah yang dapat diterapkan disatuan pendidikan.
2. Kegunaan Secara Praktis
Kegunaan secara praktis, hasil penelitian ini untuk membantu peserta didik dan guru dalam mempelajari materi-materi pelajaran.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa modul Sejarah menggunakan model PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*). Spesifikasi dari Modul ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan adalah modul berbasis PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) dengan jumlah halaman 22 lembar. Di cetak menggunakan kertas dengan ukuran B5 80gr
2. Media Modul berbasis PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) dapat digunakan sebagai pendamping kegiatan pembelajaran sejarah.
3. Media Modul berbasis *PQ4R* yang dikembangkan berisi materi “Perjuangan kerajaan Banten Melawan Penjajahan Belanda”.
4. Media ini dapat digunakan secara individu maupun kelompok
5. Modul ini dibuat mengacu kepada kurikulum 2013 edisi revisi, diketik dengan jenis Font “Comic San MS”, ukuran Font 11, berisi halaman pendahuluan (Kata Pengantar, Daftar Isi, KI dan KD, Peta Konsep Konsep, Petunjuk Penggunaan Modul, Isi, Latihan, Soal-soal.

F. Urgensi Pengembangan

Di Indonesia pembelajaran sering di hambat oleh aktivitas siswa yang cenderung diam dan tergolong pasif di dalam kelas. Perkembangan teknologi sudah sangat maju di era Revolusi Industri 4.0, ada yang menggunakan alat berupa media yang canggih seperti komputer dan media yang lainnya. Keterbatasan fasilitas sekolah pada SMA N 1 Sekampung juga menjadi hambatan untuk menggunakan media yang canggih untuk pembelajaran, maka pada penelitian ini mengembangkan sebuah Modul yang dibuat dalam bentuk cetakan.

G. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan modul menggunakan basis PQ4R dengan Desain pengembangan Level 1.
2. Model PQ4R memuat langkah-langkah mendefinisikan masalah, mendesain solusi, memformulasikan hasil, dan mengkomunikasikan hasil.
3. Modul yang dikembangkan disusun sebagai bahan ajar Sejarah tingkat SMA kelas XI dengan standar isi kurikulum 2013.
4. Pengembangan ini hanya mengembangkan Modul pada satu Kompetensi Dasar Saja.

5. Uji kelayakan produk melalui validasi desain produk pengembangan yang terdiri dari uji ahli materi pembelajaran dan uji ahli desain media pembelajaran.