

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar. Senada dengan ungkapan Prastowo (2014: 9) bahwa pendidikan merupakan media pengembangan strategi kultural yang lebih menekankan pada perubahan cara berpikir dan perilaku individu. Sehingga pendidikan mempunyai peran strategis sebagai sarana *human re-sources* dan *human investment*. Artinya, pendidikan selain bertujuan menumbuhkembangkan kehidupan yang lebih baik, juga telah ikut mewarnai dan menjadi landasan moral dan etik dalam proses pemberdayaan jati diri bangsa.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh sebab itulah, sekolah dijadikan sebagai sistem untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan kegiatan proses belajar mengajar sebagai upaya mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan (Kadaruddin, 2015: 67-68). Untuk mencapai tujuan

tersebut guru harus memiliki seperangkat kemampuan yang dipersiapkan melalui program kependidikan sehingga mampu menjadi guru yang profesional. Sebab sekarang guru bukanlah lagi satu-satunya sumber informasi tetapi guru lebih berperan sebagai fasilitator. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah guru mampu mengembangkan media. Dengan media akan membantu terciptanya pembelajaran yang baik. Sejalan dengan ungkapan Wati, (2017: 3) bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Selain itu, dengan memanfaatkan media pembelajaran juga mampu mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Mengingat mata pelajaran sejarah sangatlah penting untuk diajarkan kepada seluruh peserta didik. Oleh karena itu, dalam hal ini guru dituntut untuk berkreasi dalam menyampaikan materi agar siswa tertarik dalam belajar sejarah. Dan guru juga dituntut harus memiliki pengetahuan yang luas, terlebih lagi jika guru yang mengajar memiliki latar belakang studi yang berbeda. Akan tetapi yang menjadi permasalahan, pentingnya mata pelajaran sejarah ini kurang didukung dengan baiknya pembelajaran di sekolah seperti kurangnya media pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat PPLTdi SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tanggal 9 September - 25 November 2017 masih ditemukan guru yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Disisi lain, sebagian guru sejarah lainnya sudah mulai memanfaatkan media yang sudah disediakan sekolah, tetapi masih sebatas power point, dan internet saja. Atau dengan kata lain, bahwa

guru masih hanya memanfaatkan apa yang sudah ada dan belum pernah mengembangkan media. Dan yang memprihatinkannya lagi meskipun setiap jurusan memiliki proyektor tetapi kenyataan di lapangan hanya kelas-kelas tertentu saja yang sering menggunakannya, seperti kelas TKJ (Teknik Komputer Jaringan), RPL (Rancangan Perangkat Lunak) dan TGB (Teknik Gambar). Dan tidak untuk semua mata pelajaran, terutama dalam pembelajaran sejarah jarang sekali guru menggunakan proyektor. Inilah yang menjadikan pembelajaran sejarah tidak menarik bagi siswa. Pernyataan ini diperkuat ketika peneliti melakukan observasi pra penelitian ke sekolah tersebut pada tanggal 13 Februari 2018 di kelas X TKJ-C yang merupakan sample dalam penelitian ini, dan terbukti motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah masih rendah. Dan berdasarkan informasi dari siswa mereka membutuhkan media pembelajaran yang menarik.

Berangkat dari permasalahan tersebut, maka guru harus mampu menghasilkan suatu media yang efektif, inovatif dan menyenangkan bagi siswa. Sebab media berperan penting dalam proses pembelajaran yakni dengan media proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Adapun, salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menonjolkan unsur visual didalamnya. Oleh karena itu, peneliti menyarankan solusi untuk mengatasinya dengan bantuan media pembelajaran sejarah berbentuk *pop up book*. Media *pop up book* dapat dijadikan salah satu media yang dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mengingat materi yang dipelajari. Didukung dengan hasil wawancara yang

dilakukan peneliti dengan dua guru sejarah di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam yaitu Bapak Drs. Sampetua Sitindaon, M.Pd dan Ibu Juni Wulanda, S.Pd sependapat bahwa dengan dikembangkannya media pembelajaran berbentuk *pop up book* akan dapat menunjang proses pembelajaran sejarah di dalam kelas. *Pop up book* memiliki beberapa kelebihan diantaranya memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik daripada buku-buku biasa, memiliki tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban, dan mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga, dapat membantu meningkatkan daya imajinasi siswa dalam memahami isi materi dalam buku, serta membantu siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Sesuai dengan penjelasan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbentuk *Pop Up Book* Untuk Kelas X di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Penggunaan media pembelajaran konvensional.
- b. Mata pelajaran sejarah kurang didukung dengan media pembelajaran.
- c. Guru belum pernah mengembangkan media.
- d. Pembelajaran sejarah dianggap tidak menarik.
- e. Motivasi belajar sejarah masih rendah.

- f. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik.
- g. Perlu dikembangkan media pembelajaran sejarah berbentuk *pop up book*.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penulisan skripsi ini tidak menyimpang dan mengambang dari tujuan yang sebelumnya sudah direncanakan, serta untuk mempermudah memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan, maka penulis membatasi masalah pada “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbentuk *Pop Up Book* Untuk Kelas X di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”.

1.4. Rumusan Masalah

Penulis merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu “Bagaimana pengembangan media pembelajaran sejarah berbentuk *pop up book* untuk kelas X di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian pengembangan adalah ingin mengembangkan media pembelajaran sejarah berbentuk *pop up book* untuk kelas X di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.6. Manfaat Penelitian

Untuk Siswa

- a. Memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran sejarah.
- b. Dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa dalam proses pembelajaran sejarah sehingga tidak lagi merasa bosan.

Untuk Guru

- a. Menambah variasi media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran, terkhusus mata pelajaran sejarah.
- b. Dapat memberikan solusi pemanfaatan media pembelajaran untuk mengganti kurangnya waktu mengajar.

Untuk Peneliti

- a. Sebagai wadah untuk mengembangkan pengetahuan dan sarana dalam mempersiapkan diri sebagai calon guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui berbagai variasi media pembelajaran.
- b. Memberikan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran berupa media pembelajaran visual dalam bentuk *pop up book*.

THE
Character Building
UNIVERSITY