

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi terus mengalami perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan, salah satu bagiannya adalah bidang pendidikan.

Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, Ayat 1 telah ditetapkan antara lain 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".

Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hidup. Tanpa adanya pendidikan mustahil manusia mampu hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka). Semakin tinggi cita-cita manusia maka akan semakin menuntut pada peningkatan mutu pendidikan sebagai sarana mencapai cita-cita tersebut. Tetapi disamping itu, karena semakin tinggi cita-cita yang hendak diraih, maka semakin kompleks jiwa manusia itu, karena didorong oleh tuntutan hidup (*rising demands*) yang meningkat pula. Oleh karena itu, pendidikan dan lembaga-lembaganya harus menjadi cermin dari cita-cita manusia, pendidikan juga sekaligus menjadi lembaga yang mampu mengubah dan meningkatkan cita-cita hidup kelompok manusia sehingga tidak terbelakang dan statis. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk

mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju tingkat kedewasaannya.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga meninggal. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Kegiatan belajar mengajar hendaklah diartikan bahwa proses belajar mengajar dalam diri siswa terjadi baik karena ada yang secara langsung mengajar (guru, instruktur) atau pun secara tidak langsung. Belajar tak langsung artinya siswa secara aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar yang lain. Guru atau instruktur hanyalah salah satu dari banyak sumber belajar yang dapat memungkinkan siswa belajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya mempelajari bentuk teori tetapi juga dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa.

Disamping itu juga dapat mengembangkan keterampilan juga sikap percaya diri yang tinggi pada siswa. Dengan begitu, dibutuhkan kreativitas guru pada kegiatan belajar mengajar terutama dalam penggunaan media. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dapat membantu siswa

dalam menyerap materi pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Mengingat bahwa mata pelajaran sejarah sangatlah penting untuk diajarkan kepada seluruh siswa. Dengan mempelajari sejarah diharapkan siswa dapat mengetahui sejarah dan menghargai jasa para pahlawan terdahulu serta menarik subjek dari nilai-nilai bagi siswa berupa nilai demokrasi, nasionalisme, patriotisme, mandiri, dan bertanggung jawab bagi kemajuan bangsa.

Pada kegiatan belajar mengajar guru pada umumnya menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan mencatat. Metode ini cenderung pasif dan membosankan. Sehingga membutuhkan waktu untuk menjelaskan materi agar siswa tertarik dalam belajar sejarah agar kreativitas belajar siswa meningkat. Meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran berarti mengembangkan kompetensi yang memenuhi standart proses atau produk belajar yang selalu terbaru. Maka diperlukannya strategi agar siswa mampu menghasilkan gagasan yang baru, cara baru, desain baru, model baru atau sesuatu yang lebih baik daripada yang sudah ada sebelumnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 2 Rantau Utara, guru kurang kreatif dan jarang menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar. Metode yang dilakukan juga hanya dengan menggunakan metode ceramah yang monoton sehingga membuat siswa tidak bisa meningkatkan kreativitasnya dalam kegiatan belajar sejarah di kelas karena siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan.

Dalam hal peningkatan kreativitas pembelajaran sejarah penggunaan media dapat membantu memperjelas pesan pembelajaran sejarah yang ingin disampaikan oleh guru. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih jika guru kurang mampu dalam menjelaskan materi. Disinilah peran media sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Media yang dapat mengubah perilaku siswa (*behaviour change*) dan meningkatkan hasil belajar siswa tertentu, tidak dapat berlangsung secara spontanitas, namun diperlakukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Aspek-aspek tersebut diantaranya tujuan, kondisi siswa, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia dan kemampuan guru untuk menggunakannya dengan tepat. Semua aspek tersebut perlu dituangkan dalam sebuah perencanaan pembuatan media (Susilana:2017)

Dewasa ini telah banyak berkembang media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, baik bersifat visual maupun audiovisual. Pengembangan ini berupaya untuk mendukung potensi siswa secara umum yang secara alami dalam belajar lebih banyak menggunakan indra penglihatan yaitu mata. Selain menekankan pada sisi visual, media yang lebih didukung untuk dikembangkan adalah media yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini bertujuan agar siswa mau mengikuti pembelajaran dengan

antusias, sehingga mata pelajaran yang dipelajari akan lebih mudah terekam pada memori siswa. Salah satu bentuk media itu adalah *flipchart*.

Flipchart merupakan kumpulan skema, gambar, ringkasan dan juga tabel yang dibuka secara berurutan berdasarkan topik materi pembelajaran. Bahan *flipchart* biasanya kertas ukuran plano yang mudah dibuka-buka, mudah ditulisi dan berwarna cerah. Sebagai daya tarik *flipchart* dapat dicetak dengan aneka warna dan variasi desainnya. *Flipchart* juga sangat praktis sehingga dapat digunakan didalam ataupun diluar ruangan, mudah dibawa kemana-mana, serta bahan pembuatan yang relative murah. *Flipchart* juga dapat menyampaikan pesan pembelajaran secara terstruktur dan terencana. Indikator pencapaian tujuan yang efektif ialah tercapainya tujuan yang sudah direncanakan. Selain itu juga mampu meningkatkan kreativitas belajar dan menarik perhatian siswa.

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian, yaitu tentang “ **Pengembangan Media *Flipchart* untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Rantau Utara**“

1.2 Identifikasi Masalah

1. Masih minimnya media yang terdapat di sekolah
2. Kurang perhatiannya siswa terhadap materi sejarah yang disampaikan guru
3. Perlunya pengembangan media pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi sejarah.

1.3 Pembatasan

Penelitian ini dibatasi pada bagaimana mengembangkan media sebagai bahan ajar serta uji kelayakan media dan respon pengguna dalam pembelajaran pada materi Pergerakan Nasional , khususnya menggunakan media *Flipchart* pada mata pelajaran Sejarah kelas XI SMA Negeri 2 Rantau Utara.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah pengembangan media *flipchart* layak untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Rantau Utara.
2. Apakah pengembangan media *flipchart* efektif untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Rantau Utara.

1.5 Tujuan

1. Mengetahui kelayakan media *flipchart* dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Rantau Utara
2. Mengetahui efektivitas media *flipchart* dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Rantau Utara.

1.6 Manfaat

Adapun hasil-hasil dari pelaksanaan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang interaktif, mudah, menyenangkan, dan dapat meningkatkan kreativitas siswa khususnya dalam materi Perjuangan Organisasi Pergerakan Kebangsaan.

2. Manfaat Praktis

Bagi siswa, dapat bermanfaat untuk membantu siswa meningkatkan kreativitas dalam belajar dan lebih mudah memahami materi Perjuangan Organisasi Pergerakan Kebangsaan. Bagi guru, sebagai masukan kepada guru mata pelajaran Sejarah dalam membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

