

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan mampu mendorong kehidupan manusia menjadi lebih baik, karena pendidikan dapat membentuk karakter manusia. Diantaranya seperti sopan santun, pantang menyerah, disiplin, menghargai orang lain, mandiri serta bertaqwa kepada Tuhan YME.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. Tujuan pendidikan sangat penting untuk dicapai. Adapun tujuan pendidikan nasional berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 3 disebutkan bahwa mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang setulus dan bertanggung jawab. Komponen yang mempengaruhi kualitas pendidikan diantaranya adalah guru, siswa, materi belajar, sumber belajar, media, sarana dan prasarana serta proses pembelajaran.

Menurut Kaimuddin (2014:12), kurikulum 2013 berorientasi pada pengembangan pendidikan karakter peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan

dengan adanya integrasi baik secara vertikal maupun horizontal antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan, demikian pula intergrasi antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Karakter kebangsaan peserta didik dapat dibangun melalui berbagai mata pelajaran di sekolah, salah satunya adalah pelajaran sejarah. Menurut Kochhar (2008:35) Pembelajaran sejarah akan membuat peserta didik mengambil nilai-nilai dari kehidupan masa lampau untuk direfleksikan dalam kehidupan zaman sekarang. Kemudian Aman (2011:13) menyatakan bahwa, terkait pelaksanaan pembelajaran sejarah, di dalamnya terkandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, membentuk watak, dan membangun kepribadian peserta didik.

Pembelajaran sejarah saat ini menghadapi banyak persoalan atau permasalahan. Permasalahan tersebut mencakup; 1) lemahnya penggunaan teori, 2) kurangnya imajinasi, 3) acuan buku teks dan kurikulum yang *state oriented*, serta 4) kecenderungan untuk tidak memperhatikan fenomenaglobalisasi (Surbakti 2010: 2). Proses pembelajaran yang dapat kita amati di sekolah-sekolah cenderung monoton dan masih minim dalam hal membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang seharusnya menjadi tugas seorang pendidik. Selain itu, saat pembelajaran berlangsung umumnya pendidik masih menggunakan model pembelajaran konvensional, yakni pendidik menjelaskan dan peserta didik mendengarkan. Model pembelajaran konvensional menjadikan pembelajaran kurang menarik dan mengakibatkan peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Prasetyawati, 2012:1). Peserta didik cenderung hanya mendengar dan menerima apa yang dijelaskan pendidik namun belum dapat

mengutarakan pendapatnya secara luas dan terbuka. Menurut Widja (dalam Agung, 2013:63-64) pembelajaran sejarah di sekolah sering memunculkan kesan tidak menarik dan cenderung membosankan sebab pendidik memberikan fakta-fakta berupa urutan tahun dan peristiwa belaka, sehingga hal tersebut menyebabkan peserta didik merasa tidak senang terhadap mata pelajaran sejarah.

Berdasarkan pengalaman yang di dapat sewaktu PPL terlihat fokus permasalahan terletak pada bahan ajar yang digunakan dan penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif. Buku paket maupun LKS yang disediakan sekolah kurang membantu peserta didik, karena mereka cenderung tidak mempelajarinya secara mandiri. Media yang digunakan masih terbatas pada *powerpoint*, media yang sudah sering dilihat dan digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. Dampaknya, peserta didik tidak tertarik untuk belajar sejarah karena bosan dengan media pembelajaran yang tidak bervariasi. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Salah satu alternatif media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* adalah salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. Keunggulan dari *Lectora Inspire* sangat mudah untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dan dapat membuat materi uji atau evaluasi. Dengan menggunakan program aplikasi *Lectora Inspire* pendidik dapat menyiapkan bahan ajar bagi peserta didik. Pendidik bisa menampilkan video, gambar, animasi yang

berhubungan dengan materi pelajaran. Dengan begitu media yang digunakan akan lebih bervariasi, sehingga cukup mengesankan bagi peserta didik dan akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sejarah.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dirasa perlu untuk melakukan pengembangan media pembelajaran untuk peserta didik. Atas dasar itulah maka saya terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire dalam Pembelajaran Sejarah di kelas XI SMAN 1 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka bisa ditarik identifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam menyampaikan informasi selama proses pembelajaran.
2. Dalam penyampaian materi pendidik masih menggunakan metode konvensional atau ceramah pada mata pelajaran sejarah.
3. Media pembelajaran yang digunakan pendidik selama proses belajar mengajar kurang efektif sehingga menimbulkan ketidaktertarikan para siswa untuk belajar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, maka bisa ditarik rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media Lectora Inspire dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Lectora Inspire dalam proses pembelajaran sejarah?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka bisa ditarik tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Lectora Inspire pada pembelajaran sejarah di SMAN 1 Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Lectora Inspire dalam proses pembelajaran sejarah.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian yang terdiri dari :

- a. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan guna memperbaiki proses pembelajaran dengan mengoptimalkan media pembelajaran.

- b. Bagi Sekolah

Penelitian ini akan memberikan masukan berharga bagi sekolah (institusi) tempat berlangsungnya penelitian dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran Sejarah.

c. Bagi Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memahami materi pembelajaran sejarah di Indonesia.



THE
Character Building
UNIVERSITY