

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Menurut Sardiman (2002), pendidikan atau pengajaran adalah upaya sistematis terarah untuk mengubah tingkah laku peserta didik menuju kedewasaan. Oleh karena itu, pendidikan mempunyai peran yang sangat penting bagi manusia dan sekaligus sebagai bukti bahwasannya pendidikan itu tidak akan berhenti pada satu generasi saja melainkan akan terus berlanjut dari generasi ke generasi.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat 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 dalam pengertian luas dapat didefinisikan sebagai sebuah proses dengan metode-motode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Artinya, pendidikan merupakan salah satu usaha yang dilakukan untuk menyiapkan peserta didik untuk mampu mengubah tingkah lakunya agar dapat menghadapi perkembangan dunia. Sumber daya manusia yang baik dan karakter bangsa sangat dipengaruhi oleh pendidikan.

Kemajuan sebuah negara dapat diukur dari tingkat kemajuan pendidikan yang telah dicapainya. Berbagai pihak dapat bekerja sama dan mendukung kemajuan pendidikan. Sekolah berfungsi sebagai penggerak utama proses

pendidikan di Indonesia dan memainkan peran penting dalam mengembangkan sistem pendidikan negara untuk mewujudkan generasi bangsa yang berbudi luhur, berilmu, dan kreatif. Sekolah adalah tempat utama di mana cita-cita bangsa dapat dicapai, sehingga suasana belajar yang efektif harus memberikan dukungan untuk mencapai tujuan belajar. Tenaga pendidik yang baik, media pembelajaran yang inventif, pendekatan dan strategi belajar yang inovatif, dan siswa yang aktif adalah beberapa faktor yang mendukung.

Belajar tidak hanya memerlukan kecerdasan, tetapi juga minat yang tumbuh dalam diri siswa. Tanpa adanya minat, siswa tidak akan termotivasi untuk belajar. Belajar yang tidak memiliki minat mungkin tidak sesuai dengan kemampuannya, tidak sesuai dengan kebutuhannya, atau tidak sesuai dengan keterampilannya, sehingga menimbulkan masalah baginya. Minat dapat didefinisikan sebagai rasa suka atau suatu keterlibatan dengan sesuatu hal atau aktivitas tanpa arahan dari luar (Slameto 2010). Siswa akan didorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran jika mereka menyukai mata pelajaran tersebut. Bisa dilihat dari bagaimana siswa mengikuti pelajaran, apakah mereka membuat catatan yang lengkap.

Besar kecilnya minat sangat bergantung pada penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dan sesuatu yang diluar dirinya. Siswa dapat menunjukkan minat mereka dengan berpartisipasi dalam aktivitas tertentu. Mereka juga dapat mengatakan bahwa mereka lebih menyukai sesuatu daripada hal lainnya. Siswa yang menunjukkan minat pada subjek tertentu cenderung memberikan perhatian yang lebih besar pada subjek tertentu.

Dari observasi awal di SMA 1 Pantai Labu, diketahui bahwa banyak siswa yang kurang minat dengan pelajaran sejarah. Hal ini disebabkan bahwa guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif karena beberapa dari mereka kurang mahir dalam menggunakan teknologi. Akibatnya, media pembelajaran yang digunakan tetap tidak bervariasi atau membosankan, yang mengurangi minat siswa dan menyebabkan mereka jenuh selama proses

pembelajaran. Sehingga, siswa kadang-kadang mudah melupakan pelajaran yang diberikan oleh guru.

Media pembelajaran adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dirancang untuk memudahkan penyampaian pelajaran dalam kelas. Hal seperti ini sangat membantu guru dalam mengajar di sekolah dan membantu siswa merasa senang dan tidak jenuh saat belajar. Media pembelajaran berperan penting dalam komunikasi antara guru dan siswa. Media dapat membantu pembelajaran dengan cara-cara berikut : pembelajaran menjadi lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, waktu pembelajaran dapat diperpendek, pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, dan pembelajaran dapat disampaikan dengan standar yang lebih tinggi.

Oleh karena itu, guru harus meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran merupakan faktor penting yang mempengaruhi minat siswa dalam proses belajar. Jika media pembelajaran menarik, siswa akan merasa tertarik untuk belajar. Belajar dengan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Penggunaan media juga dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan di sekolah. Media juga diharapkan dapat memberikan pengalaman nyata, insentif untuk belajar, dan dorongan bagi siswa untuk belajar. Media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan semangat belajar adalah media flipbook.

Flipbook adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi. Flipbook adalah media digital yang memiliki simulasi interaktif yang menggabungkan animasi, teks, video, gambar, audio. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Flipbook sebagai bahan ajar dapat menawarkan kepada siswa dua hal sekaligus : bahan bacaan yang menarik, kesempatan untuk meningkatkan pemahaman sejarah mereka, dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi. Penggunaan flipbook sebagai

bahan ajar juga dapat meingkatkan minat siswa dalam sejarah karena memberikan guru kesempatan untuk menggunakan media interaktif dan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.

Flipbook adalah buku digital yang mirip dengan album atau kalender. Mereka dapat digunakan di dalam ruangan atau di luar ruangan, dan mudah dibawa ke mana-mana untuk menyampaikan materi pembelajaran. Flipbook juga dapat membantu siswa belajar lebih baik karena tampilannya lebih menarik dan interaktif daripada buku cetak.

Oleh karena itu, dalam suatu pembelajaran diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik yang mampu membuat siswa lebih memahami dan membuat pembelajaran tidak membosankan. Dengan begitu, peneliti ingin mengetahui pengaruh media flipbook terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Pantai Labu. Atas dasar latar belakang tersebut diatas, maka penulis menetapkan judul penelitian ini sebagai berikut **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLIPBOOK TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH SMA NEGERI 1 PANTAI LABU ”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat penulis identifikasikan beberapa masalah dalam penelitian ini yaitu :

- 1.2.1. Media pembelajaran yang kurang bervariasi pada mata pelajaran sejarah
- 1.2.2. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif
- 1.2.3. Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah

1.3. Batasan Masalah

Untuk mengatasi pembahasan yang lebih luas, maka penulis membuat batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu Pengaruh

Penggunaan Media Flipbook Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah SMA 1 Pantai Labu.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah ditemukan oleh peneliti maka dirumuskan permasalahan penelitian ini adalah

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media flipbook terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA 1 Pantai Labu?
2. Apakah ada peningkatan minat belajar siswa sebelum diberikan media dan setelah diberikan media?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media flipbook terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA 1 Pantai Labu.
2. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan media dan setelah diberikan perlakuan media.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1.6.1. Kegunaan teoritis

Secara teori, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam keilmuan pendidikan dan sebagai sarana untuk menambah referensi serta dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media flipbook terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA 1 Pantai Labu.

1.6.2. Kegunaan praktis

1. Bagi Sekolah, manfaat dari penelitian ini dapat memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan media flipbook terhadap minat belajar dalam pembelajaran sejarah siswa SMA 1 Pantai Labu.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan media flipbook terhadap minat belajar sejarah siswa.
3. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat meningkatkan peran aktif dan minat belajar sejarah siswa dengan menggunakan media flipbook.
4. Bagi peneliti, menambah wawasan pengetahuan serta sebagai bekal sebagai calon guru ketika terjun langsung kedalam dunia pendidikan kelak sebagai guru sejarah dan mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya pada pembelajaran sejarah.

