

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu program pemerintah yang dilakukan secara terencana pada proses pembelajaran untuk membimbing siswa agar mampu berkembang menjadi pribadi yang mandiri, kreatif, bertanggung jawab, berilmu, berakhlak mulia serta memiliki moralitas yang tinggi dan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Di era global saat ini, pemanfaatan perkembangan teknologi sangat berpengaruh pada bidang pendidikan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang mampu bersaing secara sehat, merata dan berkelanjutan.

Pada abad 21, pendidikan menjadi hal penting dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa yang didukung oleh perkembangan teknologi. Pendidikan pada abad 21 menekankan pada komponen yang harus dikuasai oleh siswa yaitu 4C: *critical thinking and problem solving* (kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah), *creative and inovatoin* (kreatif dan inovasi), *communication* (komunikasi), dan *collaboration* (kolaborasi). Pendidikan pada saat ini dituntut untuk menciptakan pembelajaran berbasis digital yang memberi kesempatan belajar bagi siapa saja untuk memperoleh sumber belajar sesuai dengan kebutuhan. Adanya pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan menjadi inovasi baru bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran baik itu perangkat keras maupun perangkat lunak yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Dalam bidang pendidikan, berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dari peran guru. Di era digital ini, guru sebagai seorang pendidik harus memiliki kompetensi dalam menggunakan media berbasis digital sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan yang menarik, kreatif dan efektif pada saat proses belajar berlangsung. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai sumber belajar yang dapat mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan baik yang berdampak pada hasil belajar siswa. Dalam hal ini, guru harus mampu menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan efektif agar pembelajaran tidak membosankan khususnya pada pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran pada tingkat SMA. Pembelajaran sejarah memiliki peranan penting dalam menumbuhkan kesadaran siswa terhadap sejarah Indonesia. Selain itu adanya pembelajaran sejarah juga dapat menumbuhkan karakter siswa dari setiap nilai-nilai yang dapat dipelajari dari peristiwa sejarah serta menghindari kesalahan-kesalahan pada masa lampau dan memperbaikinya dimasa sekarang dan masa depan. Namun pembelajaran sejarah tidak begitu diminati siswa karena pembelajaran sejarah dianggap banyak hafalan, kurang menarik, padat dengan teks, dan dianggap membosankan sehingga hasil belajar sejarah tidak mengalami perkembangan yang signifikan. Dalam mencapai proses belajar yang berkualitas dapat diimplementasikan oleh guru untuk membuat rencana dalam suatu kegiatan belajar dengan baik. Dalam hal ini guru sebagai fasilitator, motivator dan mediator harus mampu mengembangkan media

pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sehingga pembelajaran sejarah lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian dengan siswa dan guru sejarah di SMA Swasta Eria Medan, mengungkapkan bahwa guru sejarah kurang variatif untuk menggunakan media dalam pembelajaran sejarah. Guru sejarah biasanya menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* sederhana dan menyampaikan materi dengan metode konvensional dengan ceramah pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga membuat siswa cenderung pasif dan membuat pembelajaran sejarah sebagai pembelajaran yang membosankan. Hal ini membuat aktivitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah kurang efektif yang akan berdampak pada hasil belajar sejarah yang kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi guru sejarah di SMA Swasta Eria dalam pembelajaran sejarah, guru sejarah perlu mengembangkan inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memaksimalkan penyampaian materi. Adanya inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadikan pembelajaran sejarah lebih menarik, tidak membosankan, lebih mudah dipahami dan dapat digunakan siswa dimana saja dan kapan saja secara mandiri. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah yaitu media infografis berbasis *flipbook*.

Media infografis merupakan media yang menyajikan informasi atau data secara visual yang dirancang untuk menyampaikan pesan atau konsep dengan singkat, padat dan jelas kepada pembaca. Infografis dibuat dengan menggabungkan

elemen-elemen seperti grafis, gambar, dan teks dalam satu tampilan yang menarik dan mudah dipahami. Dalam bidang pendidikan saat ini, infografis bisa menjadi pilihan bagi guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa. Penggunaan infografis sebagai media pembelajaran dapat membantu guru untuk menjelaskan materi secara visual.

Dalam pembelajaran sejarah media infografis merupakan media yang efektif dalam bidang literasi digital dan membuat pembelajaran sejarah yang dianggap membosankan menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan literasi siswa dalam menggunakan media digital. Infografis juga dapat digunakan dalam menyampaikan materi sajarah dengan ringkas, jelas dan merangkum fakta-fakta sejarah secara visual yang mudah dibaca dan siswa dengan cepat mendapatkan gambaran umum tanpa membaca teks yang panjang dan membosankan.

Kelebihan dari media infografis berbasis *flipbook* yaitu dapat menyajikan informasi yang kmpleks menjadi lebih mudah dipahami karena menggunakan kombinasi teks, gambar, grafis, dan elemen-elemen pendukung untuk menjelaskan konsep. Tampilan infografis juga lebih menarik dibandingkan teks biasa. Dalam penelitian ini media infografis yang dibuat menggunakan aplikasi canva karena pembuatanya yang nudah dan tersedia banyak template yang dapat digunakan. Sedangkan *flipbook* yang dibuat dengan *website heyzine flipbooks* merupakan suatu bentuk yang menyerupai buku digital yang dirancang untuk membuat buku yang dapat dibolak-balik seperti membuka buku sungguhan yang menyediakan menu untuk menambahkan gambar,video, dan suara. *Flipbook* juga dapat diakses

melalui android, laptop, dan komputer dimana saja dan kapan saja dalam bentuk *link*.

Kombinasi antara media infografis dan *flipbook* akan menciptakan media pembelajaran yang berisi kumpulan infografis yang akan dikombinasikan dengan video, dan kuis yang digabungkan dalam bentuk *flipbook* serta mudah untuk diakses oleh siapa saja dalam bentuk *link* secara *online*. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Swasta Eria Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru kurang memanfaatkan media pada proses pembelajaran sehingga siswa cenderung pasif.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik pada saat pembelajaran sejarah berlangsung.
3. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan berfokus pada buku teks saja.
4. Dalam pembelajaran, guru jarang menggunakan media pembelajaran dan sesekali menggunakan *power point* sederhana.

5. Siswa merasa pembelajaran sejarah membosankan dikarenakan pembelajaran sejarah yang padat teks serta metode pengajaran guru kurang menarik.
6. Belum pernah digunakan media infografis berbasis *flipbook*, sehingga perlu dikembangkannya media pembelajaran infografis berbasis *flipbook*.

1.3. Pembatasan Masalah

Untuk lebih mengarahkan penelitian ini, maka pada penelitian ini dibatasi untuk membahas “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Organisasi Pergerakan Masa Pendudukan Jepang Di Kelas XI SMA Swasta Eria Medan”.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran infografis berbasis *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran infografis berbasis *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media infografis berbasis *flipbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA.

2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran infografis berbasis *flipbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru tentang mengembangkan sebuah media yang efektif pada pembelajaran sejarah yaitu media infografis berbasis *flipbook*.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi guru, adanya penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran serta memberikan inovasi baru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran dikelas.
- b) Bagi siswa, adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran sejarah menggunakan media berbasis digital yang menarik dan efektif.
- c) Bagi peneliti, adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru dengan melakukan pengembangan media infografis berbasis *flipbook* pada pembelajaran sejarah.