

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya sistematis untuk menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada generasi muda melalui berbagai metode dan media pembelajaran. Untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas maka berbagai elemen yang mendukung proses pembelajaran harus memiliki kualitas yang memadai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal,

Dalam konteks pendidikan sejarah di sekolah, peran guru dan bahan ajar sangatlah penting. Guru memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan materi sejarah secara menarik dan memotivasi, sementara bahan ajar menjadi salah satu sarana yang mendukung proses pembelajaran tersebut.

Melalui hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan September 2023 terhadap siswa kelas XI IPS SMAN 21 Medan, ditemukan bahwa pembelajaran dikelas sudah cukup kondusif. Siswa belajar dengan tenang dan cukup aktif dalam bertanya. Namun terdapat permasalahan berdasarkan pengamatan tersebut yaitu penggunaan buku paket tunggal atau bahan ajar yang digunakan oleh guru seringkali kurang bervariasi. Selain itu, terlihat bahwa sebagian siswa dikelas kurang semangat yang ditandai dengan siswa yang mengantuk dan menunjukkan ekspresi bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan survei terhadap kebutuhan bahan ajar yang dilakukan secara online menyatakan bahwa 72% dari keseluruhan jumlah responden menyatakan bahwa

kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat mereka kurang termotivasi untuk belajar sejarah.

Selain itu, berdasarkan survei yang dilakukan 68% dari jumlah keseluruhan responden menjawab bahwa mereka lebih menyukai penggunaan media pembelajaran digital daripada buku cetak dalam proses pembelajaran. Para siswa juga mengungkapkan keinginan untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dalam pembelajaran sejarah di kelas. Mereka merasa perlunya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi.

Bahan ajar *Booklet* berbasis *Storyjumper* muncul sebagai solusi yang potensial untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi. Dengan fitur interaktif, seperti gambar, animasi, dan efek suara, *Booklet* tersebut mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Kemampuan platform ini dalam menyajikan variasi konten, serta kustomisasi yang mudah oleh guru, memungkinkan penggunaan bahan ajar yang lebih beragam dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selain itu sebagai media pembelajaran digital, *Storyjumper* sesuai dengan preferensi siswa yang lebih menyukai penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan kemudahan yang memungkinkan siswa untuk mengakses *Booklet* secara online, diharapkan dapat meningkatkan fleksibilitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul *“Pengembangan Bahan Ajar Booklet Berbasis Storyjumper Pada Materi Di bawah Tirani Jepang Di Kelas XI SMAN 21 Medan”*.

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah, khususnya tentang "Di bawah Tirani Jepang ", yang merupakan topik pelajaran sejarah kelas XI SMAN 21 Medan.

Dengan mengembangkan bahan ajar *Booklet* berbasis *Storyjumper*, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini juga bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak digunakan sebagai sarana pembelajaran di kelas XI SMAN 21 Medan. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijabarkan, terdapat beberapa identifikasi masalah dalam penelitian ini, yakni:

1. Siswa merasa kurang termotivasi pada saat pembelajaran Sejarah di Kelas ditandai dengan mengantuk dan tertidur saat pembelajaran berlangsung .
2. Bahan ajar yang digunakan guru saat proses pembelajaran di kelas kurang bervariasi
3. Para siswa menginginkan adanya penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dalam proses pembelajaran Sejarah di kelas.

4. Kurangnya pengetahuan tentang penggunaan bahan ajar *Booklet* berbasis *Storyjumper* dalam pembelajaran Sejarah di kelas.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini melibatkan siswa kelas XI di SMAN 21 Medan sebagai subjek penelitian. Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar E-Bookl menggunakan *Storyjumper* pada materi "Di bawah Tirani Jepang " dalam mata pelajaran sejarah kelas XI semester 1. Penelitian ini terbatas pada pengembangan media pembelajaran menggunakan *Storyjumper* dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah tersebut. Pengaruh media pembelajaran terhadap aspek lain seperti motivasi siswa, perilaku partisipasi, dan nilai akademik tidak akan dibahas secara mendalam. Meskipun partisipasi guru dalam penggunaan media pembelajaran akan diamati, pengembangan kemampuan guru bukanlah fokus utama penelitian ini. Temuan dan rekomendasi penelitian ini akan berlaku secara spesifik untuk SMAN 21 Medan dan dapat berbeda jika diterapkan di sekolah lain atau tingkat pendidikan yang berbeda.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang ditemukan selama observasi di lapangan terdapat dua rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar *Booklet* berbasis *Storyjumper* pada materi "Di bawah Tirani Jepang " di kelas XI SMAN 21 Medan?
2. Bagaimana uji kelayakan produk pengembangan bahan ajar *Booklet* berbasis *Storyjumper* pada materi "Di bawah Tirani Jepang " di kelas XI SMAN 21 Medan?

3. Bagaimana keefektifan produk pengembangan bahan ajar *Booklet* berbasis *Storyjumper* pada materi “Di bawah Tirani Jepang ” di kelas XI SMAN 21 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirancang terdapat dua tujuan utama dalam penelitian ini, adapun tujuannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan bahan ajar *Booklet* berbasis *Storyjumper* pada materi “Di bawah Tirani Jepang ” di kelas XI SMAN 21 Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan bahan ajar *Booklet* berbasis *Storyjumper* pada materi “Di bawah Tirani Jepang ” di kelas XI SMAN 21 Medan.
3. Untuk mengetahui efektifitas produk pengembangan bahan ajar *Booklet* berbasis *Storyjumper* pada materi “Di bawah Tirani Jepang ” di kelas XI SMAN 21 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini adapun manfaat yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. **Bagi Peneliti:** Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan keterampilan dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi sebuah inovasi dalam pendidikan. Selain itu, peneliti juga dapat memperluas pemahaman mereka tentang penerapan teknologi dalam pembelajaran sejarah, serta memperkaya pengalaman riset mereka dalam bidang pendidikan.
2. **Bagi Guru:** Guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai panduan dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Penggunaan bahan ajar *Booklet* berbasis *Storyjumper* dapat membantu guru

dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar- mengajar.

3. **Bagi Sekolah:** Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di lingkungan mereka. Dengan mengadopsi penggunaan bahan ajar *Booklet* berbasis *Storyjumper*, sekolah dapat memperkaya sumber belajar yang tersedia bagi siswa.
4. **Bagi Siswa:** Siswa akan mendapatkan manfaat langsung dari pengembangan bahan ajar *Booklet* berbasis *Storyjumper*. Siswa akan memiliki akses ke sumber belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam pembelajaran sejarah.
5. **Bagi Pembaca:** Pembaca, yang dapat meliputi orang tua siswa, stakeholder pendidikan, dan masyarakat umum akan mendapatkan wawasan tentang pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran sejarah, serta potensi manfaat yang dapat diberikan oleh penggunaan bahan ajar *Booklet* berbasis *Storyjumper* dalam konteks pendidikan.

THE
Character Building
UNIVERSITY