

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Sapriya dalam Nilam (2020:11) Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik. Sapriya juga mengemukakan bahwa pembelajaran sejarah memiliki cakupan materi (1) Kepahlawanan, keteladanan, patriotisme, nasionalisme. (2) Memuat khasanah peradaban bangsa (3) Menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan. (4) Memuat ajaran moral, dan (5) Menanamkan sikap tanggung jawab. Dalam pembelajaran sejarah terdapat tujuan yang umum sehingga dapat bermakna bagi peserta didik seperti halnya dalam pendidikan sejarah peserta didik diharapkan dapat memahami masa lalu dalam konteks masa kini, untuk mencapai tujuan tersebut tentulah harus dapat memetakan pembelajaran sejarah sesuai dengan kontekstual, sehingga sejalan dengan yang diharapkan oleh tujuan pendidikan nasional.

Pembelajaran memiliki tujuan sehingga peserta didik mampu memahami pembelajaran dalam hal mendominasi materi pembelajaran harus diterapkan sesuai petunjuk yang telah ditentukan sebelumnya. Robert F. Meager dalam Herinimus (2014:6) memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa. Hal ini

Diharapkan bagi seorang guru di dalam kelas untuk lebih tau tentang peserta didiknya, terdapat berbagai kemampuan peserta didik yang meliputi (pengetahuan, kebugaran, dan kecepatan belajar). Sehingga terdapat kemampuan yang tidak sama antara siswa satu dengan siswa lainnya dalam suatu proses pembelajaran, dengan cara ini, materi harus diatur sehingga semua peserta didik dapat mencapai dan mendominasi tujuan yang telah ditetapkan di dalam kelas. Pembelajaran akan sangat menyenangkan apa bila adanya peningkatan dalam proses pembelajaran di dalam kelas seperti menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Wina Sanjaya dalam Amna Emda (2017:175) mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Guru seakan-akan memaksakan siswa menerima materi yang disampaikannya. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal. Pandangan moderen tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi nilai tambahan dalam menunjang motivasi belajar peserta didik didalam kelas, selain itu juga

banyak media pembelajaran yang dapat digunakan seperti gambar, video maupun audio, salah satu contohnya adalah infografis yang berbentuk visual informasi yang disajikan secara kompleks. Media *infografis* sangat cocok digunakan dalam sebuah pembelajaran, dengan media pembelajaran *infografis* pembelajaran dapat dikemas dengan sangat menarik dan efektif. Salah satu media pembelajaran visual yang banyak dipakai adalah *infografis*. Hal ini juga dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Hamsi Mansur dan Rafiudin dengan judul “*Pengembangan media pembelajaran infografis untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa*” Jurnal Komunikasi Pendidikan vol.4 no.1 2020. Menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran infografis selanjutnya memiliki atribut memberikan masukan dengan dukungan terprogram, menyesuaikan dengan kecepatan, peluang, dan kebutuhan peserta didik, memiliki daya pikat visual, memberikan peluang pertumbuhan yang unik, andal, dan menarik dan efektif. (2) Media yang sudah jadi memenuhi persyaratan untuk digunakan. 3) Media *infografis* sesuai dan dapat meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu *infografis* hampir sama dengan pembelajaran lainnya; Namun, siswanya berbeda, dan perbedaannya didasarkan pada *CorelDraw* dan materi yang digunakan. BanuInanc (2014:44) *Infografis* adalah jenis penyampaian data terbaik di era komputerisasi ini. Akibatnya, media *infografis* sangat berguna untuk memvisualisasikan informasi dengan menggunakan serangkaian cerita berbentuk gambar, ilustrasi, tipografi, peta, dan visualisasi sehingga dapat membantu pembaca memahami isi teks dengan lebih mudah.

Pembuatan media pembelajaran *infografis* bisa dibuat dengan menggunakan *software CorelDRAW* dikarenakan pada aplikasi ini pembuatan *infografis* dapat sangat maksimal dibuat, *software CorelDRAW* sendiri adalah aplikasi pengolah gambar vektor yang banyak digunakan oleh pengguna Pc. Selain mudah digunakan aplikasi *CorelDraw* juga mendukung berbagai fitur yang dapat membantu membuat *infografis* dengan ketajaman gambar yang cukup jelas, tidak hanya dapat membuat *infografis* saja tetapi juga dapat digunakan membuat poster, brosur, kartu nama hingga banner. Tidak lepas dari itu penulis juga lebih menguasai *Software CorelDRAW* ketimbang aplikasi editing lainnya dan penggunaannya juga cukup simple. Yaros dalam Bintang (2016:123) telah menginvestigasi bagaimana struktur pesan dari berita atau informasi tersebut dapat mempengaruhi proses pemahaman publik terhadap situasi. Studi ini menggabungkan konsep teoritis dari komunikasi massa, komunikasi visual, dan psikologi kognitif untuk mengeksplorasi model, bentuk, atau media komunikasi yang lebih efektif untuk berita atau informasi yang kompleks, dalam hal ini *Infografis* menjadi salah satu bentuk media dalam bentuk yang menarik dan kompleks.

BanuInanc (2014:40) Tujuan pengembangan media pembelajaran *infografis* ini adalah agar dapat memberi kebutuhan belajar bagi peserta didik, program pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman dan memperbaharui kurikulum dengan menentukan kebutuhan yang relevan oleh karena itu *infografis* dapat menjadi acuan yang berguna bagi pembelajaran siswa di dalam kelas, hal ini tentunya selaras dengan tujuan dari *Icograda Design Education Manifesto 2011*. Dalam hal ini pendidik juga dituntut untuk

menjadi seseorang yang mampu menjembatani kepentingan dan memfasilitasi kebutuhan dalam proses pembelajaran melalui usaha nyata yang dapat diterapkan, usaha nyata yang dapat pendidik terapkan dalam proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan teknologi yang telah tersedia disekitar kita seperti contoh yaitu media pembelajaran infografis yang dapat menstimulus siswa dalam motivasi belajar, semangat belajar sehingga dapat lebih efektif di banding dengan menerapkan metode yang konvensional dan media pembelajaran yang tidak menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA 6 Muaro Jambi pada 05-29 November 2022, pada mata pelajaran sejarah, kelas XI IIS 1 yang siswanya berjumlah 25 orang dan terlihat para siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, sehingga menimbulkan sensasi belajar yang membosankan. Guru yang mengajar di dalam kelas juga bukan merupakan guru dari bidang pendidikan sejarah. Saat peneliti mengamati situasi yang terjadi didalam kelas tampak siswa maupun siswi didalam kelas tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi yang dikarenakan metode yang dipakai oleh guru masih konvensional. Hal ini juga didukung dengan presentase beberapa siswa kelas XI IIS 1 dengan skor 42% sampai yang tertinggi 48% hal ini masuk dalam kategori rendah, sehingga perlu adanya tindakan yang mampu menstimulus peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran sejarah untuk bahan ajar juga masih menggunakan buku paket yang terbatas sehingga peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi yang terdapat pada bahan ajar yang ada,

dari yang terlihat di atas perlu adanya tindakan khusus yang dilakukan oleh pendidik, oleh karena itu peneliti memanfaatkan teknologi yang tersedia yang menggunakan media pembelajaran berupa infografis yang dapat dikemas secara padat dan jelas.

Pang dalam Dwi Anjar Yati (2019:3) mengemukakan bahwa *Infografis* merupakan salah satu media pembelajaran yang tergolong dalam kategori media yang menyenangkan karena terdiri dari gambar dan juga keterangan ringkas materi yang disusun secara kronologis sehingga memudahkan bagi peserta didik untuk belajar serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik di dalam kelas. Dengan infografis guru dapat merangkum materi dengan lebih menarik untuk dipelajari, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang dibagikan. Infografis dirasa cocok diterapkan karena merupakan salah satu media baca yang memadukan informasi dan grafis secara kompleks, menjadi bentuk yang paling efektif untuk mengkomunikasikan informasi di era digitalisasi ini.

Berdasarkan uraian di atas maka mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengembangan Media Pembelajaran *Infografis* Berbasis *CorelDRAW* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IIS 1 SMA 6 Muaro Jambi”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media *infografis* berbasis *CorelDRAW* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas xi iis 1 SMA 6 Muaro Jambi?

2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *Infografis* berbasis *CorelDRAW* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas xi iis 1 SMA 6 Muaro Jambi ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Dengan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Infografis* berbasis *CorelDRAW* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas xi iis 1 SMA 6 Muaro Jambi
2. Untuk mengetahui efektivitas produk media *Infografis* berbasis *CorelDRAW* yang telah di kembangkan.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk dikembangkan menggunakan *CorelDRAW* dengan bentuk *hardcopy* dan *Softcopy* dalam bentuk digital yang dapat digunakan secara langsung didalam kelas.
2. Materi yang akan dirancang pada pengembangan media ini adalah materi tentang sumpah pemuda dan jati diri keindonesiaan
3. Materi yang dibuat sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam Rpp
4. Produk yang dihasilkan dapat berguna untuk pembelajaran di sekolah
5. Produk yang dihasilkan sangat berguna dan dapat digunakan dalam bentuk fisik maupun nonfisik
6. Produk yang dihasilkan menarik bagi siswa dan dapat meningkatkan pembelajaran siswa di sekolah maupun diluar sekolah

1.5 Pentingnya Pengembangan

Berikut ini adalah beberapa pentingnya pengembangan media pembelajaran infografis dalam pembelajaran sejarah :

1. Memberikan peserta didik pengalaman dan suasana baru dalam proses pembelajaran di dalam kelas
2. Sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi pembelajaran, minat serta semangat belajar peserta didik
3. Infografis yang dibuat akan mempermudah para peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih efektif
4. Diharapkan dapat menambah aspek kualitas dalam pembelajaran sejarah.

1.6 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran infografis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru dapat menggunakan media pembelajaran *infografis* yang dapat mendukung proses pembelajaran
2. Proses pembelajaran sejarah yang menggunakan media pembelajaran *infografis* akan meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar sejarah
3. Peserta didik dapat belajar menggunakan media pembelajaran *infografis* ini dalam bentuk fisik maupun nonfisik
4. Peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran sejar

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran *Infografis* hanya dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi atau software desain grafis seperti *CorelDRAW*
2. Pada tahapan uji coba dilakukan hanya terbatas pada kelas xi iis 1 saja
3. Penelitian dilakukan pada SMA 6 Muaro Jambi

1.7 Defenisi Istilah

1. Pengembangan merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kualitas suatu produk yang dibuat untuk menghasilkan suatu produk yang baru berupa media, model, dan strategi baru yang patut diterapkan dalam peningkatan proses pembelajaran
2. Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran seperti dalam penyaluran pesan, merangsang pikiran, prasaan dan kemauan siswa Suryani, (2018:83) Berdasarkan defenisi tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat menyampaikan informasi berupa komunikasi yang merangsang pikiran siswa dalam pembelajaran
3. *CorelDRAW* merupakan aplikasi editing yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti infografis, karakter sejarah, poster maupun banner yang dapat mendukung pengembangan ini