

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan revolusi mental 4.0 di era globalisasi saat ini tentunya berpengaruh kedalam berbagai sektor kehidupan. Salah satu yang berdampak dalam perkembangan dunia pendidikan. Pendidikan merupakan aktivitas yang bertautan, dan meliputi berbagai unsur yang berhubungan erat antara unsur satu dengan unsur yang lain (Sutrisno, 2016). Pendidikan dapat diartikan sebagai salah satu hal penting bagi manusia yang mempunyai peranan sangat penting dalam hal meningkatkan serta menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia adalah ilmu dan seni yang mengatur hubungan dan peranan tenaga kerja agar efektif dan membantu terwujudnya tujuan perusahaan, karyawan, dan masyarakat (Hasibuan, 2016). Manusia dituntut untuk dapat menimba ilmu supaya menjadi manusia yang berguna dan bermanfaat bagi dirinya maupun orang – orang disekitar.

Menurut Ahmad dalam Hasbullah (2017:3) “Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani siterdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama”. Pendidikan menjadi semakin penting semenjak masuk ke zaman revolusi mental 4.0, karena mampu menjamin peserta didik dalam memiliki keterampilan belajar, berinovasi, serta kreatif dalam belajar. Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terprogram guna membangun personalitas yang baik dan mengembangkan kemampuan atau bakat yang ada pada diri individu manusia agar mencapai tujuan atau target tertentu dalam menjalani hidup (Trahati, 2015). Pada dasarnya, kompetensi ini sudah diadaptasi dalam sistem pendidikan di Indonesia melalui Kurikulum 2013 baik dilihat dari standar isi, standar proses, maupun standar penilaian. Selanjutnya menurut Jhon Dewey (Hasbullah, 2015)

“Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia”.

Berdasarkan definisi-definisi para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui berbagai kegiatan untuk peranan dimasa yang akan datang dan berlangsung sepanjang hayat.

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat (Baharuddin dan Esa, 2009). Tujuan belajar di sekolah tidak hanya untuk memperoleh nilai, tetapi juga untuk membentuk sikap atau karakter peserta didik yang kreatif dan inovatif. Kurangnya perhatian pendidik terhadap aspek pembentukan sikap atau karakter peserta didik berpengaruh terhadap rendahnya prestasi dan keberhasilan dalam belajar. Oleh karena itu, pendidikan sekarang ini ditekankan pada pembentukan sikap dan keterampilan selain penguasaan kognitif yang selaras dengan tujuan dari revolusi mental 4.0.

Proses pembelajaran berdasarkan pengertian dari revolusi mental 4.0 membutuhkan kecakapan yang berupa kemampuan berpikir dan juga penguasaan terhadap peserta didik untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik di Indonesia dalam belajar. Proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara gurasiswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001).

Perubahan pembelajaran yang ada saat ini menjadikan dunia pendidikan memerlukan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran. Revolusi mental 4.0 juga mampu mempengaruhi proses pembelajaran, selain dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi, peserta didik juga dapat lebih mudah menanggapi dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, selain itu penggunaan teknologi juga berperan penting dalam pembelajarn yang berdasarkan revolusi mental 4.0 ini di mana teknologi dapat menggantikan peran seorang pendidik untuk menjadi pelengkap dalam pembelajaran. Teknologi Pendidikan adalah media yang lahir dari perkembangan alat informasi yang digunakan untuk tujuan pendidikan (Prof. Dr. Nasution, M.A, 1987). Peran pendidik dibutuhkan dalam bidang pendidikan terkhusus dalam membuat pembaruan media pembelajaran.

Pembelajaran sejarah selalu menarik untuk dikaji, beberapa penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran sejarah berkontribusi dalam pembangunan karakter peserta didik (Sirnayatin, 2017; Jumardi, 2015). Sejarah adalah salah satu dari bidang ilmu sosial, dimana sejarah memiliki karakteristik materi yang berbeda dengan bidang ilmu lainnya. Sejarah merupakan bidang yang memiliki cakupan yang luas dan berkembang dengan sangat pesat. Sejarah mengkaji mengenai sosial makhluk hidup, lingkungan, dan antara keduanya. Materi sejarah juga tidak hanya berkaitan dengan faktafakta sosial atau tentang fenomena masa lalu yang konkret tetapi berkaitan pula dengan masa sekarang. Sehingga memerlukan kemampuan berpikir yang cerdas dalam memahami karakteristik materi sejarah. Manfaat belajar sejarah adalah sebagai panduan moral politik, sarana mengenal lebih dekat bangsa sendiri dan bangsa-bangsa lainnya, memperkokoh identitas bangsa, latihan berpikir menyeluruh (Holistik) dan multiperspektif.

Karakteristik materi-materi sejarah yang cenderung mengkaji masa lalu akan menuntut seorang pendidik untuk berinovasi salah satunya ialah dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran bukan hanya sekedar penyampai pesan atau informasi semata, melainkan media pembelajaran dapat dikatakan sebagai bagian yang tidak bisa dipisahkan dari proses belajar mengajar. Efektivitas pembelajaran merujuk pada berdaya dan berhasil guna seluruh komponen pembelajaran yang diorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran (Supriyono 2014). Efektivitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar dan dapat membuat pembelajara lebih menarik serta menyenangkan (Tafonao, 2018). Dalam merancang media pembelajaran yang tepat untuk sebuah proses pembelajaran, seorang pendidik harus melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran. Hal ini dikarenakan kebutuhan peserta didik jelas berbeda seiring perkembangan zaman.

Media pembelajaran memiliki berbagai kegunaan seperti mampu menumbuhkan rasa senang dan rasa ingin tahu peserta didik melalui pemahaman dengan proses pengelihatian (*visual*), pendengaran (*audio*), atau keduanya (*audio visual*), dan berbagai tindakan. Media pembelajaran merupakan alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanaka (Surayya, 2012). Media pembelajaran merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran (Criticos dalam Daryanto, 2015). Selain itu media berbasis *visual*, juga dapat merangsang dan

menumbuhkan minat peserta didik dan mampu memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan yang sekarang.

Pembelajaran menggunakan media dipengaruhi oleh daya dukung yang lain, seperti ketersediaan sarana dan prasarana, kemauan guru dalam menggunakan media, serta ketepatan guru dalam memilih media tersebut. Media pembelajaran yang dipilih oleh guru juga harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, sehingga tujuan dari pembelajaran yang dilakukan dapat tercapai. Tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik (Lestari, Ariani, & Ashadi, 2014). Media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana prasarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara dalam suatu proses komunikasi antara guru dan peserta didik. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyar, 2012).

Keberhasilan dalam penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual yang digunakan. Media visual dalam pembuatannya dibuat sesederhana mungkin agar memudahkan pemahaman peserta didik, media kartu pintar juga memberikan kesempatan bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki dengan cara menemukan secara langsung permasalahan yang sering terjadi dalam kehidupan nyata dan memungkinkan terciptanya komunikasi dua arah. kartu pintar merupakan alat permainan inovatif kreatif yang digunakan untuk bermain, yang dapat mengaktifkan anak, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Winanti 2009).

Efektivitas dan efisiensi dalam peningkatan kualitas dari media pembelajaran berbasis visual, perlu adanya pengembangan yang dilakukan secara kreatif dan inovatif sesuai dengan semangat revolusi mental 4.0 yaitu pemanfaatan penggunaan teknologi mampu menanamkan nilai-nilai yang berharga bagi guru, kepala sekolah, dan pengawas, sebagai bekal bagi mereka untuk memberikan layanan yang optimal kepada peserta didik. Teknologi Pendidikan merupakan proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah mencari jalan pemecahannya, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia (Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M. Sc. 1986). Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat peserta didik dalam menerima pengetahuan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media yang dapat menggunakan pemanfaatan dari teknologi yaitu media kartu pintar.

Pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistematis yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik “guru” dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar (Arifin 2010). Dalam pembelajaran sejarah peserta didik berangapan pelajaran sejarah kurang menyenangkan karena materinya yang sulit dipahami membuat peserta didik kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran juga kurang.

Peneliti berharap dengan adanya pengembangan media pembelajaran berupa kartu pintar mampu membangun pembentukan sikap dan keterampilan serta pengetahuan yang mereka miliki dengan penyajian yang terdapat didalam kartu pintar. Selain itu dapat membantu para pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

Kelebihan dari pengembangan media kartu pintar (Albuis) adalah media yang di gunakan sederhana sehingga saat belajar mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan media yang menarik dan mengajak untuk berperan aktif dalam memecahkan masalah pada setiap materi yang disampaikan sehingga akan lebih bisa membuat peserta didik tertarik dalam melakukan proses pembelajaran. Maka dari itu, seorang pendidik diharapkan dapat menciptakan ruang lingkup pembelajaran menjadi lebih menarik, kondusif, dan efektif. Dengan adanya media kartu pintar dalam pembelajaran sejarah diharapkan mampu menumbuhkan ketertarikan serta keaktifan peserta didik dalam mempelajari sejarah.

Berdasarkan uraian diatas, maka diharapkan agar peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan, dengan demikian hasil belajar peserta didik semakin meningkat. Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu media yang ditawarkan adalah kartu pintar (albuis). Hal ini dikarenakan siswa menginginkan adanya variasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tidak terkesan monoton dan membosankan. Dengan menggunakan media kartu pintar ini dapat merubah proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan keterampilan peserta didik semakin meningkat. Oleh sebab itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Pintar (Albuis) Pada Materi Islamisasi dan Silang Budaya di Nusantara Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA N 3 Kerinci”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka penulis merumuskan masalah dalam proposal yaitu:

1. Bagaimana Presedur Pengembangan Media Kartu Pintar Pada Materi Islamisasi dan Silang Budaya di Nusantara Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA N 3 Kerinci?

2. Bagaimana Respon Siswa Terhadap Produk yang Telah Dikembangkan Pada Materi Islamisasi dan Silang Budaya di Nusantara Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA N 3 Kerinci?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Prosedur Pengembangan Media Kartu Pintar Pada Materi Islamisasi dan Silang Budaya di Nusantara Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMAN 3 Kerinci
2. Untuk Melihat Respon Siswa Terhadap yang Telah Dikembangkan Pada Materi Islamisasi dan Silang Budaya di Nusantara Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA N 3 Kerinci

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Pengembangan yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian ini berupa Pengembangan Media Kartu Pintar Pada Materi Islamisasi dan Silang Budaya di Nusantara Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA N 3 Kerinci, yang dapat mengembangkan aspek-aspek seperti perkembangan kognitif, sosial dan emosional sehingga dalam kegiatan belajar menjadi lebih baik.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Sejarah merupakan salah satu bidang studi yang kurang begitu diminati siswa dan keberadaannya juga dianggap kurang penting dan tidak menarik di mata siswa, orang tua dan sekolah. Widja (dalam Agung dan Sri, 2013) menegaskan bahwa pengajaran sejarah di sekolah sering memunculkan kesan tidak menarik, bahkan cenderung membosankan sebab guru sejarah hanya mengulang hal-hal yang sama dari tingkat SD, SMP, sampai SMA.

Sehubungan dengan hal tersebut, guru harus dapat mengembagkan cara belajar yang membuat siswa belajar pelajaran sejarah menjadi berminat. Pemecahan masalah ini dapat dilakukan dengan pengembangan media kartu pintar (Albuis) yang dimana dengan permainan ini siswa menjadi pintar dengan cara bermain kartu pintar (Albusi), sehigga kualitas belajar siswa terhadap pelajaran sejarah menjadi meningkat dan lebih menarik.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah Media Kartu Pintar Pada Materi Islamisasi dan Silang Budaya di Nusantara Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA N 3 Kerinci yang akan membantu proses belajar menjadi lebih baik yang kreatif dan inovatif

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Peneliti membatasi penelitian ini hanya menghasilkan produk serta melihat keefektivitas pada produk yang di kembangkan dengan media kartu pintar (Albuis)

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan pemahaman antara peneliti dengan pihak-pihak yang akan memanfaatkan hasil penelitian ini maka diperlukan beberapa definisi istilah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada atau menghasilkan suatu produk.
2. Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk model dan memvalidasi produk model yang dihasilkan.

3. Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi, aktif, dan kreatif
4. Pembelajaran sejarah merupakan suatu kegiatan yang ditujukan untuk melangsungkan persiapan, pelaksanaan, dan pencapaian hasil belajar peserta didik dalam bidang studi sejarah.