

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam pendidikan memiliki kecenderungan gaya belajar yang beruntun, aktif, merasakan, serta visual yang terdapat pada masa kini. Dapat belajar dengan sendiri atau mandiri tentang apa yang sedang ataupun ingin dipelajari atau sering disebut aktif, beruntun yang dapat memahami materi dengan masuk akal, berturut-turut serta ketersaling berkaitan. Merasakan yang dimaksud merupakan pembiasaan dalam pembelajaran untuk lebih tertarik pada suatu bersifat fakta, mudah, serta juga telah disesuaikan terhadap kehidupan hari-harinya. Visual merupakan bentuk gaya dari belajar dengan langsung melihat terhadap gambaran dari sebuah bagan, gambar, video, serta lain sebagainya. Felden dan Soelman dalam (Ulfa, 2016:85) Seluruh dari gaya dalam belajar sudah disesuaikan sesuai terhadap gaya atau bentuk belajar gaya belajar pada peserta didik di zaman modern sekarang dengan dihubungkan pada perkembangan teknologi dengan adanya teknologi akan dapat memberi kemudahan dalam melakukan suatu pekerjaan. Banyaknya kemudahan telah membuat penurunan tingkat belajar peserta didik disekolah.

Perkembangan dari teknologi baik berupa internet telah banyak merubah jalan pikiran dan sudut pandang masyarakat agar menjadi lebih baik dengan lebih praktis dan maju, juga mudahnya dalam mencari ataupun memperoleh informasi dengan cara lebih efisien dan mudah (Suripah, 2017:70). Dalam perkembangan yang terjadi memberikan tuntutan agar sebagai pendidik mampu menumbuhkan beberapa ide yang afektif, inovatif serta kreatif didalam pengembangan sistem pembelajaran sistem yang banyak

menggunakan kemajuan dari teknologi, berfokus terhadap siswa dengan memberikan fasilitas pada kegiatan belajar mengajar (Fazar *et al.*, 2016:6). Peserta didik diharapkan mampu memahami materi dengan memeriksa dan mengkaji kembali materi secara mandiri dengan pemanfaatan teknologi (Widyasari *et al.*, 2021:62). Media dalam pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk merangsang peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk lebih baik dengan menyajikan berupa isi materi (Abi Hamid *et al.*, 2020: 4).

Permasalahan pada pendidikan dapat terlihat jika hasil pendidikan tidak mampu mencapai dari taraf yang telah diharapkan. Akibat rendahnya dari sumber daya manusia sistem pendidikan dan juga pendidikan yang digunakan akan menjadi permasalahan juga penyebab yang memberi dampak kurangnya motivasi dan minat. Dalam mencegah terjadinya masalah dalam pendidikan dapat melakukan perbaikan kualitas dan mobilitas komponen pendidikan. Dapat dikatakan *supervisor* memiliki peranan yang cukup penting untuk memberikan kualitas guru yang lebih baik dalam melaksanakan pembelajaran lebih berkualitas. Di sekolah jabatan *supervisor* yang meliputi pengawas dan terutama kepala sekolah (sabandi, 2013: 2).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu guru dan juga beberapa siswa di MAN 1 Muaro Jambi pada tanggal 28 November 2022, permasalahan pendidikan terjadi bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media cetak berupa buku ajar dan metode ceramah hanya membuat para peserta didik merasa bosan dan kurangnya motivasi dalam kegiatan belajar. Beberapa faktor mengapa mata pelajaran Sejarah kurang dimotivasi, bagi para peserta didik khususnya di MAN 1 Muaro Jambi. Pertama-tama hal ini dipicu oleh kurangnya media

tambahan untuk menunjang proses pembelajaran sejarah, dan kurangnya guru untuk lebih memberikan arahan dan motivasi agar proses pembelajaran sejarah tidak hanya berupa ceramah maupun catatan saja akibatnya, peserta didik kurang tertarik terhadap mata pelajaran seperti sejarah menjadi tersisih atau dinomor duakan di banding mata pelajaran lain. Sudah menjadi hal umum bahwa pelajaran sejarah dianggap kurang diberikan motivasi, sehingga sebagian besar siswa beranggapan bahwa pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang cukup membosankan. Sejarah sebagai ilmu sosial bagi siswa menjadi pelajaran yang kurang di motivasi kalau bukan pelajaran yang membosankan Kuntowijoyo dalam (Nurweda, 2022:20).

Pada kenyataannya pembelajaran sejarah di lapangan ataupun yang dilaksanakan dalam pembelajaran di sekolah, banyak ditemukan bahwa pembelajaran sejarah memiliki kesan pelajaran cukup membosankan, tidak memberi motivasi peserta didik, pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang menjabarkan suatu fakta yang telah ada, dianggap tidak cukup penting, sebabnya siswa meremehkan pembelajaran sejarah. Seperti halnya di gambarkan Wiriaatmadja dalam (Agus Rustamana, 2019:2) Banyaknya murid mengeluhkan pelajaran sejarah sangat membosankan dikarenakan isi dalam pembelajaran sejarah hanya berupa hafalan saja dari pembelajaran tahun ke tahun, tokoh dan peristiwa sejarah. Segudang informasi diberikan tanpa adanya motivasi begitu saja kepada siswa dan siswa tinggal menghafalkannya di luar kepala. Dapat dikatakan menghafal atau mengingat adalah salah satu cara belajar, seperti halnya menirukan (*motivating* atau *copying*) mencoba-coba dengan *trial and error*, terkadang juga berpikir atau merenungkan apa yang di lihat dan di alami dengan hasil yang berbeda-beda. Oleh karena itu ensiklopedia sejarah yang memuat pengetahuan-pengetahuan dasar tentang sejarah

diperlukan oleh guru untuk menambah sumber belajar selain buku cetak. Perkembangan teknologi komputer dewasa memiliki pengaruh terhadap adanya pengadaan sumber belajar termasuk ensiklopedia. Ensiklopedia digital dapat diakses melalui jaringan internet bebas digunakan kapan saja dan dimana saja oleh siswa maupun guru, contohnya yang sudah ada saat ini Wikipedia dan *Encyclopedia Britannica*. Media memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pada pembelajaran. Salah satu dari caranya adalah media dimanfaatkan untuk keperluan dalam pembelajaran (Asyhar, 2012:29). Oleh karena itu Ensiklopedia digital juga di perlukan dalam proses pembelajaran di harapkan dengan adanya ensiklopedia digital ini dapat membantu efektivitas peserta didik agar lebih termotivasi dalam belajar sejarah. Ensiklopedia elektronik atau digital merupakan suatu kumpulan dari sebuah tulisan didalamnya memiliki isi tentang informasi atau penjelasan mengenai ilmu pengetahuan tertentu tersajikan serta tersusun dengan berdasar kategori tertentu dapat diakses melalui website atau berdasar abjad. (Sari *et al.*, 2020:197). Pembuatan media pembelajaran ensiklopedia digital dengan menggunakan *Flipping Book* ini di latar belakang karena pembuatan ensiklopedia dengan didukung berbagai fitur *editing* yang sudah lengkap serta hasil dengan kualitas lebih baik dapat dibuat dengan mudah.

Ensiklopedia memiliki kelebihan yaitu ensiklopedia lebih mudah di gunakan karena berbentuk kamus yang secara teratur menggambarkan informasi, dan penjelasan yang lebih mendalam serta dilengkapi dengan informasi visual, Selain itu kelebihan yang terdapat pada ensiklopedia dapat memberikan rangsangan terhadap peserta didik untuk dapat aktif, kreatif, serta berfikir kritis. Selain itu juga ensiklopedia digunakan dalam secara umum meningkatkan pengetahuan kognitif terhadap peserta didik, ensiklopedia

dapat digunakan sebagai pelengkap buku teks serta sebagai pemberi informasi lebih menarik dalam kegiatan pembelajaran. (Sulistiyawati dan Hedianti, 2015:78) Mengatakan ensiklopedia merupakan sumber belajar yang memberikan informasi mengenai suatu masalah dengan lengkap dan mendasar, ensiklopedia juga dapat menjadi alternatif sumber belajar untuk memberikan informasi yang lebih terbaru dan akurat, ensiklopedia memiliki sifat yang mudah untuk digunakan dan dinamis.

Beberapa penelitian dengan hasil penelitian yang sudah melakukan pengembangan ensiklopedia digital yang digunakan untuk media dalam pembelajaran diantaranya yaitu : Nur Karimah, Nur Ngazizah, Arum Ratnaningsih (2021) Melalui jurnal penelitiannya yang berjudul Pengembangan Ensiklopedia Digital Berbasis Keterampilan Proses dan Karakter Pada Kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita dimana hasil penelitiannya tersebut di Sekolah Dasar yang dikembangkan dalam penelitian dengan uji reliabel diperoleh persentase 93,25%, respon peserta didik diperoleh persentase 91,1% serta keterlaksanaan dengan persentase 98,46% dalam penelitian ini dikategorikan baik dan layak digunakan.

Berdasarkan dari informasi yang telah diperoleh hasil wawancara di lapangan serta juga uraian di atas, peneliti terdorong untuk melakukan suatu penelitian dan pengembangan terhadap sebuah ensiklopedia digital sebagai bahan ajar yang akan diterapkan di sekolah. Ensiklopedia Digital merupakan salah satu upaya efektif meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar juga sebagai salah satu bahan ajar untuk peserta didik khususnya pada pelajaran Sejarah. Penelitian yang akan dikembangkan berjudul: **“Pengembangan Ensiklopedia Digital berbasis *Flipping Book* Materi jenis manusia purba untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah**

siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi”. Ensiklopedia diharapkan mampu menarik siswa untuk membaca, sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang dipaparkan di atas, maka dapat diambil rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Ensiklopedia Digital berbasis *Flipping Book* materi jenis manusia purba ?
2. Bagaimana efektivitas Ensiklopedia Digital siswa yang telah dikembangkan terhadap motivasi belajar sejarah pada materi jenis manusia purba ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media Ensiklopedia Digital berbasis *Flipping Book* materi jenis manusia purba.
2. Untuk mengetahui efektivitas Ensiklopedia Digital siswa yang telah dikembangkan terhadap motivasi belajar sejarah pada materi jenis manusia purba.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi dari produk yang di harapkan adalah :

1. Produk dikembangkan menggunakan *Software* mempunyai sarana dalam pembuatan serta menghasilkan sebuah program berupa *e-book* yang dapat dijalankan pada telepon seluler pintar (android).

2. Materi yang dirancang dalam pengembangan media ini adalah materi jenis manusia purba di MAN 1 Muaro Jambi.
3. Materi dibuat disesuaikan pada kompetensi dasar, kompetensi inti, serta indikator yang ada pada silabus.
4. Produk ensiklopedia digital yang dihasilkan dapat diterapkan dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah.
5. Produk ensiklopedia digital yang dihasilkan dapat mampu menambah minat peserta didik pada kegiatan belajar.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan peserta didik kemudahan dalam kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas dan diharapkan dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik.
2. Ensiklopedia Digital membantu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan semangat belajar.
3. Ensiklopedia Digital Jenis Manusia Purba yang dihasilkan diharapkan dapat dipakai sebagai pedoman belajar mandiri dalam memahami lebih lanjut tentang jenis manusia purba.

1.6 Asumsi Dan Batasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pada pengembangan Ensiklopedia Digital penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru dapat menggunakan produk yang dikembangkan ini sebagai media tambahan dalam membantu kegiatan proses belajar mengajar di kelas.
2. Peserta didik dapat menggunakan ensiklopedia digital dengan lebih mudah dibawa kemanapun baik untuk belajar kelompok maupun mandiri.
3. Kegiatan dan proses pembelajaran akan lebih menarik dengan menggunakan ensiklopedia digital yang berupa buku online akan meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik.

1.6.2 Batasan Pengembangan

Batasan dalam pengembangan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat batasan pengembangannya yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan media Ensiklopedia Digital berbasis *Flipping Book* ini hanya mencakup Kompetensi Dasar pada materi jenis manusia purba.
2. Pada tahap pelaksanaannya pengembangan uji coba yang akan dilaksanakan ini sekadar pada kelompok kecil dan kelompok besar.
3. Pelaksanaan penelitian di MAN I Muaro Jambi pada Kelas X .

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan merupakan sebuah cara, ataupun proses, dalam membuat untuk menjadi bertingkat, atau berubah untuk menyempurnakan sebuah pengetahuan, pikiran, dan lain-lain.
2. Media dalam pembelajaran adalah salah satu dari komponen dalam komunikasi, yang digunakan untuk membawa sebuah pesan yang berasal dari pembawa pesan untuk menuju penerima pesan. Dari definisi tersebut, kesimpulannya kegiatan pembelajaran adalah suatu proses dalam berkomunikasi.

3. *Flipping Book* adalah suatu alat pengembangan terpadu sebagai pembuat atau mengembangkan suatu *ebook*, sebagai pendukung pengembangan penelitian ini.
4. Ensiklopedia Digital adalah suatu bentuk ensiklopedia tidak lagi berupa buku dengan perkembangan kemajuan teknologi dan informasi ensiklopedia berbentuk digital yang dapat diakses melalui komputer, telepon seluler (Android) maupun melalui website dengan jaringan internet.