

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sejarah dilakukan sebagai proses peserta didik untuk memahami tentang peristiwa masa lalu yang meliputi ruang dan waktu dalam aspek sejarah pada suatu kejadian dalam kehidupan manusia. Menurut Andarwati (2019:65) pembelajaran sejarah sebuah rancangan untuk membekali peserta didik melalui sebuah aspek keterampilan dengan cara berpikir dan memahami sejarah dan melakukan sebuah peningkatan dalam moralitas bangsa Indonesia dengan ideologi yang berupa Pancasila. Pembelajaran sejarah di sekolah dapat meningkatkan peserta didik dalam jiwa nasionalisme terhadap kisah-kisah masa lalu, sehingga peserta didik tumbuh dengan sebuah pandangan hidup sebagai pelajar bangsa Indonesia.

Menurut Anis (2016:487) tujuan pembelajaran sejarah merupakan sebuah tahapan pengembangan dalam berpikir kritis dan kreatif dengan melakukan proses mengembangkan sebuah inspirasi atau rasa ingin tahu dalam mengembangkan sebuah kemampuan melalui tahapan yang kongrit yaitu mencari, mengolah dengan cara mencari informasi, sehingga meningkatkan peserta didik dalam semangat kebangsaan. Indikator tercapainya tujuan pembelajaran sejarah memiliki beberapa tahapan yaitu: 1) pembelajaran sejarah memiliki sebuah tujuan melalui proses sasaran atau substansi dalam aspek-aspek bersifat normatif, 2) makna dan nilai sejarah dilakukan pada sebuah prosedur tujuan pendidikan melalui akademik dan pembuatan ilmiah murni, 3) melalui aplikasi pembelajaran sejarah dalam segi pragmatik, sehingga segi dimensi

maupun substansi dipilih melalui proses tujuan dengan nilai pendidikan sehingga tercapai sesuai prosedur tujuan pendidikan, 4) pembelajaran sejarah harus melalui prosedur yang normatif atau harus relevan melalui rumusan dan proses sebuah pendidikan nasional, 5) pembelajaran sejarah memiliki sebuah tiga unsur pokok yaitu: inturksi, intelektual dan pelatihan sehingga dalam proses tersebut dapat bertanggung jawab pada masa depan bangsa khususnya bangsa Indonesia, 6) pembelajaran sejarah tidak hanya melakukan sebuah penyajian pengetahuan secara fakta akan tetapi pengalaman dalam sebuah masa lampau, akan tetapi harus melalui latihan yaitu berpikir kritis untuk mengetahui makna dalam nilai peristiwa sejarah yang akan dipelajarannya (Amelia, 2014:48).

Pengelolaan dalam sebuah pembelajaran sejarah memiliki permasalahan dalam proses belajar peserta didik yang dimana pada saat praktik observasi magang kependidikan 2022 masalah yang dilihat bahwasanya peserta didik kurang mengerti dalam penjelasan guru maupun proses pembelajarannya, sehingga peneliti memperkuat melalui analisis kebutuhan berupa analisis kemampuan berpikir kritis melalui sebuah angket dan wawancara. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran sejarah yang bernama Pak Taufik Hidayat, S.Pd, pada saat observasi di SMA Negeri 2 Kota Jambi pada hari senin 4 September 2023 bahwasanya disekolah tersebut telah terdapat fasilitas pendukung pembelajaran, yaitu seperti infokus dll. Akan tetapi dalam proses pembelajaran sejarah guru belum dapat memaksimalkan penggunaan media pendukung tersebut karena kurangnya fasilitas infokus sehingga separuh guru tidak bisa menggunakan infokus untuk setiap saat. Pada saat observasi berlangsung, peneliti melihat bahwasannya proses pembelajaran hanya

menggunakan media buku paket. Selain itu, guru mata pelajaran sejarah juga menyampaikan bahwa sesekali beliau menggunakan media video atau *powerpoint*, namun dalam penggunaan media tersebut banyak pertimbangan. Pertimbangan tersebut meliputi keterbatasan waktu pembelajaran sejarah dan keterbatasan waktu untuk mendesain atau membuat media lain karena padatnya jam mengajar. Sehingga guru tersebut memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran seadanya untuk mengefisiensikan waktu belajar.

Berdasarkan observasi tersebut selain analisis kebutuhan guru, penulis juga melakukan sebuah analisis siswa yang dimana dilakukan melalui cara menyebarkan angket kemampuan berpikir kritis siswa. Di dalam pembagian angket tersebut melalui 5 kelas yang dimana per kelas diambil sampel 5 siswa secara acak, pengambilan sampel tersebut dari kelas X E1, E3, E4, E5, dan E11. Pada saat observasi di SMA Negeri 2 Kota Jambi pada hari Selasa 5 September 2023, pada sampel angket siswa dilakukan 5 kelas dan di ambil per kelas 5 siswa. Hasil dari angket tersebut bahwa persentase siswa dari kelas X E1, E3, E4, E5, E11. Dapat disimpulkan bahwa dengan persentase beberapa kelas X dari kelas E1, E3, E4, E5 dan E11 diperoleh data yaitu dari 25 responden dengan skor 43% sampai yang tertinggi 50% hal ini masuk kategorisasi rendah, sehingga perlu adanya sebuah tindakan yang mampu meningkatkan siswa melalui fase pembelajaran.

Pentingnya media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan sebuah kemampuan siswa dalam proses pembelajaran dengan menunjang proses peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, hal ini perlu adanya sebuah tahapan dalam pembuatan media pembelajaran menarik yang dimana bisa di

melalui sebuah (gambar). Salah satu media pembelajaran menarik yang melalui gambar ialah poster dimana poster memiliki acuan yang sangat tinggi dalam proses pembelajaran karena melampirkan sebuah gambar secara menarik dan sangat efektif dalam pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah. Adanya media pembelajaran menarik di kelas akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran (Zakiah & Lestari, 2019:3).

Salah satu solusi menggunakan media pembelajaran poster adalah menggunakan aplikasi *Adobe Express*. *Adobe Express* sebuah aplikasi yang cocok untuk melakukan media pembelajaran akan tetapi aplikasi ini belum ada yang menggunakan dalam proses media pembelajaran. Aplikasi *Adobe Express* bisa digunakan melalui Hanphone, laptop dan pc, dalam aplikasi *Adobe Express* ini memiliki beberapa fitur yang sangat menarik yaitu membuat sebuah banner nama, infografis, video dll, sehingga poster sangat cocok untuk dilakukan di aplikasi *Adobe Express* karena ketajaman kontras gambar yang sangat tinggi sehingga hasil poster tersebut berkualitas bagus. media pembelajaran poster berfungsi sebagai informasi berupa pesan yang memvisualisasikan yang dimana akan di jelaskan kepada siswa melalui ilustrasi berupa sebuah gambar dengan beberapa objek melalui model situasi (Maiyena, 2014:375). Poster dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai penarik minat peserta didik terhadap penjelasan-penjelasan yang di sampaikan secara rinci, mencari sebuah gagasan, dilakukan untuk proses metode peserta didik supaya tertarik dan melaksanakan penjelasan yang terpampang di poster (Sadiman dkk, 2011:29). Dengan media poster guru mampu melakukan rangkuman materi secara menarik untuk dipahami pada saat melakukan proses belajar, sehingga peserta didik bisa mengerti pada saat materi

yang di jelaskan oleh guru yang mengajar. Secara kompleks poster sangat cocok untuk diterapkan ke salah satu media pembelajaran khususnya untuk media pembelajaran sejarah karena sangat bagus untuk meningkatkan sebuah kemampuan berpikir kritis siswa di zaman digitalisasi ini.

Berdasarkan fase masalah pembelajaran dan proses pembelajaran sejarah yang telah dipaparkan diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis Aplikasi *Adobe Express* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kota Jambi”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di jelaskan diatas, maka permasalahan dalam penelitian pengembangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media poster berbasis aplikasi *Adobe Express* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Jambi ?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran poster berbasis aplikasi *Adobe Express* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Jambi ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitianm maka tujuan pengembangan yang akan dicapai dalam penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran poster berbasis aplikasi *Adobe Express* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Jambi.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan dalam media pembelajaran poster berbasis aplikasi *Adobe Express* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Jambi.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang akan dikembangkan dalam sebuah penelitian ini yaitu media poster berbasis aplikasi *Adobe Express* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Jambi. Spesifikasi yang dikembangkan dalam produk Ini ialah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan menggunakan sebuah aplikasi *Adobe Express* dengan bentuk digital yang dapat digunakan di dalam kelas.
2. Materi yang digunakan pada produk pengembangan media ini ialah materi tentang Masuk dan berkembangnya Islam di Indonesia.
3. Produk yang dihasilkan sangat berguna bagi pembelajaran di sekolah.
4. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini sesuai atau di susun secara rinci yaitu dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam Modul Ajar.
5. Penggunaan aplikasi *Adobe Express* bisa digunakan kapanpun dan dimanapun.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Dalam mengembangkan produk memiliki sebuah aspek yaitu melalui sebuah pengembangan yang sangat rinci. Pentingnya pengembangan dalam produk ini ialah sebagai berikut:

1. Memberikan rancangan baru untuk peserta didik melalui suasana baru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran poster di kelas.
2. Produk pengembangan ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta semangat belajar di dalam kelas.
3. Media poster dibuat untuk mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran khususnya materi pembelajaran sejarah di kelas sehingga lebih efektif.
4. Produk media ini diharapkan dapat menambah kualitas dalam proses pembelajaran sejarah.

1.6 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan sebuah penelitian pengembangan ini ialah landasan atau sebuah arahan untuk menentukan karakteristik produk yang akan dihasilkan.

1.6.1 Asumsi Pengembangan

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

1. Proses dalam sebuah pembelajaran akan lebih efisien atau lebih mudah karena disebabkan pembelajarannya melalui sebuah media yang sangat praktis dan mudah dipahami.
2. Dengan melakukan media pembelajaran poster berbasis *Adobe Express* maka pembelajaran sejarah akan sangat menarik melalui gambar-gambar dalam proses pembelajaran.
3. Peserta didik bisa memahami atau belajar menggunakan media pembelajaran poster dimanapun dan kapanpun.
4. Hasil belajar pada siswa akan meningkat karena kemampuan berpikir kritis belajar sejarah siswa akan lebih cepat menimbulkan inspirasi dalam proses pembelajaran di kelas.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam aspek pengembangan media pembelajaran poster berbasis *Adobe Express* terdapat sebuah keterbatasan dalam pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran poster hanya digunakan di aplikasi *Adobe Express*.
2. Pada sebuah tahapan uji coba hanya melakukan terbatas yaitu pada kelas X3.
3. Produk penelitian pengembangan ini hanya dilakukan pada kelas X E3 di SMA Negeri 2 Kota Jambi.

1.7 Defenisi Istilah

1. Penelitian *Reseach and Development* adalah sebuah metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu produk tertentu melalui pengujian dengan ke efektifan dalam sebuah produk tersebut (Sugiyono, 2017:407).
2. Pembelajaran Sejarah adalah sebuah rancangan ilmu pengetahuan di masa lampau yang mengandung dalam sebuah kearifan sehingga memperoleh sebuah pengetahuan tentang peristiwa terdahulu dengan berhubungan pada masa kini.
3. Media pembelajaran merupakan suatu tahapan dalam melakukan penyampaian materi di dalam kelas sehingga media belajar sangat membantu peserta didik untuk melakukan sebuah capaian tujuan pembelajaran di kelas (Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121).
4. *Adobe Express* adalah sebuah aplikasi digital yang memiliki beberapa fitur yaitu mengedit video, membuat template nama, dan membuat poster sehingga sangat membantu dalam proses pembuatan produk pengembangan ini.
5. Kemampuan Berpikir Kritis adalah sebuah proses pengaturan diri untuk memutuskan sebuah pembahasan atau penjelasan dengan cara analisis maupun evaluasi melalui suatu pemikiran yang relevan.