

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sapriya (dalam Santosa dan Hidayat, 2020:94) pembelajaran sejarah adalah ilmu yang membahas asal-mula, rangkaian dan peran masyarakat dimasa lalu, yang memuat nilai kearifan yang dapat digunakan melatih kepintaran, membentuk perilaku dan karakter siswa.

Gagne & Briggs (dalam Yuyun dkk, 2021:11) pembelajaran merupakan alat bantu yang mampu mendukung pembelajaran untuk mencapai tujuan, dirangkai dalam bentuk materi pembelajaran, ditata sebgus mungkin untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Terdapat 2 unsur yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu unsur intern dan unsur ekstern. Unsur intern yaitu dari dalam proses pembelajarannya dan unsur ekstern yang mempengaruhi diluar proses pembelajarannya.

Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan pada hari Selasa-Jum'at tanggal 11-15 September 2023 pukul 8.15-10.00 WIB di MAN 2 Kota Jambi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah yang dilakukan di kelas XI IPS 1 MAN 2 Kota Jambi belum terlaksana dengan maksimal. Terlihat dari situasi dan kondisi siswa yang mengikuti pembelajaran, sebagian dari mereka banyak yang terlihat bosan, sehingga banyak dari siswa yang bermain ponsel dan mengobrol dengan teman sebelahnya. Beberapa siswa juga terlihat mengabaikan temannya yang sedang presentasi materi kelompok di depan kelas. Media yang digunakan untuk

mendukung pembelajaran siswa di kelas hanya makalah. Setiap kelompok ditugaskan untuk membuat makalah dan dari hasil makalah tersebut dipresentasikan di depan kelas dan media pendukung lainnya lks dan buku cetak pegangan guru.

Pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 belum terlaksana secara maksimal dan optimal karena ditemukan beberapa masalah. Permasalahan tersebut diperkuat melalui wawancara beberapa guru Sejarah peminatan dan siswa. Pertama, guru membutuhkan waktu untuk menyiapkan dan mendesain media. Kedua, siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat memberikan inovasi baru. Ketiga, guru masih menggunakan LKS sebagai media pembelajaran. Keempat, guru belum pernah mengembangkan media-media pembelajaran yang menarik. Kelima, guru belum pernah menerapkan media pembelajaran digital dikelas.

Setelah wawancara siswa kelas XI IPS 1 MAN 2 Kota Jambi pada hari Selasa, 12 September 2023 pukul 8.15-10.00 WIB disebutkan bahwasanya siswa merasa bosan saat pembelajaran Sejarah, siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan semangat pada jam pelajaran Sejarah. Siswa menyukai gaya belajar yang interaktif dengan berdiskusi bersama teman karena beberapa siswa lebih suka mendengarkan dan memberikan pendapat. Setelah dilakukan wawancara analisis kebutuhan siswa yang mengikuti pembelajaran Sejarah didapatkan hasil bahwasanya siswa yang mengikuti pembelajaran belum memiliki kemampuan berpikir kritis yang tinggi dan hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung dikelas maka, dengan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *booklet* untuk

meningkatkan berpikir kritis siswa dan membuat pembelajaran Sejarah lebih menarik dan bermakna di kelas XI IPS 1 MAN 2 Kota Jambi.

Menurut Ennis (dalam Gustianingrum dkk, 2023:466) berpikir kritis merupakan kemampuan yang dimiliki untuk memperoleh keputusan sesuai dengan yang dilakukannya. Siswa perlu untuk berpikir kritis karena dapat membantu dalam mengembangkan kualitas pembelajaran dengan baik. Di era society 5.0 siswa diharapkan dapat menyesuaikan diri dengan baik dengan adanya perubahan teknologi.

Permasalahan berpikir kritis yang ditemukan yaitu siswa yang kurang memahami materi pembelajaran, kemudian siswa tidak termotivasi atau tidak tertarik dengan mata pelajaran atau materi pembelajarannya. Kurangnya keterampilan analisis yang dimiliki siswa sehingga tidak mampu untuk memecahkan suatu masalah. Kurang percaya diri siswa juga menjadi salah satu pemicu permasalahan berpikir kritis karena dengan tidaknya percaya diri dapat menghambat siswa dalam mengeluarkan pendapat atau berdebat terhadap suatu masalah.

Hasil penyebaran angket skala berpikir kritis siswa hari Jum'at, 15 September 2023 di kelas XI IPS 1 MAN 2 Kota Jambi sebanyak 36 responden, untuk menentukan interval nilai pada variabel berpikir kritis belajar dimana kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada mata Pelajaran Sejarah peminatan yaitu, 75 maka nilai data variabel digolongkan ke dalam 5 kategori sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kategori Skala Berpikir Kritis

No	Nilai Angket	Skor Nilai	Kategori
1	115	63,8	Rendah
2	115	63,8	Rendah
3	111	61,6	Rendah
4	111	61,6	Rendah
5	111	61,6	Rendah
6	109	60,5	Rendah
7	109	60,5	Rendah
8	108	60	Rendah
9	107	59,4	Sangat Rendah
10	107	59,4	Sangat Rendah
11	107	59,4	Sangat Rendah
12	106	58,8	Sangat Rendah
13	104	57,7	Sangat Rendah
14	104	57,7	Sangat Rendah
15	101	56,1	Sangat Rendah
16	99	55	Sangat Rendah
17	99	55	Sangat Rendah
18	98	54,4	Sangat Rendah
19	97	53,8	Sangat Rendah
20	97	53,8	Sangat Rendah
21	96	53	Sangat Rendah
22	96	53	Sangat Rendah
23	96	53	Sangat rendah
24	95	52,7	Sangat Rendah
25	94	52,2	Sangat Rendah
26	94	52,2	Sangat Rendah
27	93	51,6	Sangat Rendah
28	92	51,1	Sangat Rendah
29	91	50,5	Sangat Rendah
30	91	50,5	Sangat Rendah
31	90	50	Sangat Rendah
32	87	48,3	Sangat rendah
33	86	47,7	Sangat rendah
34	85	47,2	Sangat rendah
35	82	45,5	Sangat rendah
36	60	33,33	Sangat rendah

Sumber: Hasil angket respon siswa XI IPS 1 MAN 2 Kota Jambi
(Jum'at, 15 September 2023)

Dari tabel 1.1 diatas hasil angket berpikir kritis yang diperoleh 8 orang atau 22% dengan kategori rendah dan 28 orang atau 78% dengan kategori sangat rendah, maka dapat disimpulkan berpikir kritis di kelas XI IPS 1 Man 2 Kota Jambi masih tergolong sangat rendah.

Permasalahan yang ditemukan di MAN 2 Kota Jambi, harus dilakukan solusi untuk memecahkan masalah yang pada pembelajaran Sejarah, perlu dibutuhkan inovasi baru untuk mendukung pembelajaran Sejarah lebih menarik dan menyenangkan. Media digital berbasis *booklet* salah satu media interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran Sejarah dan dapat memecahkan masalah yang ada serta dapat meningkatkan berpikir kritis siswa.

Media pembelajaran adalah bagian penting yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran. Dengan media pembelajaran siswa mampu mendapatkan hasil yang belajar yang diharapkan. Media biasa dapat berupa elektronik, fotografi, atau grafik yang dapat digunakan untuk memuat informasi. Jadi, dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat pendukung untuk memberikan informasi yang berisikan materi belajar serta dapat meningkatkan minat belajar siswa serta tercapainya tujuan pembelajaran. (Feriska dan Imam, 2022:63).

Setelah melakukan observasi yang dilakukan dari kelas X-XII di MAN 2 Kota Jambi Hari Senin-Jum'at tanggal 11-15 September 2023 pukul 8.15-10.00 wib, dapat disimpulkan bahwa guru Sejarah di MAN 2 Kota Jambi telah menggunakan media pembelajaran. Pada hari senin dan selasa siswa kelas X IPS 3 dan X IPS 1 menggunakan media pembelajaran *power point* pada materi manusia dan Sejarah. Hari Rabu di kelas XI IPS 2 menggunakan makalah sebagai media

pembelajaran materi kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan. Hari Kamis di kelas XII IPS 2 menggunakan media pembelajaran berupa video dokumenter dengan materi kontemporer dunia antara lain runtuhnya Pakta Warsawa, Uni Soviet, Jerman Bersatu, Konflik Kamboja, Perang Teluk, Apartheid di Afrika Selatan, Konflik Yugoslavia dan terorisme dunia bagi kehidupan sosial dan politik global. Dan hari Jum'at di kelas XI IPS 1 menggunakan media pembelajaran berupa makalah pada materi kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwasanya guru telah menggunakan media pembelajaran yang mendukung pada mata Pelajaran Sejarah, namun dengan demikian media tersebut belum sepenuhnya efektif untuk meningkatkan berpikir kritis siswa.

Dari permasalahan yang ditemukan di MAN 2 Kota Jambi diatas, perlu sebuah upaya dalam mengatasi permasalahan berpikir kritis siswa yang sangat rendah dari kelas X-XII. Hampir seluruh peserta didik terlihat bosan saat mengikuti pembelajaran Sejarah. Saat ditanya sudah paham atau belum siswa menjawab sudah akan tetapi saat diberikan pertanyaan siswa tidak bisa menjawabnya dan saat disuruh bertanya siswa tidak ada yang bertanya mengenai materi pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan dari penjelasan diatas tersebut peserta didik sangat rendah dalam berpikir kritisnya. Berdasarkan penjelasan diatas, maka dengan menggunakan media pembelajaran digital berbasis *booklet* diharapkan mampu memecahkan masalah berpikir kritis yang terjadi pada siswa. Dengan digunakannya media digital pembelajaran *booklet* siswa dapat belajar secara

mandiri dimana dan kapan saja, mampu mempermudah untuk mencapai tujuan, dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Media digital adalah sistem digital yang mendukung pembelajaran siswa yang lebih aktif, konstruksi pengetahuan, dan eksplorasi serta memungkinkan komunikasi jarak jauh dan berbagi data antara guru dan/atau siswa di lokasi fisik kelas yang berbeda.

Media Pembelajaran Digital berbasis *Booklet* salah satu media pembelajaran yang interaktif yang mampu membuat siswa tertarik terhadap pembelajaran Sejarah. Media pembelajaran digital disusun menjadi *Booklet* yang berisi materi serta gambar pendukung. Dengan media digital dapat membantu guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, pembelajaran lebih bermakna dan dapat meningkatkan berpikir kritis siswa. Melalui media pembelajaran digital berbasis *booklet* kegiatan pembelajaran sangat mempengaruhi semangat, minat serta berpikir kritisnya dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan diperkuat dengan wawancara guru dan siswa mengenai media pembelajaran digital berbasis *booklet* yang dilaksanakan di MAN 2 Kota Jambi pada hari Senin-Jum'at tanggal 11-15 September 2023 pukul 7.30-10.00 wib, didapatkan hasilnya bahwa guru mata Pelajaran Sejarah peminatan belum pernah menerapkan media pembelajaran digital berbasis *booklet*. Hal ini dikarenakan membutuhkan waktu untuk membuat media tersebut. Biasanya guru hanya menggunakan media pembelajaran yang lebih mudah dan simple untuk dibuat dan tidak membutuhkan waktu dalam proses pembuatannya. Siswa kelas XI IPS 1 juga belum pernah menggunakan media pembelajaran digital maka, dengan

demikian siswa dan guru tertarik untuk dikembangkan media pembelajaran digital berbasis *booklet*.

Setelah dipaparkan di atas, dengan menggunakan media pembelajaran digital berbasis *Booklet* diharapkan mampu menyelesaikan masalah pembelajaran Sejarah, tujuan pembelajaran dapat tercapai dan siswa mampu belajar secara sendirian ataupun kelompok. Dengan digunakannya media Digital berbasis *Booklet* akan membantu siswa dalam meningkatkan minat dan berpikir kritisnya dalam pembelajaran Sejarah, serta dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dan membantu pembelajaran lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, dengan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *booklet*, kita dapat menyelesaikan masalah yang muncul dalam proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran Sejarah lebih bermakna serta meningkatkan berpikir kritis peserta didik di MAN 2 Kota Jambi.

Dari uraian diatas peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Booklet* Kelas XI IPS 1 MAN 2 Kota Jambi”**. Penelitian ini bertujuan membantu permasalahan yang terjadi pada peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur mengembangkan produk media pembelajaran Digital Berbasis *Booklet* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas XI IPS 1 MAN 2 Kota Jambi?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan produk media pembelajaran Digital Berbasis *Booklet* setelah dikembangkan terhadap peningkatakan kemampuan bepikir kritis siswa kelas XI IPS 1 MAN 2 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran Digital Berbasis *Booklet* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI IPS 1 MAN 2 Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk media pembelajaran Digital Berbasis *Booklet* setelah dikembangkan terhadap peningkatakan kemampuan berpikir kritis belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 MAN 2 Kota Jambi.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka spesifikasi pengembangannya yaitu, sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan berupa media pembelajaran Digital berbasis *Booklet*.
2. Media pembelajaran Digital Berbasis *Booklet* dapat digunakan pada siswa kelas XI IPS 1 MAN 2 Kota Jambi.
3. Produk dari media pembelajaran Digital berbasis *Booklet* yang dikembangkan diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Peminatan.
4. Media pembelajaran Digital berbasis *Booklet* merupakan media digital.
5. Media pembelajaran Digital berbasis *Booklet* dapat digunakan di perangkat elektronik seperti smartphome, tablet dan laptop.
6. Media pembelajaran Digital berbasis *Booklet* dalam penerapannya memerlukan internet.
7. Media pembelajaran Digital berbasis *Booklet* dapat membantu mengatasi permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Sejarah.
8. Media pembelajaran Digital berbasis *Booklet* dapat membantu Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran Digital berbasis *Booklet* terhadap berpikir kritis siswa pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Bagi Sekolah**, penelitian ini diyakini dapat dilibatkan pihak sekolah sebagai tambahan pembelajaran di sekolah dan sebagai komitmen pengembangan tenaga pengajar dalam menambah pustaka sekolah di MAN 2 Kota Jambi.
2. **Bagi Guru**, hasil penelitian ini dapat membantu para pendidik dalam kegiatan mendidik dan pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman dan menjadi wadah pembelajaran sejarah. Hal ini diyakini dapat menjadi pengembangan lain dalam menampilkan sejarah di ruang belajar serta dapat mengembangkan kembali media pembelajaran digital berbasis *booklet* dalam menampilkan pembelajaran sejarah di kelas.
3. **Bagi Siswa**, diharapkan dapat menambah pemahaman materi, menambah aset pembelajaran serta menambah pengetahuan dan minat terhadap mata pelajaran sejarah serta adanya pengembangan Media Pembelajaran digital Berbasis *Booklet* diharapkan dapat lebih mengembangkan kemampuan penalaran tegas Siswa Kelas XI MAN 2 Kota Jambi.
4. **Bagi Peneliti**, penelitian ini diyakini akan sangat bermanfaat bagi penulis dalam memahami konsentrasi ujian untuk mengarahkan serta memperluas wawasan penulis mengenai peningkatan media pembelajaran digital berbasis *booklet* dalam mengembangkan lebih lanjut berpikir kritis siswa kelas XI MAN 2 Kota Jambi.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dari penelitian pengembangan media pembelajaran Digital berbasis *Booklet* ialah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Digital berbasis *Booklet* dapat menjadi salah satu alternatif dalam mengembangkan sebuah media pada pembelajaran Sejarah.
2. Media pembelajaran Digital berbasis *Booklet* mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan.
3. Pengembangan media pembelajaran Digital berbasis *Booklet* layak digunakan untuk membantu permasalahan dalam pembelajaran sejarah.
4. Pengembangan media pembelajaran Digital berbasis *Booklet* Digital layak digunakan untuk membantu permasalahan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
5. Media pembelajaran Digital berbasis *Booklet* dapat menjadikan pembelajaran Sejarah menjadi lebih bermakna.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari penelitian pengembangan media pembelajaran Digital berbasis *booklet* adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media Digital Berbasis *Booklet*.
2. Pengembangan media pembelajaran Digital berbasis *Booklet* hanya terbatas pada mata pelajaran sejarah Peminatan dengan menggunakan materi KD 3.6

dan KD 4.6 menganalisis pengaruh Perang Dunia I dan Perang Dunia II terhadap kehidupan politik global (LBB dan PBB)

3. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPS 1 MAN 2 Kota Jambi.
4. Pengembangan media pembelajaran Digital berbasis *Booklet* yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli media dan validasi ahli materi
5. Penguji media pembelajaran Digital berbasis *Booklet* yang dikembangkan meliputi uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba produk.
6. Pengembangan media pembelajaran Digital berbasis *Booklet* ini berpedoman pada pengembangan model ASSURE.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran, perlu diberikan definisi istilah sebagai berikut:

1. **Pembelajaran Sejarah**, adalah ilmu yang membahas asal-mula, rangkaian dan peran masyarakat dimasa lalu, yang memuat nilai kearifan yang dapat digunakan melatih kepintaran, membentuk perilaku dan karakter siswa.
2. **Media Pembelajaran**, merupakan keseluruhan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran berlangsung sesuai tujuan pembelajaran.
3. **Media pembelajaran Digital**, segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan atau dikembangkan,

digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

4. **Media Pembelajaran Digital berbasis Booklet**, merupakan bahan ajar yang ditata secara teratur ke dalam bentuk yang lebih kecil yang dimuat dalam format digital yang berisikan gambar yang membuat pembaca saling aktif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.
5. **Berpikir Kritis**, suatu tindakan yang memungkinkan seseorang tersebut berpikir secara teratur, kecakapan sistematis dan menilai, memecahkan masalah, menarik keputusan, memberikan keyakinan, menganalisis asumsi dan pencaharian ilmiah.