

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan sangatlah memegang peranan penting bagi keberlangsungan kehidupan bangsa. Pendidikan sebagai faktor yang utama dalam pembentukan pribadi dan watak dari manusia, pendidikan sangat berperan penting dari pembentukan watak baik dan buruknya manusia. Dengan adanya pendidikan sehingga pemerintah bersemangat untuk mengembangkan pendidikan di Indonesia dengan mencetak kader generasi yang berkualitas. Dalam Undang-Undang (No 20 Tahun 2003) pendidikan adalah suatu upaya untuk menciptakan suasana proses belajar mengajar guna mengembangkan potensi diri, aktif dan kreatif, dengan mengaitkan beberapa hal penting diantaranya spiritual, kecerdasan, pengendalian terhadap diri sendiri, akhlak serta keterampilan yang berguna bagi diri sendiri, masyarakat serta bagi bangsa.

Pendidikan di Provinsi Jambi tepatnya di SMAN 1 Muaro Jambi, mengalami perubahan kurikulum yang mulanya kurikulum 2013 (K13) dan sekarang berubah menjadi kurikulum merdeka (KM). Kurikulum merupakan penyusunan pengalaman yang dipergunakan oleh guru guna proses membimbing peserta didik menuju kedewasaan (Caswell dan Campbell: 2021). Kurikulum merupakan rancangan dalam kegiatan pembelajaran yang berisikan berbagai hal mengenai proses belajar serta perkembangan individu dari peserta didik. Kurikulum pendidikan adalah sebuah rangkaian aturan mengenai perencanaan yang membahas tentang isi, tujuan pembelajaran, bahan ajar yang berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan (Peraturan Pemerintah RI No 17 Tahun 2010).

Menurut Khoirurrijal (2022:7) Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang sangat beragam, dengan capaian peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep serta menguatkan kompetensi. Merdeka belajar adalah suatu kebijakan yang dirancang dan disusun oleh pemerintah sebagai lompatan dalam aspek kualitas pendidikan agar menghasilkan peserta didik dan kelulusan yang unggul dalam menghadapi masa

depan (Rohmad, 2022:5). Pemerintahan melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendibudristek) mulai memberlakukannya penerapan pada kurikulum yaitu kurikulum merdeka yang dimulai pada tahun ajaran 2022/2023 di tingkat anak usia dini, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Pembelajaran sejarah dapat menanamkan pengetahuan siswa tentang sikap, maupun nilai-nilai yang berkembang di masyarakat. Akan tetapi pembelajaran sejarah tidak menjadi realita dalam dunia pendidikan Indonesia, karena aspek dalam pembelajaran sejarah penuh dengan beban hapalan yang tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik, hal itu menyebabkan peserta didik jenuh dan cenderung tidak aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Permasalahan pokok yang dijumpai dalam pembelajaran sejarah yang belum menyentuh secara substansif baik secara proses maupun hasil belajar. Pada umumnya, pembelajaran sejarah yang dilaksanakan kurang menarik minat serta perhatian peserta didik dan terkesan membosankan.

Peran guru sangatlah penting sebagai penunjang kegiatan pembelajaran di kelas, baik menggunakan strategi media, metode yang kreatif bahkan inovatif sehingga materi yang disampaikan ke peserta didik bisa dipahami. Pada dasarnya hingga sekarang masih ada guru yang belum menerapkan media pembelajaran guna menarik perhatian peserta didik dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan adanya penerapan media pembelajaran yang terbaru dapat memotivasi peserta didik dalam meningkatkan dan mengeksplor kreativitas yang dimilikinya. Penggunaan media guna meningkatkan kreativitas dilaksanakan dengan kriteria yang baik dan terbaru, dengan dibantu oleh guru sehingga menarik perhatian peserta didik untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Rowse (dalam Fathonah, 2018:193), pembelajaran sejarah membuat seorang menjadi lebih aktif dan kreatif serta bijaksana dalam bertindak. Sejarah mengajarkan manusia bagaimana belajar dari masa lalu untuk melakukan perubahan ke arah yang lebih baik di masa depan kelak. Bangsa yang tidak paham akan sejarah akan mudah dikelabui Rowse (dalam Fathonah, 2018:214).

Pembelajaran sejarah merupakan media pendidikan dengan memperkenalkan kepada peserta didik mengenai bangsanya di masa lampau. Melalui adanya pembelajaran sejarah peserta didik mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami serta menjelaskan proses perkembangan dan perubahan serta keragaman sosial budaya dalam rangka menumbuhkan jati diri bangsa ditengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. Winarsih (2017:2).

Penjelas di atas mengenai pembelajaran sejarah tidak sesuai dengan realita yang ada disekolah, berdasarkan observasi di SMA N 1 Muaro Jambi pukul 08.30 WIB pada hari Jum'at 8 September 2023, diperoleh informasi bahwa pembelajaran sejarah masih belum optimal dengan permasalahan kegiatan pembelajaran yang masih terpusat, kurangnya memanfaatkan fasilitas dalam penggunaan media yang menunjang kreativitas, media yang digunakan hanya menggunakan buku paket sehingga proses pembelajaran kurang menarik, peserta didik kurang aktif serta mengurangi minat peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi, rata-rata proses pembelajaran peserta didik nampak kurang memahami penjelasan dari guru sejarah yang sedang menjelaskan materi yang diajarkan. Guru tersebut masih menggunakan gaya belajar satu arah dan masih kurangnya memanfaatkan media pembelajaran, dalam hal ini akan berdampak pada pemahaman dari nilai yang terkandung di dalam pembelajaran sejarah, hal tersebut tidak menjanjikan setiap peserta didik yang belajar mampu berubah kearah yang lebih baik.

Setelah dilakukannya pra survei di SMAN 1 Muaro Jambi, peneliti banyak melihat beberapa permasalahan salah satunya siswa yang kurang aktif dalam bertanya pada saat diskusi maupun kepada guru. Selain itu peneliti juga menemukan proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa hanya menggunakan buku saja. Sehingga menurut peneliti berpikir untuk meneliti ini guna memberikan sedikit evaluasi kepada guru terhadap proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan media pembelajaran sangatlah penting untuk diterapkan guna meningkatkan suatu kreativitas yang dimiliki peserta didik selama proses

pembelajaran berlangsung dengan menuangkan beberapa ide pokok materi, mengembangkan imajinasi serta peserta didik mampu memperoleh rasa kepercayaan diri terhadap dirinya sendiri sehingga dapat menyerap materi pembelajaran dengan mudah dan baik.

Menurut Kristin dalam Nugraha dkk (2018:11) kreativitas adalah kemampuan seseorang yang dapat menghasilkan sesuatu produk baru atau gagasan yang dimiliki untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Slamento (2015:147) pengertian kreativitas berkaitan dengan suatu perolehan objek, contohnya penciptaan suatu objek baru dengan memanfaatkan objek yang telah ada. Pandangan ini saling berkaitan dengan kreativitas klasik yang berargumen bahwa kreativitas merupakan cipta suatu objek yang terbaru. Menurut (Kim:2019) kreativitas tidaklah mengacu kepada pembaruan tetapi sintesis yaitu suatu kombinasi perluasan pengetahuan dan keterampilan yang dipunya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada Jum'at 8 September 2023 di SMA N 1 Muaro Jambi, rendahnya rata-rata kreativitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran tidak berlangsung signifikan. Peserta didik yang kurang memahami penjelasan yang diberikan guru yang sedang menjelaskan materi dengan gaya belajar satu arah. Hal ini tentunya berdampak pada pemahaman dari nilai yang terkandung dalam pembelajaran sejarah. Berikut tabel hasil observasi mengenai kreativitas belajar siswa di SMA N 1 Muaro Jambi pada tanggal 8 September 2023.

Tabel 1.1 Tabel Data Kreativitas Belajar Siswa Kelas F4 SMA N 1 Muaro Jambi Tahun Ajaran 2023/2024

No	Indikator	Jumlah Siswa
1	Memiliki Rasa Ingin tahu	10 Siswa (45%)
2	Kepercayaan diri pada peserta didik	11 Siswa (45%)
3	Ketekunan yang dimiliki peserta didik	16 Siswa (64%)
4	Berani dalam mengemukakan pendapat	12 Siswa (48%)
5	Imajinasi peserta didik yang tinggi	18 Siswa (70%)
Jumlah Peserta Didik		36 Peserta Didik

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwasannya tingkat kreativitas belajar siswa kelas F4 SMA N 1 Muaro Jambi bisa dikatakan berada pada tingkat rendah hingga sedang. Aspek kreativitas visual dan keterkaitan dengan konteks kontemporer perlu menjadi fokus guna perbaikan dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Setelah observasi dilaksanakan, upaya yang dapat mengatasi permasalahan di atas perlu dilakukannya proses perubahan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah dengan menerapkan sebuah media pembelajaran yang terbaru. Hal ini akan berpengaruh terhadap peserta didik yang lebih aktif, kreatif serta lebih efektif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar serta dapat meningkatkan kreativitas belajar dari peserta didik.

Era revolusi industri 5.0 dimana teknologi digital menjadi sebuah kebutuhan yang sangat vital saat ini. Kemajuan teknologi digital sangat mempengaruhi semua bidang terutama bidang pendidikan yang dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman teknologi yang semakin modern guna menunjang proses belajar mengajar. Ini adalah sebuah tantangan bagi pengajaran dan peserta didik untuk dapat melekat teknologi yang menghasilkan media pembelajaran yang dapat berguna serta dapat menarik perhatian dan sebagai penunjang alat bantu dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran sejarah. Dengan adanya perkembangan teknologi akan dapat menuntut pola pembelajaran yang tradisional berubah menjadi pola pembelajaran yang dibarengi dengan perkembangan teknologi digital. Hal ini juga menjadi point penting bagi peserta didik agar tidak tertinggal dengan kemajuan teknologi dan yang paling utama peserta didik akan lebih semangat lagi belajar dan dapat meningkatkan kreativitas serta minat belajar mereka.

Di Era sekarang, banyak sekali keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan peserta didik dalam meningkatkan kreativitas belajar. Hal ini dapat dilakukan dengan menciptakan sebuah media pembelajaran yang mendukung guna menciptakan kreativitas dari pada peserta didik, misalnya menggambar, menilai serta menggunakan dan melahirkan ide-ide yang baru dan kreatif. Dalam proses

pembelajaran peserta didik diharapkan mampu serta dapat meningkatkan kreativitas belajar dengan mengkolaborasikan media yang sesuai.

Arsyar (2020) Media pembelajaran adalah segala suatu yang dimanfaatkan guna menyampaikan serta menyalurkan pesan dari sumber belajar yang terencana, dengan lingkungan belajar yang efisien dan efektif. Penerapan media pembelajaran berguna untuk meningkatkan keefektivitasan dalam pembelajaran dengan menggunakan beberapa jenis media yang mendukung, dengan adanya media dapat memperlancar proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan saran atau alat yang dapat digunakan dalam membantu peserta didik dalam memahami pelajaran. Media yang digunakan dapat berupa audio, gambar, video dan lainnya.

Peserta didik juga memerlukan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan teknologi, sehingga dalam pembelajaran nantinya ada rasa ingin tahu yang kuat terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman pada saat ini bias menggunakan aplikasi berupa *powerpoint*, *powtoon*, *quizzzy*, dan media pembelajaran yang saat ini peneliti gunakan yaitu media *scrapbook* berbasis *coreldraw*.

Menurut Hardiana (2015: 4), *scrapbook* merupakan sebuah seni menempel pada media berupa kertas, mulai dari menempel foto, barang lainnya, yang sesuai dengan kreativitas. *Scrapbook* juga berisikan potongan-potongan catatan yang berkaitan dengan sebuah gambar, kata-kata bahkan bias digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Pembuatan media pembelajaran berupa *scrapbook* mempermudah para peserta didik dan guru dalam memahami pembelajarran nantinya. Peserta didik dan guru dapat berinovasi serta berkreaitivitas dalam pembuatan media pembelajaran yang unik serta menarik dalam menumbuhkan minat serta kreativitas belajar peserta didik. Dalam pembuatan *scrapbook* ini sudah banyak di internet yang memudahkan siapa saja untuk membuatnya.

Salah satu pembuatan media pembelajaran *scrapbook* berbasis aplikasi *coreldraw*. Menurut Mahendra (2016) menyatakan alternatif media yang digunakan dalam mengemas pembelajaran berbasis TIK menjadi lebih menarik

ialah media pembelajaran berbasis aplikasi *Coreldraw*. *Coreldraw* adalah aplikasi garis berbaris *vector*, Awaly dan Sulartopo (2015: 22). *Vector* merupakan gambar yang beerbentuk beberapa objek kurva serta garis dengan rumusan yang matematis.

Coreldraw merupakan perangkat lunak desain grafis guna mengedit serta membuat berbagai jenis visual ilustrasi, vektor dan berupa desain grafis lainnya. Secara istilah, *coreldraw* merupakan pengeditan yang dikembangkan oleh komputer yang terdiri dari perangkat lunak yang terdiri dari desain logo, grafis, vektor, dan lainnya.

Dengan penerapan media *scrapbook* berbasis *coreldraw* ini dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dan guru guna mengembangkan media pembelajaran yang dapar menarik perhatian untuk menumbuhkan kreativitasan peserta didik bahkan guru. Media *scrapbook* berbasis *coreldraw* ini nantinya dapat digunakan dalam mata pelajaran sejarah. Adanya penerapan *scrapbook* berbasis *coreldraw* akan menjadikan pembelajaran sejarah yang menarik sehingga nantinya dapat menjadikan kreativitas siswa yang menigkat dan pembelajaran pun tersampaikan dengan dikarenakan siswa yang tertarik dengan apa yang sudah di terapkan.

Dari uraian di atas, penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penerapan media pembelajaran *scrapbook* berbaris *coreldraw* untuk meningkatkan kreativitas belajar sehingga dapat menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih efisien, efektif aktif serta menyenangkan. Untuk itu penulis mengambil judul penelitian **“Penerapan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis *Coreldraw* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Sejarah Siswa Kelas F4 SMA N 1 Muaro Jambi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana penerapan media *scrapbook* berbasis *coreldraw* mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah kelas F4 SMA N 1 Muaro Jambi?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian inilah sebagai berikut: Untuk mengetahui penerapan media *scrapbook* berbasis *coreldraw* dapat meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa kelas F4 SMA N 1 Muaro Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi yang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Pada penelitian ini juga nantinya dapat memberikan wawasan mengenai efektif dan efisiennya media *scrapbook* berbasis *coreldraw* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas F4 SMA N 1 Muaro Jambi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Memberikan suatu pengalaman bagi peneliti untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media *scrapbook*. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan serta menjadi pacuan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

2. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penerapan media *scrapbook* terhadap pembelajaran dapat memberikan manfaat yang baik bagi peserta didik, serta dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran secara cepat dan yang paling penting disini dapat meningkatkan kreativitas belajar dari peserta didik.

3. Bagi Guru

Dengan adanya suatu penerapan media pembelajaran *scrapbook* ini, dapat memberikan sebuah kesempatan bagi guru agar dapat mengembangkan serta menerapkan media pembelajaran terhadap peserta didik sebagai pendukung pembelajaran dan dengan adanya penelitian ini dapat menjadikan referensi yang baik untuk dapat dimanfaatkan guna meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

4. Bagi Sekolah

Peneliti berharap ini sebagai suatu tambahan informasi serta pengetahuan guna membuktikan bahwasannya media *scrapbook* diterapkan di pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik dan juga guna mengetahui seberapa besar pengaruh media terhadap pembelajaran.