

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah lembaga sosial yang memiliki kewajiban untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul dan dapat bersaing dengan manusia lainnya. Selain membuat manusia unggul dalam akademik, pendidikan juga harus mampu membentuk watak dan kepribadian yang luhur, sehingga setelah seseorang mendapatkan pendidikan, akan memiliki kemampuan akademik serta dapat hidup dan berkembang baik dalam masyarakat, serta dapat memilah-milah antara yang baik dan yang benar. Hal ini selaras dengan pendapat Zamroni (dalam Elmubarak, 2009:3) : Pendidikan adalah suatu proses menanamkan dan mengembangkan pada diri peserta didik pengetahuan tentang hidup, sikap dalam hidup agar kelak ia dapat membedakan barang yang benar dan yang salah, yang baik dan yang buruk, sehingga kehidupannya di tengah-tengah masyarakat akan bermakna dan berfungsi secara optimal.

Pendidikan karakter merupakan proses untuk menuntun peserta didik menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam hati, raga, pikir, serta rasa dan karsa. Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati (Samani, 2011:45).

Pendidikan sejarah merupakan pendidikan yang sangat penting untuk mengajarkan kepada peserta didik akan pentingnya sejarah sebagai pembentuk kepribadian siswa. Sartono Kartodirdjo dalam (Susanto, 2014:35) berpendapat bahwa dalam rangka pembangunan bangsa, pengajaran sejarah tidak semata mata berfungsi untuk memberikan pengetahuan sejarah sebagai kumpulan informasi fakta sejarah tetapi juga bertujuan menyadarkan anak didik atau membangkitkan kemampuan berpikir kesejarahannya.

Pendidikan Karakter di sekolah dengan menggunakan Pembelajaran sejarah sebagai salah satu cara untuk mendidik karakter peserta didik menjadi hal yang tepat, karena dengan Pendidikan sejarah peserta didik mendapatkan banyak sekali contoh contoh dalam karakter yang bisa menjadi role model dalam kehidupan. Terdapat banyak tokoh yang bisa diajarkan dalam Pendidikan sejarah, kita ambil contoh presiden pertama Republik Indonesia Soekarno, sebagaimana perjuangan beliau dalam memperjuangkan hak hak kemerdekaan Republik Indonesia. Siapa yang tidak tahu perjuangan berat Soekarno dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia, semua tahu tapi yang menjadi persoalan ialah Semangat perjuangan Soekarno tidak diimplementasikan dalam kehidupan nyata sebagai rola model. Hal ini yang hilang pada masa sekarang, semangat perjuangan yang dimiliki para tokoh kita tidak dimiliki para penerus bangsa pada saat ini. Hal ini lah menjadi tugas seorang guru dalam Pendidikan sejarah bagaimana mengajarkan kepada siswa tidak hanya tentang materi sejarah namun juga mengajarkan semangat juang yang luar biasa sehingga siswa bisa sadar dan mengambil contoh serta di implementasikan pada kehidupan nyata.

Mata pelajaran Sejarah memiliki peran dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Meskipun pelajaran sejarah merupakan salah satu bagian dari pendidikan karakter, materi pendidikan sejarah yang khas dan penuh dengan nilai memiliki paling memiliki potensi kuat untuk memperkenalkan kepada peserta didik tentang bangsa dan aspirasinya di masa lampau. Melalui pelajaran sejarah peserta didik dapat melakukan kajian mengenai apa dan bila, mengapa, bagaimana, serta akibat apa yang timbul dari jawaban masyarakat bangsa di masa lampau tersebut terhadap tantangan yang mereka hadapi serta dampaknya bagi kehidupan peristiwa itu dan masa kini (Hasan, 2012:88). Materi pendidikan sejarah akan mampu membangun memori kolektif sebagai bangsa hasil belajar apabila ada proses identifikasi yang kuat dari peserta didik terhadap peristiwa sejarah yang dipelajari. Untuk itu ada beberapa kriteria dalam memilih materi pendidikan sejarah. Tujuan pendidikan sejarah di jenjang pendidikan dasar memberikan rambu-rambu mengenai pemilihan peristiwa sejarah untuk menjadi pokok bahasan.

Dalam pembelajaran sejarah guru seharusnya juga dapat mengaitkan materi materi sejarah dengan kehidupan nyata peserta didik di lingkungan mereka masing masing, agar materi yang diajarkan guru itu dirasa bermanfaat bagi peserta didik itu sendiri. Apabila dalam dunia pendidikan, para siswa diarahkan oleh guru untuk mengembangkan pemikiran seperti tujuan sejarah itu, maka siswa pastinya akan menjadi kritis dalam setiap peristiwa peristiwa sejarah nasional Indonesia maupun sejarah lainnya, dan akan timbul rasa ingin tahu yang besar, dari rasa ingin tahu itu siswa akan semakin kreatif untuk menggali informasi yang

mendalam dari berbagai sumber untuk mencari kebenaran dari peristiwa yang diamatinya. Dan dari situlah siswa akan menyadari bahwa ilmu sejarah itu penting untuk dipelajari.

Menumbuhkan karakter peserta didik agar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional tentu tidak semudah yang dibayangkan, harus dibarengi dengan kebiasaan-kebiasaan positif yang dilakukan secara berkesinambungan dalam lingkungan kelas seperti membuka pembelajaran dengan disisipkan lagu-lagu kebangsaan, kemudian memperkenalkan tokoh-tokoh bangsa Indonesia yang turut serta berjuang untuk bangsa ini, mempelajari biografi pahlawan, serta mengarahkan peserta didik akan pentingnya menghargai waktu, selanjutnya mengimplementasikan dalam kebiasaan sehari-hari dengan tidak terlambat ke sekolah, ini adalah sebagian upaya yang dapat dilakukan secara berkesinambungan untuk melakukan kebiasaan yang positif dalam lingkungan nyata.

Pendidikan sejarah sebagai penguat pendidikan karakter juga dapat dilihat dari pendapat para pakar seperti yang dikemukakan oleh Sapriya (2012:209) Pendidikan sejarah memiliki cakupan materi sebagai berikut: (1) mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik; (2) memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa termasuk peradaban bangsa Indonesia; (3) menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi pemersatu bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi; (4) memuat ajaran moral dan kearifan

yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari; (5) menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA N 1 Muaro Jambi pada juni tahun 2024, pada mata pelajaran sejarah, kelas XI 1 yang siswanya berjumlah 30 orang dan terlihat para siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, sehingga menimbulkan sensasi belajar yang membosankan. Guru yang mengajar di dalam kelas juga merupakan guru dari bidang pendidikan sejarah. Saat peneliti mengamati situasi di dalam kelas tampak siswa maupun siswi di dalam kelas tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi dikarenakan metode yang dipakai oleh guru masih konvensional. Hal ini juga didukung dengan persentase beberapa siswa XI 1 dengan skor 40% sampai yang tertinggi 46% hal ini termasuk dalam kategori Yang seharusnya berpikir tingkat tinggi. Tetapi Malah berpikir tingkat rendah, sehingga adanya tindakan yang mampu menstimulasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran sejarah untuk bahan ajar juga masih menggunakan buku paket yang terbatas sehingga peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi yang terdapat pada bahan ajar yang ada, dari yang terlihat diatas perlu adanya tindakan khusus yang dilakukan oleh pendidik, oleh karena itu peneliti memanfaatkan teknologi yang tersedia yang menggunakan media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran berbasis video menggunakan model *experiential learning* yang dapat dikemas secara padat dan jelas.

Sehubungan dengan hal diatas tersebut, untuk melihat seberapa efektifnya kedua media pembelajaran tersebut serta bagaimana perbandingan terhadap hasil belajar, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis video menggunakan model *experiential learning* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas XI di SMAN 1 Muaro Jambi**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Proses belajar mengajar di kelas yang kurang menarik
- 2) Kurangnya variasi dalam menggunakan media pembelajaran
- 3) Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian video menggunakan model *experiential learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas XI di SMAN 1 Muaro Jambi adalah :

1. Bagaimana spesifikasi produk yang telah didesain dan dikembangkan?
2. Bagaimana prosedur yang direkomendasikan dalam mendesain dan mengembangkan produk?

1.4 Tujuan pengembangan

Adapun Tujuan Penelitian Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis video menggunakan model *experiential learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas XI di SMAN 1 Muaro Jambi adalah :

1. Untuk mengetahui spesifikasi produk yang telah didesain dan dikembangkan.
2. Untuk mengetahui prosedur yang direkomendasikan dalam mendesain dan mengembangkan produk.

1.5 Spesifikasi Pengembangan

Berdasarkan tujuan pengembangan bahwa peneliti akan melakukan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis video menggunakan model *experiential learning* yang nantinya bisa dimanfaatkan untuk media belajar yang tentunya dapat menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar. Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis video menggunakan model *experiential learning* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas XI di SMAN 1 Muaro Jambi adalah Sebagai Berikut :

1. Produk yang dikembangkan berupa video *experiential learning* yang digunakan luring
2. Pengembangan video *experiential learning* menggunakan materi buku sejarah kelas 11.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Adapun Penelitian Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis video menggunakan model *experiential learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas XI di SMAN 1 Muaro Jambi adalah :

1. Bagi Siswa

Dengan Adanya Video menggunakan model *experiential learning* ini siswa akan lebih menangkap dan memahami materi yang akan di pelajari nya.

2. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan video media berbasis *experiential learning* sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran agar semangat dan rasa keterkaitan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat sehingga siswa itu belajar memahami media itu tersebut.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini nantinya akan dijadikan pengalaman dan pembelajaran, serta menjadi tolak ukur peneliti dalam menghasilkan media pembelajaran berupa video media *experiential learning* yang berguna saat peneliti sudah menjadi pendidik.

1.7 Manfaat penelitian

1) Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan memudahkan siswa belajar meningkatkan pengetahuan dan penulis khususnya bagi pembaca mengenai Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis video menggunakan model *experiential learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

2) Manfaat praktis

A) Bagi siswa

Sebagai acuan siswa untuk perubahan pada diri dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar.

B) Bagi guru

Sebagai bahan masukan untuk guru mengenai penggunaan media yang bervariasi sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

C) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi perangkat dan pelaksanaan yang ada di sekolah serta sebagai acuan untuk perbaikan proses pembelajaran di sekolah tersebut.

1.8 Definisi Operasional

1. Media video pembelajaran

Menurut (Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. (Ashar , 2011) Mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut (Fatria, 2017:140) Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021).