

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu cara dalam memudahkan jiwa peserta didik, baik jasmani maupun rohani, untuk berkembang dari keadaan alamiahnya menuju peradaban yang lebih manusiawi dan lebih baik (Sujana, 2019:29). Dengan pendidikan, manusia dapat lebih mempersiapkan diri menghadapi kemajuan di masa depan, didukung dengan ilmu-ilmu yang dimilikinya saat ini. Pengetahuan diperoleh pada kegiatan pembelajaran, yaitu bisa di sekolah maupun di rumah. Pendidikan tentunya penting untuk menanamkan prinsip moral berdasarkan norma dan kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan dapat meningkatnya pengetahuan, kecerdasan serta terwujudnya generasi milenial yang berkualitas (Anggy, 2023:1).

Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan siswa agar mandiri, mewujudkan semua kemampuan dalam diri siswa, sebagai bagian dari masyarakat yang berguna serta berkontribusi pada pembangunan negara. Salah satu problematika paling serius yang ditemui di setiap dunia pendidikan yaitu perlunya peningkatan kualitas. Hal ini terjadi ketika masyarakat menjadi lebih sadar akan perlunya mengasah keterampilan setiap individu (Rosmiati, 2022:42-43). Siswa, pengajar, interaksi pendidikan, tujuan pendidikan, alat dan metodologi, serta lingkungan pendidikan merupakan faktor-faktor yang membantu terselenggaranya suatu proses pembelajaran. Sehingga dibutuhkan media yang dapat membantu pelaksanaan serta pencapaian tujuan selama proses pembelajaran. Pembelajaran mengacu pada interaksi antara siswa, guru dan sarana belajar berupa media yang digunakan untuk memperoleh kemampuan tertentu melalui kegiatan pembelajaran

biasa dilakukan dengan secara langsung maupun tidak langsung (Wahyuni, 2020:1).

Pendidikan sejarah merupakan salah satu pendidikan yang memiliki peranan dalam mengajarkan peserta didik tentang sejarah sebagai elemen penting dalam pembentukan kepribadian. Dalam konteks pembangunan bangsa, pendidikan sejarah tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi fakta-fakta sejarah, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan kemampuan berpikir sejarah siswa. Untuk memastikan bahwa peserta didik dapat mengembangkan pemikiran sejarah yang mendalam, pendidikan sejarah harus diarahkan pada empat tujuan utama yaitu *pertama* menyediakan materi yang fundamental dan mendalam. *Kedua*, materi pendidikan sejarah memiliki karakteristik khusus dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, dan kreatif yang relevan dengan tantangan kehidupan pada zamannya. *Ketiga*, pendidikan sejarah menghadirkan materi dan contoh mengenai keteladanan, kepemimpinan, inovasi, serta sikap dan tindakan manusia dalam kelompoknya yang menyebabkan perubahan dalam kehidupan mereka. *Keempat*, kehidupan manusia selalu terkait dengan masa lalu, karena meskipun tindakan dalam menghadapi tantangan mungkin bersifat final, dampaknya tidak hanya terbatas pada masa itu, tetapi juga mempengaruhi masyarakat dalam menjalani kehidupan baru (Susanto, 2014:35).

Media pembelajaran menurut Arsyad (2020:39) merupakan suatu hal yang digunakan dalam menyalurkan informasi dari sumber pembelajaran dengan terstruktur, sehingga terciptanya lingkungan pembelajaran yang mendukung. Media pembelajaran yang sesuai dapat memberi manfaat yang besar bagi siswa, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih menarik

serta mampu meningkatkan kreativitas siswa. Media pembelajaran memudahkan komunikasi antara pengajar dan penerima. Selain membantu siswa dalam menerima materi pelajaran yang diberikan guru, media pembelajaran juga berperan aktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan mengatasi rasa bosan saat belajar. Sangat penting untuk menyesuaikan variasi penggunaan media pembelajaran dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran menjadi lebih aktif dikelas (Tanjung & Faiza, 2019:9).

Kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sejarah sering kali disebabkan oleh kegiatan belajar mengajar yang belum menggunakan media pembelajaran yang tepat. Adapun faktor penyebabnya yang *pertama* jika media yang digunakan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa atau tidak menunjukkan hubungan langsung dengan pengalaman mereka. Yang *kedua*, media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah yang bersifat pasif, seperti teks atau video yang hanya menampilkan informasi tanpa memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi atau berdiskusi, dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat. *Ketiga*, media yang digunakan mungkin tidak cukup menarik atau informatif. Misalnya, materi sejarah yang disajikan melalui presentasi yang membosankan atau teks yang terlalu panjang dan kompleks dapat menyebabkan siswa kehilangan minat belajar sejarah. *Keempat*, media yang tidak mampu menyampaikan cerita atau konteks emosional dari peristiwa sejarah bisa membuat siswa merasa bahwa sejarah tidak memiliki arti yang dalam. Yang *kelima*, siswa memiliki berbagai gaya belajar. Media yang digunakan mungkin tidak sesuai dengan preferensi gaya belajar individu siswa, seperti visual, auditori, atau kinestetik, sehingga membuat mereka kurang tertarik dan sulit memahami materi.

(Andarwati, 2019:65). Oleh karena itu untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sejarah melalui media, penting untuk memastikan bahwa media yang digunakan dapat membangun koneksi emosional dan menyajikan informasi dengan cara yang sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa.

Wawancara yang peneliti lakukan bersama Ibu Kasmiwati, S.Pd selaku guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 6 Batanghari mengenai hubungan penggunaan media pembelajaran dengan tingkat kreativitas siswa ketika belajar sejarah. Ia menyatakan bahwa ketika pembelajaran sejarah diajarkan melalui media, guru menggunakan media pembelajaran berbasis video yang berasal dari youtube. Namun media video tersebut tidak selalu digunakan, hanya dua sampai tiga kali dalam satu tahun. Ibu Kasmiwati juga mengatakan bahwa tingkat keingintahuan siswa dalam belajar termasuk dalam kategori cukup tergantung dengan penyampaian materi pelajaran yang diberikan guru.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan saat pembelajaran sejarah di kelas XI Fase 4 SMA Negeri 6 Batanghari, terlihat bahwa kurangnya kreativitas belajar siswa disebabkan oleh beberapa permasalahan yaitu perhatian dan fokus siswa di kelas selama pembelajaran sejarah sering teralihkan karena rendahnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan guru. Selama pembelajaran sejarah dilakukan, siswa tidak berani mengajukan pertanyaan. Hal ini dikarenakan siswa merasa malu dan takut dianggap pertanyaannya berbeda dengan materi yang diajarkan. Sehingga siswa menjadi kurang percaya diri dan tidak berani mengemukakan pendapatnya di depan kelas. Kurangnya imajinasi terhadap materi pelajaran serta ketekunan dalam belajar sehingga kurangnya semangat siswa dalam belajar sejarah, siswa malas dan mengabaikan tugas yang diberikan guru.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan melalui wawancara bersama guru di atas, diperkuat dengan hasil observasi dan penyebaran angket dalam mengukur kreativitas belajar sejarah di kelas XI Fase 4 SMA Negeri 6 Batanghari, diperoleh data yaitu dari 34 responden sebanyak 94,11% (32 orang) dikategorikan kreativitas belajar sejarahnya tergolong kurang kreatif. Kemudian terdapat 2,94% (1 orang) dikategorikan kreativitas belajar sejarahnya tergolong cukup kreatif. Dan hanya 2,94 % (1 orang) yang kreativitas belajar sejarahnya tergolong kreatif. Sehingga dapat dikatakan bahwa siswa kelas XI Fase 4 SMA Negeri 6 Batanghari memiliki tingkat kreativitas belajar yang rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk menggunakan aplikasi canva dengan produk media pembelajaran berupa infografis di SMA Negeri 6 Batanghari.

Aplikasi canva adalah program desain populer di kalangan pelajar dan pekerja kantoran yang dapat membantu pembelajaran dan produktivitas. Aplikasi canva menyediakan dua jenis layanan yaitu canva dengan opsi gratis dan berbayar. Alat desain grafis canva memungkinkan siswa dalam membuat dan mendesain berbagai desain dan video inventif dengan cepat dan mudah. Aplikasi canva dapat digunakan untuk mendesain berbagai materi salah satunya mendesain infografis. Aplikasi canva dapat mendukung pemahaman siswa dalam proses pembelajaran (Amini & Pujiharti, 2021:11).

Media infografis adalah suatu bentuk media yang didalamnya terdapat elemen visual untuk menyampaikan informasi, data, atau pengetahuan dengan cara yang efisien. Karakteristik utama infografis adalah penggabungan data dengan desain yang optimal. Dengan menggunakan berbagai elemen visual seperti grafik,

ikon, ilustrasi, dan gambar, infografis mampu mengubah data yang rumit menjadi format yang lebih menarik dan mudah dimengerti (Saptodewo, 2016:194).

Media infografis menurut Riva (2022:23) dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi, minat, dan fokus siswa selama proses pembelajaran. Infografis dapat memberikan banyak pengetahuan pada siswa, oleh karena itu persentasenya harus singkat namun jelas dan tersedia dalam format PDF atau JPG. Infografis dapat menyampaikan banyak informasi kepada siswa, oleh karena itu, infografis harus memiliki persentase yang singkat dan jelas, serta dapat dipublikasikan dalam format PDF atau JPG. Menyajikan konten diskusi dalam bentuk infografis memanfaatkan kreativitas, keindahan, dan gambar yang relevan sehingga materi jadi lebih menarik dan berkesan. Sebagian besar peneliti akan fokus pada alat untuk membuat infografis, yaitu menggunakan Canva. Unsur grafis pada infografis ditempatkan sedemikian rupa sehingga membentuk kerangka baru yang terdiri dari foto dan rangkuman singkat mata pelajaran secara kronologis, sehingga memudahkan siswa dalam memahami sejarah (Wahyuni, 2021:3).

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Hanna (2021) dalam karya berjudul “Proyek Infografis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah” menyatakan bahwa penerapan infografis di kelas XI IPS 1 memperoleh skor setiap subindikator kreativitas meningkat setiap siklusnya, sehingga perolehan skor ini mengakibatkan peningkatan kreativitas dari siklus I (53%) menjadi (33%), pada siklus II (86%). Hal ini menunjukkan keberhasilan melaksanakan proyek infografis dengan sangat baik dalam upaya meningkatkan ktearivitas belajar sejarah siswa.

Penelitian oleh M. Salam dan Anny Wahyuni pada tahun 2021 yang berjudul “Model *Project Based Learning* Berbasis Infografis dalam Mata Kuliah Pancasila Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kritis Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah” menyatakan bahwa penerapan model *project based learning* ini mampu memudahkan siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir yang dimilikinya, khususnya berpikir kreatif dan kritis. Hal tersebut terlihat pada siklus yang dilakukan, yaitu pada siklus I, 37,5% siswa menunjukkan kemampuan berpikir kreatif. Siklus II persentasenya meningkat sebesar 56,8% sehingga pada siklus III meningkat yaitu 91,1%.

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Meningkatkan Kreativitas Belajar Sejarah dengan Menerapkan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas XI Fase 4 SMA Negeri 6 Batanghari”**. Penelitian ini perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan siswa dalam belajar sejarah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dibahas, penelitian ini mempunyai rumusan masalah yaitu: apakah penerapan media pembelajaran infografis berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa kelas XI Fase 4 SMA Negeri 6 Batanghari?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran infografis berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa kelas XI Fase 4 SMA Negeri 6 Batanghari.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian merupakan suatu pencapaian dalam tujuan tertentu. Dengan demikian, dalam penelitian ini penulis ingin memperoleh manfaat dari segi teori dan manfaat praktis.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Dilihat dari sudut pandang keilmuan, peneliti ini diharapkan mampu menawarkan gagasan, memperbanyak konsep, dan teori kepada ilmu pengetahuan melalui penelitian yang relevan dengan bidang ilmunya yaitu mengenai pemanfaatan media pembelajaran seperti infografis dalam pembelajaran sejarah, maka temuan penelitian ini memberikan kajian ilmiah tentang bagaimana penerapan media pembelajaran infografis berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Siswa**

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas siswa ketika pembelajaran sejarah melalui penggunaan media pembelajaran grafis. Siswa dapat lebih terlibat, penuh perhatian serta bersemangat dalam memperoleh pengetahuan.

b. Guru

Penelitian ini di yakini bisa memberikan kontribusi bagi para guru agar menjadi lebih tanggap dan kritis terhadap dinamika pembelajaran dikelas, terutama dengan menerapkan media pembelajaran yang bervariasi seperti infografis.

c. Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai materi ajar di sekolah dalam meningkatkan kreativitas siswa ketika belajar sejarah sehingga menghasilkan suatu proses pembelajaran yang lebih baik.

d. Universitas Jambi

Penelitian ini dijadikan sebagai sumber pustaka, sumber bacaan atau bahan penelitian yang tentunya dapat membantu meningkatkan reputasi kampus dalam penelitian yang bermanfaat bagi mahasiswa khususnya program studi pendidikan sejarah.

e. Peneliti

Penelitian ini diyakini dapat menjadi wadah bagi penulis untuk memperluas keahlian dan pengalaman dalam meneliti, mengeksplorasi, dan menerapkan media pembelajaran pada pembelajaran sejarah. Serta sebagai bahan evaluasi penulis dalam kepenulisan ilmiah.