

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting untuk mempersiapkan generasi muda untuk menyambut dan menghadapi perkembangan zaman. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin untuk menghasilkan pendidikan berkualitas tinggi dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi memengaruhi bidang pendidikan, proses pembelajaran, dan metode yang digunakan. Feriska (2022:63) media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat membangkitkan semangat seseorang untuk belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang digunakan sebagai sarana untuk mempromosikan pendidikan melalui pembelajaran di kelas, untuk membantu siswa belajar lebih banyak, guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat dan semangat siswa untuk belajar khususnya dalam pembelajaran sejarah.

Tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk berbagi ilmu faktual tentang sejarah disetiap warga negara Indonesia melalui tingkat pendidikannya. Kesadaran akan fakta adalah dasar pemahaman dan pemahaman menghargai sejarahnya. Pengetahuan faktual lebih dari sekedar seperangkat pengetahuan tentang peristiwa sejarah dan bukan sebab-akibat ada konsep lengkap di antaranya. Studi sejarah dapat memberikan pengetahuan intelektual yang baik. Permendiknas No. 20/2016, tujuan pembelajaran sejarah di kelas X dan program IPS (XI dan XII) di bagi

menjadi dua muatan, adalah kelompok yang dimaksudkan untuk mempelajari sejarah, dasar ilmu sejarah, peradaban awal manusia, perkembangan negara tradisional Indonesia, revolusi besar dunia, dan dampak heroisme dan kebangsaan Indonesia.

Praktek pelajaran sejarah seringkali dianggap remeh, yang semata-mata hanya berupa sejarah masa lampau saja, sehingga timbul pandangan negatif bagi siswa karena terkesan membosankan. Sistem pengajaran dan media yang digunakan juga menjadi poin penting dalam mengajar, hal ini juga menjadi masalah yang sangat besar. Dilihat dari cara guru menyajikan informasi agar siswa tertarik untuk mempelajarinya, guru harus mengemas pelajaran sejarah dengan cara kreatif dan menyenangkan karena materinya biasanya berkaitan dengan kehidupan masa lalu. Hal ini sesuai dengan kemajuan teknologi dan informasi memungkinkan untuk melakukan rekayasa dan penciptaan dalam perencanaan desain pembelajaran termasuk sejarah (Meihan, 2024:80-87). Bahkan kebanyakan siswa di Indonesia mengkritik pelajaran sejarah karena didominasi hafalan. Siswa dipaksa untuk mengingat tanpa menyadari upaya untuk meningkatkan kemampuan intelektual sikap dan kreativitas.

Sebagai hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru Z, pada saat observasi di SMA Negeri 11 Muaro Jambi Pukul 09:00 WIB, Rabu 18 September 2024 yang merupakan salah satu guru pada mata pelajaran sejarah, guru Z menyatakan bahwa pembelajaran sejarah itu ibarat sebuah misteri, dan itu menarik untuk dipelajari, yang didalamnya juga terdapat peristiwa-peristiwa yang dapat kita jadikan sebagai pelajaran serta kita jadikan sebagai pedoman hidup. Guru Z percaya bahwa pelajaran sejarah yang ada dalam kurikulum saat ini sangat penting untuk

dipelajari. Ini karena pembelajaran sejarah merupakan bagian dari upaya kita untuk membangun sumber daya manusia yang dapat membangun dirinya sendiri.

Saat observasi, guru sejarah biasanya menggunakan metode ceramah, karena menurutnya metode ini tepat digunakan, tidak perlu menyiapkan media. Namun, kadang juga menggunakan media berupa video, film dokumenter, dan kunjungan kesitus sejarah, akan tetapi penggunaan media tersebut masih dipertimbangkan dan digunakan hanya beberapa kali saja dan lebih sering menggunakan metode ceramah dengan bantuan media buku. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu pembelajaran sejarah dan desain dalam mempersiapkan bahan ajar sejarah. Hasilnya, guru menggunakan media seadanya untuk mengefisienkan waktu belajar. Namun, disamping itu guru sejarah juga dihadapi dengan banyaknya miskonsepsi siswa terhadap pembelajaran sejarah yang membosankan dan terdengar tidak menarik.

Berdasarkan observasi tersebut selain analisis kebutuhan guru, penulis juga melakukan sebuah analisis siswa yang dimana dilakukan melalui cara menyebarkan angket kreativitas belajar siswa, isi angket kreativitas tersebut dibuat berdasarkan indikator yang terdiri dari Originalitas (keaslian karya), fleksibilitas (keluwesan berfikir), fluency (kelancaran berfikir), dan *elaborasi* (ketekunan dan kecermatan) Fatmah (dalam Ayuningsih, 2022:175-187). Hasil jawaban angket diukur berdasarkan sebuah skala likert. Sugiyono (dalam Ratu 2022:57) skala likert dipergunakan untuk melihat sikap dan juga pendapat seseorang atau kelompok seseorang mengenai masalah social. Angket tersebut dibagikan kepada kelas X Fase E1, X Fase E2 dan X Fase E3 yang setiap perkelasnya diambil sampel sebanyak 10 siswa. Dapat disimpulkan bahwa dengan persentase beberapa kelas X dari kelas

Fase E1, Fase E2 dan Fase E3 diperoleh data yaitu dari 30 responden dengan 25 item pernyataan yang valid. Hasil angket menunjukkan bawah terdapat 1 siswa dengan tingkat persentase sebanyak 89% kategori baik, 6 siswa dengan tingkat persentase sebanyak 76%-80% kategori cukup, 22 siswa dengan tingkat persentase sebanyak 53%-74% kategori kurang, 1 siswa dengan tingkat persentase sebanyak 44% kategori sangat kurang dan diperoleh skor rata-rata tingkat kreativitas siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi sebanyak 66% hal ini termasuk kategori rendah. Sehingga perlu adanya sebuah tindakan yang mampu meningkatkan kreativitas siswa melalui fase pembelajaran.

Pembelajaran akan lebih tercapai jika dilengkapi dengan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Berdasarkan pernyataan tersebut, hal ini sesuai dengan pendapat Nurul Audie (dalam Wardani, 2024:134), yang mengatakan bahwa media pembelajaran, baik digital maupun konvensional, menawarkan peluang untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu mereka memahami topik pelajaran dengan lebih baik. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi fokus utama sebagai alternatif yang menguntungkan. Menyikapi perkembangan zaman saat ini, dimana siswa yang hidup di zaman serba teknologi menjadi peluang yang besar bagi guru untuk mensinkronkan gaya belajar modern melalui inovasi media pembelajaran. Meihan (2020:87) berpendapat bahwa proses pembelajaran yang menarik menjadi sesuatu hal-hal yang sangat penting dalam era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media *E-Mindmap*. *E-Mindmap* atau pemetaan pikiran, kemungkinan besar siswa akan menerima respon dan rangsangan yang dirasakannya dari luar otak. *E-Mindmap* memudahkan proses belajar siswa karena

dalam penerapannya, *e-mindmap* biasanya menggunakan gambar, teks, cabang melengkung, dan warna. Dengan cara ini, siswa dapat mengkomunikasikan ide-ide yang dirancang dalam otak mereka dengan bebas. *E-mindmap* juga dapat membantu mengingat lebih baik, menyelesaikan masalah dengan cepat, dan meningkatkan efisiensi pembelajaran.

E-mindmap menjadi solusi terbaik untuk mendukung proses belajar, penggunaan media *E-Mindmap* dapat dioperasikan melalui aplikasi *Xmind* (*Mind Map dan Brainstorm*). Aplikasi *Xmind* dapat digunakan untuk membuat presentasi menarik dan kreatif karena kita dapat memasukkan ide ke dalam peta dan menambahkan teks, gambar, warna dan hal menarik lainnya. Fitriana Eka Chandra (dalam Murni, 2023:10) Aplikasi *Xmind* menawarkan dukungan visual antarmuka yang ramah pengguna dan kemampuan untuk membuat peta konsep dalam waktu singkat. Dan penelitian yang dilakukan oleh Arono pada tahun 2022 (dalam Murni, 2023:10), aplikasi *Xmind* dapat meningkatkan produktivitas, kreativitas, dan kemampuan. Penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Xmind* dapat membantu guru meningkatkan pemahaman dan penalaran siswa tentang belajar sejarah. Aplikasi ini dapat diakses melalui Handphone, laptop dan pc, dan memungkinkan kita membuat peta pikiran dalam waktu singkat. Hal ini cocok untuk membuat peta pikiran yang menarik didukung dengan berbagai fitur yang banyak menjadikan proses pembelajaran menjadi kreatif dan aktif. *Mindmap* berbeda dengan pencatatan biasa karena membantu mengaktifkan kognisi, fokus dan menunjukkan hubungan antar komponen, memberikan gambaran yang jelas dan rinci serta mengalihkan data dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang.

Buzan (2008:171) mengatakan bahwa tujuan *mindmap* yaitu; 1) Memudahkan siswa dalam mengingat pembelajaran. 2) Memudahkan dalam mengingat fakta angka dan rumus, 3) Meningkatkan minat belajar siswa, 4) Meningkatkan motivasi dan memudahkan dalam menghafal dan mengingat. *Mindmap* merupakan salah satu media yang memudahkan siswa mengekstrak informasi dari otaknya dengan membuat catatan kreatif, yang sangat efektif untuk menggambar peta pikiran. Hallen dan Sangeetha (dalam jurnal Hidajat 2017:28-29), bahwa pembelajaran berbasis *e-mindmap* lebih efektif, memungkinkan siswa untuk menjadi kreatif dan membuat konsep materi lebih mudah dipahami. *Mindmap* membantu meringkas informasi, menyajikan dengan menampilkan pembelajaran, membantu menguasai materi, memanggil kembali memori dan membuat pembelajaran lebih bermakna daripada hanya hafalan. Sehingga media *mindmap* ini sangat ideal untuk digunakan selama proses pembelajaran terutama dibidang mata pelajaran sejarah.

Berdasarkan paparan problematika pada proses pembelajaran sejarah diatas, demikian penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media *E-Mindmap* Berbasis Aplikasi *Xmind* (*Mind Map* Dan *Brainstorm*) Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi”**.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *e-mindmap* berbasis aplikasi *xmind* (*mind map dan brainstorm*) untuk meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media *e-mindmap* berbasis aplikasi *xmind* (*mind map dan brainstorm*) dalam meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah produk media *e-mindmap* berbasis aplikasi *xmind* (*mind map dan brainstorm*) untuk meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media *e-mindmap* berbasis aplikasi *xmind* (*mind map dan brainstorm*) untuk meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk pengembangan dalam meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi, penelitian ini akan

menghasilkan media *e-mindmap* berbasis aplikasi *Xmind* (*Mind Map* dan *Brainstorm*). Ada pun spesifikasi pengembangannya yaitu sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Xmind* (*Mind Map* Dan *Brainstorm*) digital yang dapat di implementasikan di ruang kelas.
2. Materi yang digunakan pada produk pengembangan media ini ialah materi tentang Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.
3. Produk yang dihasilkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara visual dan interaktif.
4. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini sesuai atau di susun secara rinci yaitu dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam Modul Ajar.
5. Media *mindmap* berbasi aplikasi *xmind* dapat diakses secara online dan offline.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini memiliki sebuah aspek yaitu melalui sebuah pengembangan yang sangat rinci. Pentingnya pengembangan media *mindmap* dapat dilihat sebagai berikut:

1. Menyajikan informasi dalam bentuk visual yang intuitif, sehingga memudahkan siswa untuk menangkat hubungan antar ide dengan lebih cepat dan mendalam.
2. Pengembangan produk ini mendorong siswa untuk berpikir lateral dan menghasilkan ide-ide baru.
3. Media *mindmap* dibuat untuk mempermudah siswa dalam memahami materi khususnya materi pembelajaran sejarah di kelas sehingga lebih efektif, kreatif dan terorganisir.

4. Media *mindmap* berbasis aplikasi *xmind* diharapkan dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran sejarah.

1.6 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan batasan dari penelitian pengembangan ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan fitur produk yang akan dibuat.

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Berikut ini adalah asumsi untuk pengembangan media pembelajaran *mindmap* dalam penelitian ini ialah:

1. Penggunaan media *mindmap* dalam pembelajaran sejarah menjadikan suasana belajar yang efektif.
2. Media *mindmap* berbasis aplikasi *xmind* dapat diakses melalui komputer, tablet maupun hanthephone.
3. Dengan melakukan media pembelajaran *mindmap* berbasis aplikasi *xmind* maka tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai dengan jelas dan terarah.
4. Melalui media *mindmap* berbasis aplikasi *xmind* dapat meningkatkan pemahaman, motivasi dan kreativitas belajar siswa.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *mindmap* berbasis aplikasi *xmind* terdapat sebuah keterbatasan dalam pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media *mindmap* hanya digunakan pada aplikasi *xmind*.

2. Pada tahap uji coba pengembangan media *mindmap* hanya terbatas pada siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi.
3. Produk penelitian pengembangan ini hanya dilakukan pada siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi

1.7 Definisi Istilah

1. Penelitian *Researh 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 disiplin ilmu yang mempelajari segala jenis peristiwa masa lalu yang memengaruhi kehidupan manusia saat ini dan masa depan, peristiwanya bersifat abadi, istimewa dan penting bagi kehidupan manusia.
3. Media pembelajaran adalah dorongan dalam proses belajar yang sadar, bertujuan, dan terkendali. Media ini tidak hanya dapat mengirimkan pesan tetapi juga memberikan stimulasi bagi pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan peserta didik yang belajar.
4. *Xmind* merupakan *software* pemetaan pikiran yang memungkinkan penggunanya mengekspresikan pikiran, ide, dan konsep melalui peta pikiran. *Xmind* menawarkan berbagai fitur seperti penggunaan ikon, gambar, dan simbol untuk menambahkan cita rasa pada peta pikiran, dan berbagai struktur diagram untuk membantu pengguna menghasilkan berbagai jenis diagram dan diagram alur.

5. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan yang relatif berbeda dengan yang sudah ada, maupun berupa karya nyata. Kreativitas menyangkut kemampuan berpikir tingkat tinggi yang berarti peningkatan atau peningkatan kemampuan berpikir.