

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia terus berkembang seiring dengan kemajuan zaman. Pendidikan adalah langkah awal dalam membangun karakter dan pengetahuan bagi para peserta didik dengan tujuan memperluas ilmu dengan cara pengajaran atau pembinaan. Pendidikan berperan penting pada proses pembelajaran agar peserta didik dapat terdidik sesuai dengan tujuan sistem pendidikan di Indonesia. Pendidikan diselenggarakan untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkepribadian baik, cerdas, berbudaya, dan terhindar dari kemerosotan moral, yang menjadi tantangan di era globalisasi ini (Anggy, 2023).

Pendidikan adalah proses di mana seorang pengajar mendidik peserta didik. Orang dewasa diharapkan dapat memberikan contoh teladan, mengajarkan, membimbing, meningkatkan etika dan moral, serta menggali pengetahuan dari setiap individu, khususnya anak-anak. Peserta didik tidak hanya mendapatkan pengajaran melalui pendidikan formal yang disediakan pemerintahan saja, namun dalam pendidikan juga melibatkan peran keluarga maupun masyarakat sebagai wadah pembelajaran yang efektif dapat menghasilkan dan mengembangkan pengetahuan serta pemahaman (Marisyah & Firman, 2019).

Sebagaimana dijelaskan oleh M. Thobroni (2015), belajar merupakan suatu perbandingan yang dapat berubah sesuai dengan sikap atau perilaku seseorang dilihat dari praktik yang dilakukan secara berulang. Pentingnya mendorong siswa untuk fokus belajar bertujuan agar siswa lebih aktif dari pada sekedar mendengarkan guru saat mengajar. Menjadi seorang pelajar, siswa seharusnya

mampu belajar secara mandiri dengan berusaha, mendapatkan, menguraikan, menyimpulkan, mengatasi suatu permasalahan.

Menurut Anis (2016), mata pelajaran sejarah merupakan salah satu jenis pembelajaran dengan memfokuskan materi yang berkaitan dengan kejadian maupun peristiwa pada masa lalu dan erat kaitannya dengan masa kini hingga dan masa yang akan datang. Tujuan dari pembelajaran sejarah yaitu untuk menumbuhkan daya pikir kreatif dan kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, memberi inspirasi, serta meningkatkan kemampuan menemukan, mengolah, mengemas, dan menyampaikan informasi, yang semuanya bertujuan untuk menumbuhkan jiwa kebangsaan.

Pembelajaran sejarah penting untuk dipelajari siswa karena dapat memberikan pengetahuan mengenai kebenaran terhadap suatu kejadian di masa lampau. Selain itu siswa dapat memahami jati dirinya, kepribadian, serta identitas bangsa melalui peristiwa sejarah khususnya pada materi di bawah tirani Jepang. Dengan mempelajari materi di bawah tirani Jepang, siswa dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang bagaimana membangun bangsa Indonesia agar menjadi lebih adil, maju, sejahtera dengan semangat nasionalis dan kemerdekaan (Rosdiani, 2022).

Guru sejarah memegang peranan penting dalam proses pembelajaran di sekolah karena merekalah yang menjadi pelopor di setiap proses pengajaran. Sehingga pentingnya bagi para guru khususnya sejarah mempunyai pengetahuan serta pandangan yang lebih jauh serta menyeluruh agar dapat menumbuhkan minat belajar yang tinggi dan menjelaskan arti penting yang ada pada pembelajaran sejarah (Sirnayatin, 2017). Guru tidak hanya memiliki wawasan luas dan mendalam

agar dapat memberikan motivasi kepada siswa, tetapi juga dapat melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran adalah suatu bentuk komunikasi dengan meliputi seluruh sarana guna memberikan amanat maupun pengetahuan kepada peserta didik baik melalui bentuk cetak maupun audiovisual (Gandana, 2019). Dalam membantu guru dan peserta didik lebih efektif berkomunikasi, media pembelajaran ini juga menjadi bagian penting dalam berhasilnya kegiatan pembelajaran pada dunia pendidikan. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan kreatif, tentunya ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dengan mudah terpenuhi (Khairani & Febrinal, 2016).

Media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana yang dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Belajar tidak lagi terbatas pada buku dan papan tulis, kini guru dapat menggunakan berbagai media yang ada (Aisyah, 2023). Media pembelajaran merupakan suatu media yang dapat memberikan serta mengkomunikasikan pesan dari sumber belajar dengan terstruktur, hingga akhirnya dapat menghasilkan suasana belajar yang memungkinkan penerima pesan dapat belajar dengan baik (Arsyhar, 2020).

Media pembelajaran adalah suatu metode penyampaian pesan mengenai pendidikan yang di dalamnya terdapat peranan dari pendidik dengan cara memberikan informasi yang mampu memanfaatkan segala bentuk media pembelajaran dengan relevan. Media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan pesan maupun pengetahuan dengan cara membangkitkan daya pikir, kepekaan, ketertarikan siswa, sehingga dapat memperlancar hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik (Mashuri, 2019).

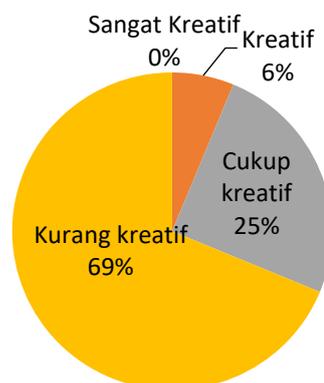
Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran sejarah yaitu Ibu Neti Herawati, S.Pd di SMA Negeri 4 Merangin pada hari Jum'at, 26 Juli 2024 pukul 09.00-10.00 WIB terkait penerapan media pembelajaran dan tingkat kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah. Beliau menjelaskan bahwa pada saat mengajar mata pelajaran sejarah, media yang biasa digunakan hanya berupa papan tulis dan spidol. Selain media pembelajaran yang konvensional, adanya keterbatasan sarana prasarana sekolah seperti proyektor, komputer dan akses jaringan internet. Selain itu terdapat pula tata tertib sekolah yang melarang peserta didik untuk membawa handphone, hal ini menjadi kendala guru dalam menerapkan media pembelajaran yang lebih bervariasi seperti berbasis teknologi.

Ibu Neti Herawati, S.Pd selaku guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Merangin juga mengatakan bahwa tingkat keingintahuan siswa dalam belajar termasuk dalam kategori cukup tergantung dengan penyampaian materi pelajaran yang diberikan guru. Siswa tidak berani mengemukakan pendapatnya di kelas karena kurangnya percaya diri, siswa merasa malu dan takut salah dengan pendapatnya sendiri. Tingkat ketekunan dan imajinasi siswa juga termasuk kurang dikarenakan siswa malas untuk membaca buku.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan melalui wawancara bersama guru diatas diperkuat dengan hasil angket kuesioner yang peneliti lakukan kepada siswa di SMA Negeri 4 Merangin dikelas XI Fase 2 diketahui bahwa kreativitas siswa rendah, berdasarkan hasil angket yang di sebar di kelas XI Fase 2 diperoleh data yaitu dari 32 responden sebanyak 68,75% (22 orang) dikategorikan kreativitas belajar sejarahnya tergolong kurang. Kemudian terdapat 25% (8 orang)

dikategorikan kreativitas belajar sejarahnya tergolong cukup. Dan 6,25% (2 orang) yang kreativitas belajar sejarahnya tergolong kreatif.

Diagram 1.1 Hasil Angket Kuesioner Kreativitas dari 32 Siswa



Berdasarkan Observasi awal di kelas XI Fase 2 SMAN 4 Merangin bersama ibu Neti Herawati, S.Pd masih banyaknya siswa yang minat belajar sejarahnya masih rendah dilihat dari sikap ingin tahu siswa terhadap pembelajaran sejarah yang disampaikan guru masih kurang. Selama pembelajaran berlangsung banyak siswa yang diam dan jarang terjadi interaksi seperti bertanya ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan guru sehingga pembelajaran menjadi fasip. Kurangnya imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah serta minat belajarnya menyebabkan pembelajaran sejarah jadi membosankan. Sehingga peneliti berupaya agar dapat memberikan perubahan pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran yang belum pernah digunakan guru dikelas XI Fase 2 SMA Negeri 4 Merangin yaitu media pembelajaran *scrapbook* berbasis materi di bawah Tirani Jepang.

Scrapbook adalah suatu media pembelajaran dengan menyerupai bentuk buku yang di dalamnya terdapat berbagai gambar, dekorasi, dan materi pembelajaran. *Scrapbook* bisa menjadi media pembelajaran yang menarik karena

dapat menyampaikan pesan nyata dan menarik perhatian siswa yang membacanya. Tidak hanya itu, *scrapbook* mencakup berbagai keterangan tambahan dari penjelasan materi (Putri, 2022).

Media pembelajaran *scrapbook* dapat membantu siswa memahami informasi yang diajarkan dan meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar, sehingga dapat meminimalkan kebosanan selama kegiatan belajar mengajar. Media *scrapbook* sangat bermanfaat bagi guru saat mengajarkan materi, terutama ketika materi pembelajaran yang dibahas sulit untuk dilihat secara langsung oleh siswa. *Scrapbook* dapat menjadi media alternatif yang sangat baik, terutama ketika penggunaan media berbasis teknologi tidak memungkinkan di dalam kelas (Oriza Zativa, 2022).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas peliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **Penerapan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Materi Sejarah Dibawah Tirani Jepang Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 4 Merangin**”. Penelitian ini perlu dilakukan dan bertujuan mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas, penelitian ini mempunyai rumusan masalah yaitu: bagaimanakah meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis materi di bawah tirani Jepang di kelas XI Fase 2 SMA Negeri 4 Merangin?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar sejarah siswa menggunakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis materi di bawah tirani Jepang di kelas XI Fase 2 SMA Negeri 4 Merangin.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah hasil dari pencapaian tujuan tertentu. Sehingga penulis berusaha untuk memperoleh manfaat baik dari sisi teori maupun dari sisi praktik dalam penelitian ini.

1. Manfaat Teoritis

Melalui perspektif ilmiah, penelitian ini diharapkan mampu memberikan ide-ide baru, memperluas konsep, dan teori dalam bidang ilmu pengetahuan melalui kajian yang relevan, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran seperti *scrapbook* dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menyajikan analisis ilmiah mengenai penerapan media pembelajaran *scrapbook* berbasis materi di bawah tirani Jepang dalam meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran sejarah melalui pemanfaatan media pembelajaran *scrapbook*. Dengan demikian, siswa akan lebih terlibat, lebih fokus, dan lebih bersemangat dalam proses memperoleh pengetahuan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dipercaya dapat memberikan kontribusi kepada para guru dengan meningkatkan kepekaan dan keterampilan kritis terhadap dinamika pembelajaran di kelas, khususnya melalui penerapan media pembelajaran yang bervariasi, seperti *scrapbook*.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar di sekolah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran sejarah, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang lebih baik.

d. Bagi Universitas Jambi

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi, sumber bacaan, atau bahan kajian yang dapat membantu meningkatkan reputasi kampus dalam bidang penelitian yang bermanfaat, terutama bagi mahasiswa di program studi pendidikan sejarah.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi penulis untuk memperluas keahlian dan pengalaman dalam penelitian, eksplorasi, dan penerapan media pembelajaran dalam pelajaran sejarah. Selain itu, penelitian ini juga berfungsi sebagai bahan evaluasi bagi penulis dalam penulisan ilmiah.