

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai sarana atau jembatan bagi manusia agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran. Dalam proses pendidikan terdiri dari pendidik dan peserta didik, yang memiliki tanggung jawab untuk bersama-sama mencapai tujuan pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Pasal 1 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Indonesia yang menjelaskan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sejalan dengan definisi tersebut, pendidikan juga tidak dapat dilepaskan dari dinamika zaman yang terus mengalami perubahan signifikan. Berbagai negara masih terus berusaha dari waktu ke waktu untuk membenahi mutu pendidikan di negaranya, agar mampu menjawab tantangan global dan memenuhi kebutuhan generasi masa kini dan mendatang. Misalnya berdasarkan data dari OECD (2023), mutu pendidikan di Indonesia masih menghadapi tantangan signifikan, khususnya dalam hal akses dan partisipasi pendidikan menengah.

Data dari OECD pada tahun 2023 menunjukkan bahwa Indonesia memiliki salah satu persentase tertinggi penduduk berusia 25-64 tahun yang hanya mencapai pendidikan di bawah tingkat menengah atas, yaitu 57,3%, menempatkannya pada peringkat ke-3 dari 46 negara yang disurvei. Selain itu, hanya 13,1% dari kelompok usia yang sama yang mencapai pendidikan tinggi, menjadikan Indonesia berada di peringkat terbawah dari negara-negara yang dibandingkan. Fakta ini menegaskan perlunya peningkatan akses dan kualitas pendidikan untuk meningkatkan daya saing dan kesejahteraan masyarakat.

Pendidikan menjadi kata kunci dalam mengembangkan pengetahuan dan kualitas kemampuan masyarakat. Artinya pendidikan merupakan kunci utama dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa. Apabila pondasi pendidikan di suatu negara telah kokoh dan tepat, maka akan dapat mewujudkan kemajuan dalam berbagai sektor dan aspek kehidupan termasuk kedisiplinan, etos kerja, nilai, dan moral pada suatu bangsa. Keberhasilan pendidikan pula menjadi landasan bagi perkembangan ekonomi dan sosial masyarakat pada suatu negara.

Memperbaiki kualitas pendidikan tentu berangkat dari peran para pendidik dan siswa yang memiliki tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh perubahan dan pembaruan pada berbagai komponen, seperti kurikulum, sarana prasarana, guru, siswa, model pengajaran, dan pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Menurut penelitian, faktor-faktor tersebut saling berkaitan dan berkontribusi signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran (Natsir, 2023). Selain itu, peran guru dalam meningkatkan mutu pendidikan sangat penting, termasuk dalam memotivasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Sabila & Baharuddin, 2023). Dengan demikian, sinergi antara komponen-komponen tersebut menjadi kunci dalam mencapai keberhasilan pendidikan yang diharapkan.

Semua komponen tersebut saling terkait dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan. Berbagai perubahan tersebut menjadi pemantik bagi dunia pendidikan dalam melahirkan sebuah model pembelajaran baru di abad ke-21. Adapun kemampuan yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi tantangan abad ke-21 setidaknya ada enam kemampuan yaitu *critical thinking, creativity, collaboration, communication, management of feelings, dan problem solving*. (Hasan, 2019, hlm. 65).

Pada abad ke-21 ditandai dengan abad akan pengetahuan, dimana informasi banyak tersebar dan teknologi berkembang. Dalam konteks pendidikan, perkembangan teknologi memberikan peluang besar dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu aspek penting adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, yang

dapat membantu siswa mengembangkan enam kemampuan utama abad ke-21. Media pembelajaran yang didukung teknologi memungkinkan siswa untuk menganalisis berbagai perspektif sejarah dari sumber digital yang beragam.

Era digital memberi tawaran yang semakin beragam bagi sumber sejarah dalam bentuk audio, foto sejarah, dokumen sejarah, film sejarah. Pembelajaran sejarah menjadi salah satu mata pelajaran yang memberikan penguatan pendidikan karakter pada siswa untuk mengenali diri dan bangsanya. Namun, menarik minat siswa untuk belajar Sejarah merupakan tantangan tersendiri bagi guru. Agar pembelajaran Sejarah lebih bermakna, guru perlu berinovasi dalam menyajikan materi dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Menurut A. Tabrani Rusyan dkk (1993, hlm. 3-4) menjelaskan bahwa salah satu upaya yang harus ditempuh untuk menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa adalah dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam konteks ini, media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih baik.

Danim (1955 hlm, 1) juga menegaskan bahwa berbagai penelitian telah membuktikan mengenai efektivitas penggunaan media atau alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas, terutama dalam meningkatkan prestasi siswa. Sebaliknya, keterbatasan media yang digunakan dalam pembelajaran sering kali dianggap sebagai salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya kualitas belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif membantu menyampaikan materi sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa, serta membangun pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Anam, (2021) mengatakan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital dapat membantu untuk menghidupkan suasana di kelas agar terjadinya komunikasi dan diskusi yang aktif, memudahkan guru menyampaikan materi dan mudah dipahami oleh siswanya. Dengan demikian, semakin jelas bahwa media pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting dan tidak dapat diabaikan dalam mendukung keberhasilan program belajar siswa, terutama dalam mencapai perubahan perilaku yang diharapkan.

Setiap guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi ajar, tetapi juga harus mampu menyajikannya dengan cara yang inovatif dan menarik agar pemahaman siswa semakin meningkat. Terlebih dalam pembelajaran sejarah, yang memiliki begitu banyak sumber belajar yang dapat digali. Sebagai bagian dari ilmu sosial, sejarah memiliki kekayaan dan keluasan literasi yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

Berkorelasi dengan hal tersebut maka guru perlu berperan secara komprehensif, tidak hanya dalam merancang dan menerapkan, tetapi juga dalam mengembangkan media pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna. Namun, tantangan yang sering muncul adalah anggapan bahwa mata pelajaran sejarah masih sering diidentikkan dengan aktivitas menghafal fakta dan tanggal, sehingga menjadikannya terlalu berorientasi pada aspek kognitif, tanpa memberi ruang cukup pada pemahaman dan refleksi.

Padahal, Menurut Asmara (2019), melalui pendidikan sejarah, peserta didik diarahkan untuk menelaah keterkaitan kehidupan pribadi, masyarakat, dan bangsanya, sehingga tumbuh menjadi generasi muda yang memiliki kesadaran sejarah. Mereka diharapkan memperoleh inspirasi dari kisah para pahlawan maupun tragedi nasional, yang pada akhirnya membentuk pola pikir rasional, kritis, dan empiris. Selain itu, pembelajaran sejarah juga berperan dalam menumbuhkan sikap menghargai nilai-nilai kemanusiaan.

Untuk mencapai pembelajaran sejarah yang bermakna tersebut, dibutuhkan inovasi dari guru, salah satunya melalui pendekatan kontekstual yang mampu mengubah paradigma pembelajaran sejarah yang membosankan menjadi lebih hidup dan reflektif serta dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa, dalam hal ini maka guru dituntut untuk menghadirkan inovasi, baik dalam hal model pembelajaran, strategi, metode, maupun pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik zaman saat ini.

Adapun untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, efektif dan bermakna, guru tidak hanya menggandalkan pendekatan pembelajaran

kontekstual saja, tetapi juga dapat mengintegrasikannya dengan pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang menjadi salah satu konsep penting yang dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih inovatif dan menarik. Dengan menguasai TPACK, guru dapat menghadirkan pembelajaran sejarah yang lebih interaktif dan menarik, misalnya melalui penggunaan media digital seperti *Flipbook Digital*.

Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih visual dan kontekstual, tetapi juga mengurangi kesan bahwa sejarah hanya sekadar hafalan. Melalui pendekatan ini, diharapkan pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna, dapat mengasah keterampilan literasi sejarah siswa, serta membangun pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berkesan.

Penggunaan media pembelajaran yang menggabungkan unsur multimedia dan teknologi berbentuk buku digital *Flipbook* yang memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media *Flipbook Digital* dapat menambah motivasi belajar siswa dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar siswa (Ramdania, 2013, hlm. 16). *Flipbook* yang dirancang dalam bentuk aplikasi *android* diharapkan dapat memudahkan siswa mengakses materi belajar kapan saja dan di mana saja untuk digunakan dalam melatih keterampilan dalam mengolah informasi.

Menurut (Saparina, M. 2019). *Flipbook digital* merupakan bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil, untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format digital yang didalamnya terdapat unsur multimedia dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan media. *Flipbook Digital* dipilih sebagai media yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran, yang memuat tampilan audio visual seperti teks, audio, video, grafis, dan animasi yang membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan interaktif.

Dalam konteks pembelajaran Sejarah, kombinasi elemen-elemen dalam *Flipbook Digital* tidak hanya membuat pembelajaran sejarah lebih interaktif, tetapi juga berkontribusi dalam penguatan literasi sejarah siswa. Dengan adanya berbagai sumber informasi yang dikemas dalam satu media, siswa dapat lebih mudah mengakses, memahami, serta menganalisis berbagai peristiwa sejarah secara lebih mendalam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, pembelajaran sejarah sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan hanya bersifat hafalan. Banyak siswa merasa bahwa kegiatan pembelajaran sejarah lebih menitikberatkan pada menghafal peristiwa-peristiwa sejarah dari buku teks tanpa pemahaman yang mendalam. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam menyerap materi serta minimnya inisiatif siswa untuk mengikat materi sejarah yang disampaikan oleh guru dalam bentuk tulisan atau refleksi, ditemukan pula bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengakses, memahami, serta mengolah informasi sejarah. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi dalam proses pembelajaran, seperti melontarkan pertanyaan, menjawab, maupun menyampaikan pendapat.

Selain itu, siswa juga cenderung kurang memaknai peristiwa sejarah secara mendalam dan kontekstual, sehingga sejarah hanya dipandang sebagai kumpulan informasi masa lalu tanpa relevansi yang bermakna. Kondisi ini mencerminkan rendahnya literasi sejarah, baik dari aspek pemahaman konseptual maupun kemampuan mengelola dan menggunakan sumber informasi sejarah secara tepat.

Lebih lanjut, berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, mereka menyatakan bahwa pembelajaran sejarah akan terasa lebih menarik dan mudah dipahami apabila disajikan menggunakan media yang kaya akan gambar dan video. Hal ini menunjukkan inovasi media pembelajaran yang mampu menyampaikan materi sejarah secara visual dan interaktif lebih membekas serta meningkatkan minat belajar siswa.

Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran menjadi salah satu faktor yang membuat siswa mengalami kejenuhan dalam mempelajari sejarah. Kegiatan belajar yang monoton tanpa adanya interaksi yang menarik dapat mengurangi keterlibatan siswa dalam memahami konteks sejarah secara lebih luas. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Guru sebagai fasilitator berupaya menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna dengan menggunakan media *Flipbook Digital*. Penggunaan *Flipbook Digital* memungkinkan penyajian materi sejarah yang

lebih interaktif, visual, dan tidak hanya berfokus pada hafalan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami serta mengingat peristiwa sejarah dalam konteks yang lebih luas.

Dengan memperhatikan prinsip VISUALS yaitu *Visible* (mudah dilihat), *Interesting* (menarik), *Simple* (sederhana), *Useful* (bermanfaat), *Accurate* (benar), *Legitimate* (masuk akal), dan *Structured* (terstruktur). *Flipbook Digital* berpotensi menjadi media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi sejarah secara lebih menarik serta membantu siswa dalam meningkatkan literasi sejarah mereka.

Melalui *Flipbook Digital*, guru dapat menyajikan materi sejarah dalam bentuk yang lebih dinamis, seperti kombinasi teks, gambar, video, dan animasi, yang dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga memungkinkan siswa untuk menjelajahi materi secara mandiri, mengulang kembali bagian yang belum dipahami, serta berinteraksi dengan konten yang disajikan dengan lebih fleksibel.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa tertarik dan melihat adanya urgensi untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah, khususnya melalui penggunaan media *Flipbook Digital* sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar. Adapun judul dari penelitian ini adalah, “**Penerapan Flipbook Digital sebagai Inovasi Pembelajaran Kontekstual Berbasis Literasi Sejarah (Penelitian Deskriptif Kualitatif di XI-10 SMA Negeri 11 Bandung)**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti merumuskan inti dalam penelitian ini antara lain “Bagaimana Efektivitas Penerapan Inovasi Pembelajaran dengan menggunakan *Flipbook Digital* dalam pembelajaran sejarah kelas XI-10 SMAN 11 Bandung?”. Dalam penelitian ini, penulis kemudian merumuskan permasalahan agar pembahasan dapat tersampaikan dengan jelas dan sistematis, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Perencanaan Penerapan *Flipbook Digital* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI-10 SMAN 11 Bandung ?
2. Bagaimana Pelaksanaan Penerapan *Flipbook Digital* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI-10 SMAN 11 Bandung?
3. Bagaimana Respon Siswa Setelah Penerapan *Flipbook Digital* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI-10 SMAN 11 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti merumuskan beberapa tujuan yang disusun untuk menggambarkan arah dan fokus dari penelitian yang dilakukan, khususnya terkait penerapan media *Flipbook Digital* dalam pembelajaran sejarah. Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan perencanaan penerapan *Flipbook Digital* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI-10 SMAN 11 Bandung.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan penerapan *Flipbook Digital* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI-10 SMAN 11 Bandung.
3. Menganalisis respon siswa setelah penerapan *Flipbook Digital* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI-10 SMAN 11 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sumbangan ilmu pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran *Flipbook Digital* dalam meningkatkan literasi sejarah siswa dalam pembelajaran sejarah. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif berupa pengetahuan dan wawasan baru dalam ranah pendidikan sejarah, serta dalam kajian pembelajaran Sejarah dengan memberikan wawasan baru mengenai penggunaan *Flipbook Digital* dalam upaya meningkatkan literasi sejarah, selain itu dapat memberikan pengalaman bagi peneliti mengenai proses penelitian pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu ide ataupun alternatif dalam proses pembelajaran sejarah oleh guru sejarah di kelas, Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru mengenai penggunaan media *Flipbook Digital* sebagai sarana komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa.
- 2) Bagi Siswa, diharapkan media *Flipbook Digital* ini dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa dalam melatih kemampuan Literasi Sejarah
- 3) Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan ide sebagai upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan pembelajaran di SMAN 11 Bandung.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan. Bab pendahuluan berisi uraian tentang permasalahan yang diteliti. Adapun sub-bab dalam bab pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II berisi pemaparan teori-teori yang relevan dengan topik penelitian, yaitu pemanfaatan media pembelajaran *Flipbook Digital* dalam pembelajaran sejarah. Kajian pustaka mencakup pembahasan mengenai konsep media pembelajaran, karakteristik *Flipbook Digital* sebagai media interaktif, literasi sejarah siswa, serta kerangka teori TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang menjadi landasan dalam integrasi teknologi ke dalam pembelajaran. Pemaparan teori-teori ini bertujuan untuk memberikan landasan konseptual dan mendukung analisis terhadap data yang diperoleh di lapangan. Kajian pustaka yang penulis susun ini menjadi acuan dalam melakukan penelitian, yang diambil dari sumber yang relevan.
3. Bab III Metode Penelitian. Pada bab ini membahas mengenai beberapa aspek yang berhubungan dengan penelitian, diuraikan mengenai lokasi penelitian, subjek penelitian, desain penelitian, fokus penelitian, instrumen yang digunakan dalam penelitian, pengumpulan data, serta proses pengolahan dan penyajian data.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini berisi tentang pemaparan hasil penelitian, dengan memaparkan mengenai gambaran umum sekolah dan kelas yang dijadikan sebagai subjek penelitian, gambaran kondisi siswa sebelum penelitian, mendeskripsikan pelaksanaan penelitian, dan upaya yang dilakukan dalam menangani hambatan dan kendala yang dihadapi selama penelitian berlangsung serta mendeskripsikan hasil analisis data yang diperoleh ketika penelitian.
5. Bab V Simpulan dan Rekomendasi. Bab simpulan dan rekomendasi menyajikan rangkuman pemaknaan hasil penelitian dan saran yang semestinya dilakukan untuk peneliti.