

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peran pendidikan sejarah sangat penting dalam memberikan pembentukan karakter bangsa melalui nilai-nilai yang ada dalam sejarah bangsa Indonesia, seperti pengamalan Pancasila. Dalam ceritanya sejarah bangsa Indonesia tidak bisa dilepaskan dari perjuangannya melawan penjajah untuk menjadi pejuang yang tangguh, mandiri, dan memiliki semangat persatuan (Susanto, 2014). Dari perjuangan dan kenangan sejarah tersebut, kita sebagai bangsa Indonesia dapat belajar dari pengalaman dan perjuangan para pahlawan untuk menjadi manusia yang lebih baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah dapat membentuk karakter siswa menjadi lebih baik dan meningkatkan perkembangan siswa melalui sejarah. Meski demikian minat belajar siswa dalam mempelajari sejarah masih kurang karena berbagai faktor dan salah satunya adalah media pembelajaran yang kurang menarik sehingga dalam belajar sejarah harus dirancang dengan mengasyikan sesuai dengan perkembangan zaman (Agustiningsih & Fitri, 2020). Oleh sebab itu minat belajar siswa penting untuk diperhatikan, sebagaimana pendapat Kartika et al. (2019) bahwa prestasi dan semangat belajar siswa akan meningkat sejalan dengan meningkatnya minat belajar siswa.

Selama observasi pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan Kampus Mengajar (KM) pada bulan 2 Agustus - 17 Desember tahun 2021, pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya terfokus pada buku paket dan LKS terutama dalam mata pelajaran IPS sejarah dimana mata pelajaran ini dominan dengan cerita. Proses pembelajaran sejarah biasanya membosankan, karena metode pengajaran guru masih menggunakan metode yang tradisional yaitu guru menjelaskan siswa mendengarkan. Metode pembelajaran seperti ini menyebabkan siswa malas mempelajari sejarah dan melupakan sejarah bangsanya sendiri (Bachtiar & Hakim, 2017). Metode, teknik, dan media yang digunakan dalam pembelajaran masih berpusat pada guru, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan terpaku pada media buku saja. Sarana dan prasarana seperti laptop, proyektor, *WiFi* yang ada di sekolah tersedia namun jarang bahkan tidak pernah dimanfaatkan oleh guru. Komputer, laptop, dan *smartphone* dapat dimanfaatkan lebih sebagai teknologi yang berfungsi sebagai pintu untuk mengakses berbagai

materi pendidikan yang variatif, inovatif, dan interaktif. Dengan hal tersebut diharapkan dapat membawa keberhasilan memperoleh ilmu yang lebih baru atau belum ada sebelumnya (Khikmawati et al., 2021). Pemanfaatan teknologi sebagai media dalam pembelajaran merupakan jembatan yang dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa, seperti yang dikatakan Ratnasari & Zubaidah (2019) bahwa media pembelajaran menjadi salah satu dari berbagai faktor yang menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar dikelas. Selain itu, Ahmad et al. (2018) mengungkapkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa dengan mudah memahami materi serta hasil belajar siswa ikut meningkat.

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memfasilitasi pembuatan media pembelajaran kreatif yang mudah untuk dipahami oleh siswa. Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan adalah *E-book*. *E-book* atau buku dalam bentuk digital yang berisi informasi spesifik, format presentasi yang konsisten, bahasa yang mudah dipahami, pengetahuan yang maju, dan luas pembahasannya dapat disesuaikan. *E-book* memiliki kelebihan dimana buku ini berisi informasi digital dalam bentuk teks atau gambar (Fahrizandi, 2019). *E-book* bisa diakses dimanapun dan kapanpun. Dalam penelitian sebelumnya, siswa menyatakan bahwa buku yang memiliki gambar menarik, bahasa yang mudah dipahami sehingga dijadikan pegangan dalam belajar oleh anak-anak (Vindaswari & Ulfah, 2018). *E-book* dapat menggambarkan materi yang abstrak secara visual dan juga dapat dianimasikan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. *E-book* juga mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keberhasilan belajar. Siswa yang menggunakan media *e-book* interaktif maka akan meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajarnya dibandingkan dengan siswa yang belajar hanya dengan bantuan buku cetak berisikan teks (Hanikah, et al., 2022).

Penggunaan *e-book* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa tidak terkecuali belajar sejarah. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Putrislia et al. (2021) menjelaskan bahwa media *e-book* memiliki tingkat validitas yang tinggi. Kekurangan dalam penelitian ini yaitu media *e-book* yang dibuat hanya memuat teks dan gambar sehingga membuat siswa kurang

interaktif. Selain itu penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Khikmawati et al. (2021) dengan adanya *e-book* siswa menjadi lebih efisien dalam belajar meskipun memiliki banyak file. Menurut Sukmawati et al. (2020) mengungkapkan bahwa dengan menggunakan media *e-book* siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan merasa lebih mudah dalam mengerjakan latihan-latihan soal karena didalamnya disertai dengan video yang tidak membosankan. Bagi pendidik terutama guru sekolah dasar, melalui pemanfaatan media seperti penggunaan *e-book* ini mampu memberikan variasi pembelajaran dan mampu meningkatkan tingkat pemahaman siswa sehingga pendidik dimudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan dari pembelajaran pun tercapai dengan baik (Hanikah et al., 2022). Namun terdapat kendala dimana kesulitan siswa dalam mengoperasikan *e-book* karena terkadang membutuhkan *software* khusus untuk membukanya. Dalam penelitian yang selanjutnya *e-book* akan dibuat lebih interaktif dengan memuat *games* yang menarik dan mudah dimainkan oleh siswa, selain mudah dimainkan *games* ini juga dapat mengenalkan siswa terkait pengenalan sejarah sehingga siswa akan senang belajar sejarah. *E-book* ini juga akan dibuat dengan menggunakan aplikasi yang umum dan sudah terdapat di *smartphone*, sehingga tidak perlu menginstal aplikasi khusus.

Maka penelitian ini akan mengembangkan produk media pembelajaran berupa *e-book* “Mengenal Sejarah di Sekeliling Kita” yang tujuannya untuk mengetahui peningkatan minat belajar sejarah siswa kelas IV sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1.2.1 Bagaimana penggunaan media pembelajaran di SD Islam Plus Al Kayyis?
- 1.2.2 Bagaimana desain *e-book* yang dibutuhkan oleh siswa kelas IV SD Islam Plus Al Kayyis?
- 1.2.3 Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *e-book* “Mengenal Sejarah di Sekeliling Kita”?
- 1.2.4 Bagaimana peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan *e-*

book “Mengetahui Sejarah di Sekeliling Kita”?

1.2.5 Bagaimana hasil umpan balik dari validator dan subjek penelitian?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini diantaranya:

1.2.6 Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran SD Islam Plus Al Kayyis.

1.3.1 Untuk mengetahui desain *e-book* yang dibutuhkan oleh siswa kelas IV SD Islam Plus Al Kayyis.

1.3.2 Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *e-book* “Mengetahui Sejarah di Sekeliling Kita”.

1.3.3 Untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan *e-book* “Mengetahui Sejarah di Sekeliling Kita”.

1.3.4 Untuk mengetahui hasil umpan balik dari validator dan subjek penelitian.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya media *e-book* sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik serta menjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.2.1 Bagi Mahasiswa

Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat dijadikan sebagai rujukan, sumber informasi dan bahan referensi pada penelitian selanjutnya. Selain itu juga, peneliti berharap agar penelitian ini dapat memberikan motivasi kepada peneliti lain agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik.

1.4.2.2 Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar sejarah pada siswa sekolah dasar serta membantu guru dalam pembuatan sebuah media pembelajaran terutama berupa *e-book* atau buku digital yang mudah dan praktis digunakan.

1.4.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori dan referensi mengenai pengembangan media berupa *e-book* terutama dalam pembelajaran sejarah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur kerangka skripsi ini terdiri dari lima bab. Adapun uraian dari setiap babnya sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, terdiri dari sub bab latar belakang yang isinya mengkaji tentang permasalahan yang muncul dimana minat pembelajaran sejarah siswa sekolah dasar masih sangat rendah, dan salah satu faktor penyebabnya adalah media pembelajaran yang kurang menarik. Serta solusi dari masalah tersebut dengan cara membuat media pembelajaran berupa *e-book* yang berjudul “Mengetahui Sejarah di Sekeliling Kita” yang didalamnya terdapat *games* untuk menarik siswa dalam belajar sejarah. Sub bab berikutnya adalah rumusan masalah yang berupa pertanyaan peneliti untuk melihat tingkat kelayakan *e-book* yang akan dibahas. Sub bab yang ketiga yaitu sub bab tujuan penelitian yang berisi tujuan dari rumusan masalah yang dibahas. Sub bab yang keempat yaitu manfaat penelitian yang dilakukan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak terkait dalam penelitian. Sub bab yang terakhir yaitu sub bab struktur organisasi skripsi yang menjelaskan tentang sistematika dari penulisan skripsi ini.

Bab II tinjauan pustaka, terdiri dari pembahasan teori-teori terkait *e-book* fungsi dan manfaat *e-book*, kelebihan dan kekurangan *e-book*, minat belajar, dan pembelajaran sejarah serta teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan serta disesuaikan dengan variabel penelitian.

Bab III metodologi penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Dalam bab ini berisi prosedur penelitian yang terdiri

dari desain penelitian, instrumen penelitian, subjek, variabel penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV temuan dan pembahasan, berisi hasil penelitian yang telah dilakukan. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan angka 82,9%, Validasi dari ahli media menunjukkan nilai 100%. Sedangkan untuk hasil uji kelayakan *e-book* menunjukkan 86,67%. Kemudian hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 56,00 dan pada saat *posttest* menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 91,50 Selanjutnya hasil dari uji *Non Parametrik Wilcoxon* memiliki nilai 0,001. Data tersebut diperoleh berasal dari instrumen penelitian yang kemudian diolah untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Pembahasan mencakup hasil penelitian yang dikaitkan dengan teori-teori pendukung hasil penelitian.

Bab V berisi simpulan, berdasarkan hasil penelitian *e-book* “Belajar Sejarah di Sekeliling Kita” dapat meningkatkan minat belajar sejarah. Kemudian implikasi dan rekomendasi yang merupakan jawaban dari tujuan dan rumusan masalah yang diperoleh dari hasil penelitian serta rekomendasi bagi penelitian selanjutnya agar dapat lebih menyadari akan pentingnya pembelajaran sejarah serta menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik.

1.6 Target Luaran

Luaran dari penelitian ini yaitu berupa artikel yang diterbitkan di Jurnal Cakrawala Pendas pada volume 9, nomor 1, Januari 2023 dengan doi <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i1.3653>. Tujuannya agar pembaca dapat mengakses untuk mengetahui tingkat kelayakan media *e-book* dalam meningkatkan minat pembelajaran sejarah di sekolah dasar.