

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan indikator penting untuk menentukan kemajuan kualitas pendidik yang baik dengan tujuan untuk mencerdaskan peserta didik agar pendidikan di Indonesia terlaksana dengan baik. Pendidikan merupakan sebuah usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan baik itu dari lembaga formal dan informal yang bertujuan untuk mencerdaskan manusia di Indonesia untuk lebih kreatif dan mempunyai kepribadian yang baik. Hal tersebut tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar tahun 1945 alinea keempat yang diperkuat pada pasal 31 ayat 1 dengan bunyi “Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya”.

Tercantumnya pasal tersebut pemerintah tentunya telah melakukan berbagai jenis upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan melakukan perbaikan kurikulum, menambah kualitas sarana dan prasarana, meningkatkan kualitas pendidik, serta efektifitas dalam pembelajaran menggunakan model dan media yang tepat bagi peserta didik.

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi masyarakat, dikarenakan dengan adanya pendidikan bisa mempengaruhi akan kemajuan suatu bangsa atau negara dilihat dari sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan akan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman hal ini membuktikan seberapa cepat manusia beradaptasi dengan perubahan dan perkembangan zaman (Nurkholis, 2013: 24-25).

Usaha pemerintah dalam mempersiapkan pendidikan yang lebih baik telah dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya pendidik harus bisa menguasai beberapa model dan media pembelajaran guna menghadapi kemajuan zaman yang berpengaruh terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi untuk diterapkan pada saat pembelajaran.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada, baik

potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki, termasuk gaya belajar, maupun potensi luar dari diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Agung, 2013: 3).

Pembelajaran merupakan proses usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui proses pembelajaran akan membentuk pengalaman belajar yang dapat meningkatkan moral dan keaktifan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan sistematis bersifat interaktif dan komunikatif yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didik dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Dengan adanya hasil belajar maka dapat diketahui secara keseluruhan akhir dari proses pembelajaran.

Pembelajaran sejarah adalah salah satu bidang ilmu yang bertujuan untuk menciptakan kesadaran bagi peserta didik. Dengan mempelajari tentang pentingnya suatu proses yang terjadi dari masa lalu sehingga peserta didik sadar dan memiliki rasa bangga, serta dapat menanamkan menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan (Zahro, 2017: 3).

Pada zaman sekarang pembelajaran sejarah dipandang pembelajaran yang membosankan bagi peserta didik karena rata-rata guru sejarah menggunakan media atau model pembelajarannya dengan ceramah. Pembelajaran sejarah seakan-akan menjadi suatu ilmu yang tidak terlalu penting, dikarenakan dalam kenyataannya pembelajaran sejarah hanya sebuah rangkaian cerita yang telah terjadi di masa lalu. Pembelajaran sejarah membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengajak para siswa untuk tertarik dengan mata pelajaran sejarah.

Menyelesaikan permasalahan di atas tenaga pendidik sebagai fasilitator dalam pembelajaran sejarah harus tepat dalam memilih metode dan media pembelajaran dikarenakan masih banyak pendidik yang menggunakan metode konvensional saja. Pendidik kurang kreatif dan inovatif dalam mengemas suatu

pembelajaran sehingga pembelajaran kurang menarik. Pendidik seharusnya mampu memberikan energi kepada peserta didik dengan cara penggunaan suatu model pembelajaran dan media pembelajaran tertentu sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.

Hasil belajar merupakan suatu proses kegiatan yang sistematis, berkelanjutan dan menyeluruh dalam rangka pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menilai pencapaian proses dan hasil belajar peserta didik yang dilihat kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya (Arifin, 2012: 10).

Berdasarkan pendapat ahli di atas bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi pada setiap individu baik itu secara pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan yang menjadi kemampuan yang akan dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi yang telah diajarkan.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar yang baik dalam pembelajaran bisa dilakukan dengan bervariasi, agar peserta didik bisa mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Salah satu upaya pendidik untuk membuat pelajaran lebih menarik dan kreatif dengan cara penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan interaktif saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat banyak dalam penunjang proses pembelajaran. Kemampuan dalam memilih jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadi poin penting untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Mengatasi pembelajaran sejarah agar tidak monoton dan lebih bervariasi maka dapat digunakan media pembelajaran yang bertujuan untuk memperjelas penyajian guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Menurut Islamy (2022: 2) media pembelajaran merupakan alat pendukung yang dapat digunakan pada saat aktivitas pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sumber belajar yang bisa digunakan untuk instrument visual yang berisikan materi pembelajaran yang akan dijelaskan. Media pembelajaran

dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mewujudkan suatu informasi dari pihak pengirim kepada penerima.

Media pembelajaran merupakan alat yang bisa menunjang dengan bentuk apapun yang berfungsi sebagai perantara informasi agar terwujudnya proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang dapat digunakan untuk keberlangsungan pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan materi dari pendidik kepada peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang maksimal. Dengan demikian, salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran sejarah agar lebih mudah di pahami siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *explosion box*.

Media pembelajaran *explosion box* adalah media grafika yang berjenis visual. *Explosion Box* ini berbentuk sebuah persegi yang dibuat dengan bahan kertas dan dikreasikan untuk membuat bagian dalam kotak dipenuhi berbagai bentuk menarik saat penutup kotak dibuka. Setiap *explosion box* memiliki bentuk yang berbeda-beda sesuai dengan kreatifitas pembuat. Hal tersebut menjadikan media *explosion box* dapat digunakan sebagai alat media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran *explosion box* terdapat permainan yang mengandung pembelajaran di dalamnya sehingga memberi kesan belajar dan bermain yang menyenangkan. Sajian materi dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif serta warna dan visual yang disajikan juga dapat membantu siswa dalam memahami materi (Dinda, 2019: 4).

Terdapat beberapa peneliti yang sudah melakukan penelitian dengan menggunakan media *explosion box* diantaranya skripsi yang berjudul “Penggunaan Media *Explosion Box* Pada Materi Protista Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMAN Aceh Barat Daya” dalam penelitian tersebut media *explosion box* dapat meningkatkan hasil belajar dibuktikan dengan ketercapaian nilai yang diperoleh peserta didik. Data hasil belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh dari pretest dan posttest dimana selama penelitian tersebut dihitung N Gainnya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *explosion box* dapat diketahui nilai rata-rata yang digunakan untuk melihat selisih hasil belajar siswa sebelum dan sesudah

diberikannya perlakuan. Hasil dari penelitian ini terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *explosion box*, menunjukan bahwa 16 dari 19 siswa sudah mencapai KKM sedangkan 3 siswa belum mencukupi KKM. Dapat diartikan terdapat 84% siswa yang sudah mencapai KKM, sedangkan 15% siswa masih dibawah KKM. Melihat dari data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media *explosion box* dapat meningkatkan hasil belajar. Kemudian, dengan adanya penelitian tersebut, dijadikan sebuah pembanding dengan penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media pembelajaran *explosion box* terhadap hasil belajar siswa.

Media pembelajaran *explosion box* yang dikembangkan peneliti dapat membantu permasalahan yang dialami pendidik. Media pembelajaran *explosion box* dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan psikomotorik dengan adanya beberapa permainan yang melibatkan peserta didik secara langsung sehingga peserta didik menjadi lebih aktif. Media pembelajaran *explosion box* bisa digunakan kapan saja dan di mana saja, karena media pembelajaran *explosion box* dilengkapi beberapa kegiatan yang bisa memberikan variasi dalam pembelajaran di kelas agar siswa tidak mudah bosan.

Permasalahan yang muncul di lapangan adalah kurangnya hasil belajar siswa, terutama di SMK, dikarenakan terdapat berbagai jenis jurusan sehingga peserta didik memiliki karakter yang berbeda-beda, sehingga pendidik harus menyesuaikan media pembelajaran di setiap kelas. Hal ini yang menjadikan tantangan bagi seorang pendidik untuk lebih berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMK As-Saabiq Singaparna Kabupaten Tasikmalaya, memperoleh daftar nilai hasil penilaian tengah semester mata pelajaran sejarah Indonesia semester ganjil kelas X MPLB, X TKJ, X RPL, X AKL, dan X TBSM pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1
Nilai Sumatif Tengah Semester SMK As-Saabiq Singaparna

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik yang di Atas KKM	Jumlah Peserta didik yang di Bawah KKM
X MPLB	20	13	7
X TKJ	24	13	11
X RPL	20	14	6
X AKL	9	6	3
X TBSM	22	10	12

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil penilaian sumatif tengah semester mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X SMK As-Saabiq Singaparna Kabupaten Tasikmalaya terdapat peserta didik yang belum memenuhi nilai KKM, dengan nilai rata-rata KKM 75. Penggunaan media pembelajaran *explosion box* diharapkan mampu membantu pendidik dalam melakukan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan keterangan tersebut, maka penulis melakukan penelitian tentang: “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Explosion Box* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Masuknya Agama Hindu Budha di Indonesia Kelas X SMK As-Saabiq Singaparna Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023”. Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran *explosion box* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Explosion Box* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Masuknya Agama Hindu Budha di Indonesia Kelas X SMK As-Saabiq Singaparna Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023”. Rumusan masalah tersebut dijabarkan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran *explosion box* pada mata pelajaran sejarah

- Indonesia pokok bahasan masuknya agama Hindu Budha di Indonesia kelas X SMK As-Saabiq Singaparna Kabupaten Tasikmalaya?
2. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *explosion box* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan masuknya agama Hindu Budha di Indonesia kelas X SMK As-Saabiq Singaparna Kabupaten Tasikmalaya?

1.3. Definisi Operasional

Definisi Operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan yang berkaitan dengan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu:

1.3.1. *Explosion Box*

Explosion box merupakan sebuah kotak seperti kado yang terbuat dari kertas yang jika dibuka berisi berbagai kejutan kreatif berbagai bentuk ungkapan melalui kreatifitas. *Explosion Box* ini memiliki beberapa macam, masing-masing orang memiliki cara sendiri dalam menyalurkan kreatifitas mereka. Hal inilah yang membuat *explosion box* bisa dikreasikan menjadi media pembelajaran. *Explosion box* ini divariasi dengan materi-materi pembelajaran dan games edukasi yang bisa dimainkan di dalam kelompok (Sari, 2020: 32).

1.3.2. Hasil Belajar

Menurut (Arifin, 2012: 10) hasil belajar merupakan suatu proses kegiatan yang sistematis, berkelanjutan dan menyeluruh dalam rangka pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menilai pencapaian proses dan hasil belajar peserta didik yang dilihat kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalamannya belajarnya.

Hasil belajar juga merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar mencakup bidang kognitif, afekif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai.

Melalui penjelasan tersebut, maka peniliti berusaha memfokuskan penelitian ini kedalam ranah kognitif. Dikarenakan dalam penelitian yang

akan dilakukan mengacu pada alat ukur berupa tes. Hasil belajar peserta didik dapat diukur melalui soal tertulis berupa pretest dan posttes.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini untuk menentukan arah serta langkah dalam kegiatan penelitian. Adapun tujuan yang mendasari penelitian ini yaitu:

- 1) Mengetahui pelaksanaan pembelajaran sejarah Indonesia dengan menggunakan media *explosion box* pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan masuknya agama Hindu Budha di Indonesia kelas X SMK As-Saabiq Singaparna Kabupaten Tasikmalaya.
- 2) Mengetahui pengaruh penggunaan media *explosion box* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan masuknya agama Hindu Budha di Indonesia kelas X SMK As-Saabiq Singaparna Kabupaten Tasikmalaya.

1.5. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam menambah wawasan bagi semua pihak. Adapun kegunaan dari penelitian ini yaitu:

1.5.1. Kegunaan teoretis

Penelitian ini secara teori diharapkan mampu memberikan sebuah kajian ilmiah media pembelajaran sejarah yang efektif dan menyenangkan serta diharapkan dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

1.5.2. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi peneliti, melalui penelitian ini peneliti berharap dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki secara professional sebagai seorang calon tenaga pendidik atau guru, khususnya untuk pengembangan Pendidikan;
- 2) Bagi guru, memberikan informasi baru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mata pelajaran sejarah di kelas serta memberikan gambaran dan

motivasi dalam mengembangkan ide kreatif guru dalam pembelajaran sejarah;

- 3) Bagi siswa, mengajak siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan meningkatkan motivasi belajar dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan;
- 4) Bagi sekolah, membantu dalam pencapaian tujuan pendidikan dan terlaksananya kurikulum dalam pembelajaran di sekolah, serta menjadikan perbandingan untuk perbaikan bagi pembelajaran sekolah.