

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Yasa dkk (2023), Pendidikan merupakan ikhtiar yang dilakukan dengan sadar dan memiliki struktur sistematis untuk menciptakan kegiatan belajar serta lingkungan yang memungkinkan siswa memiliki peran aktif dalam mengoptimalkan potensi yang ada dalam dirinya. Hubungan erat masyarakat Indonesia dengan pendidikan, baik formal maupun nonformal, merupakan sebuah pertalian panjang yang telah dimulai sejak masa kerajaan hingga era demokrasi saat ini, dengan berbagai macam sistem pengimplementasiannya. Adapun sebelum program wajib belajar 12 tahun diberlakukan pada tahun 2015 lalu, masyarakat Indonesia telah memiliki sistem pembelajaran yang unik dan menarik. Seperti misalnya, pada masa kerajaan, dikenal dengan konsep *Kadewaguruan* yang merupakan pusat pendidikan dan pengajaran bagi masyarakat tradisional. Seiring berjalannya waktu, sistem pendidikan tradisional telah berkembang di berbagai tempat, misalnya seperti pesantren yang berfokus pada pendidikan moral dan religius, serta konsep *Aguron-guron* yang dimiliki oleh masyarakat Bali sebagai sistem pendidikan untuk mengajarkan pengetahuan dan keterampilan dibidang keagamaan (Paramartha & Yasa, 2017).

Dalam perkembangannya, pendidikan di Indonesia mengalami banyak perubahan sesuai dengan keadaan zaman. Seperti yang dikemukakan oleh Sultani dkk (2020), menyatakan bahwasannya sejak pemerintahan kolonial berdiri, pendidikan di Indonesia mengalami perubahan besar, yakni pendidikan dengan stratifikasi sosial, yakni antara kelas Eropa dan Pribumi. Namun, dari adanya

pemisahan kelas pendidikan inilah yang menjadi titik awal munculnya kesadaran masyarakat Indonesia tentang pentingnya sebuah pendidikan.

Menurut Arta dkk (2025), Pendidikan pasca periode 1900an, berpengaruh terhadap sikap nasionalisme yang ada pada diri seseorang, pada era kolonial motivasi pendidikan dilakukan atas dasar ideologi dan kepentingan pemerintah kolonial pada saat itu. Seiring perkembangan zaman, pendidikan dipandang penting sebagai pembentukan karakter, sikap serta perilaku guna meningkatkan keterampilan warga negara.

Adapun pentingnya pendidikan juga kemukakan oleh beberapa tokoh pergerakan nasional seperti, Ki Hajar Dewantara, H.O.S Tjokroaminoto, dan Muhammad Hatta, yang menyatakan bahwa sebuah pendidikan berfungsi untuk menumbuhkan kesadaran kebangsaan serta menumbuhkan semangat perlawanan terhadap kolonialisme (Wiryopranoto dkk, 2017). Berdirinya lembaga pendidikan pendidikan seperti Taman Siswa, yang didirikan oleh Ki Hadjar Dewantara pada tahun 1922 merupakan bukti dari hal tersebut.

Hingga kini, pendidikan di Indonesia telah bertransformasi kearah pendidikan modern yang lebih inklusif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dimana, pendidikan tidak lagi hanya sekadar sarana mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga menjadi alat penting untuk menanamkan nilai-nilai sosial, memperkuat moral, dan membentuk masyarakat yang berbudaya serta berbudi luhur. Tujuan utama sistem pendidikan ini adalah untuk menanamkan rasa nasionalisme kepada semua siswa sehingga mereka menyadari betapa pentingnya mempertahankan persatuan bangsa. Upaya penanaman nilai-nilai serta norma masyarakat Indonesia melalui

berbagai program pendidikan, merupakan langkah pasti dalam mewujudkan tujuan UUD 1945, yakni turut serta dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Adapun salah satu cara yang efektif untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah melalui pembelajaran sejarah kepada para siswa. Dengan pelajaran sejarah, siswa akan memahami perjalanan panjang bangsa Indonesia mulai dari masa praaksara hingga pada masa demokrasi. Selain itu, siswa juga dapat memahami identitas sebuah bangsa, menghargai perjuangan pahlawan, dan memahami bagaimana prinsip-prinsip kebangsaan dibentuk serta diwariskan dari generasi ke generasi (Yasa, 2022:1320).

Meskipun sejarah merupakan pelajaran penting untuk siswa dapat memahami sejarah bangsa, tetapi tidak dapat dipungkiri bahwasannya terdapat tantangan dalam proses pengajarannya. Media pembelajaran sejarah yang digunakan seringkali menjadi masalah di era perkembangan teknologi yang semakin canggih saat ini, yakni masih adanya guru yang menggunakan media konvensional dalam mengajar, yang dicirikan dengan guru sejarah hanya berfokus pada penggunaan buku paket atau LKS, penyampaian materi melalui ceramah, dan juga presentasi tanpa adanya inovasi pengajaran yang lebih menarik. Tentu hal tersebut sudah tidak sejalan dengan konteks pembelajaran berdiferensiasi. Yakni, proses pembelajaran yang berfokus pada minat serta gaya belajar setiap peserta didik (Zachary dkk, 2025:1112). Pendekatan proses pembelajaran konvensional seperti ceramah, presentasi dan lain-lain, kurang relevan untuk diterapkan di era sekarang. Sebab, hal ini sering menimbulkan rasa kejenuhan siswa dan muncul stigma ketidaklibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian awal, penulis menemukan salah satu sekolah yang masih menggunakan media konvensional seperti hanya berfokus pada penggunaan buku ajar (LKS atau buku paket) dan PPT, serta menjelaskan materi dengan metode ceramah yang monoton dalam mempraktekan pembelajaran sejarah tanpa adanya inovasi dari media digital interaktif, yakni SMK Negeri 2 Seririt yang berada di Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Walaupun sekolah kejuruan merupakan sekolah yang identik dengan penguasaan keterampilan, pemanfaatan teknologi, serta praktik dilapangan, pada faktanya tidak semua mata pelajaran telah memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajarannya (Pageh, 2021). Idealnya, sebagai lembaga pendidikan yang berfokus pada kesiapan tenaga kerja dan perkembangan zaman, sekolah kejuruan harus mampu mengintegrasikan digital sebagai media pembelajaran, termasuk mata pelajaran umum seperti sejarah. Sehingga, apabila pembelajaran sejarah tidak disesuaikan dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda atau hanya difokuskan pada penjelasan materi dari guru yang monoton dan tidak didukung oleh media pembelajaran yang menarik, hal tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah.

Tabel 1. Nilai Siswa Kelas X AKL 1 & AKL 2

Nilai kelas X AKL 1.

No	Nilai	Jumlah Siswa
1	30	5 siswa
2	40	4 siswa
3	50	5 siswa
4	60	6 siswa
5	70	2 siswa
Nilai rata-rata		48,18

Nilai kelas X AKL 2

No	Nilai	Jumlah Siswa
1	30	4 siswa
2	40	3 siswa
3	50	7 siswa
4	60	4 siswa
5	70	4 siswa
Nilai rata-rata		50,45

Sumber: Data Nilai Siswa Dari Guru Sejarah

Dengan adanya permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan konvensional untuk mengajar mata pelajaran sejarah sudah tidak lagi sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Untuk mencapai tujuannya, pembelajaran sejarah harus menggunakan media yang lebih efektif, dengan begitu perlu adanya pembaharuan dan inovasi dalam sistem pembelajaran guna menciptakan pendidikan yang lebih adaptif serta kreatif.

Menurut Purni (2023), seorang guru sejarah harus tahu bagaimana menggunakan media pembelajaran yang tepat agar pelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Penggunaan media yang efektif akan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Pituruhnews.com (29/12/21) metode pembelajaran konvensional sering kali berdampak pada menurunnya minat belajar siswa, hal ini dikarenakan pembelajaran konvensional yang bersifat monoton dan tidak menarik bagi para siswa. Oleh karena itu, para guru maupun tenaga pendidik harus menciptakan inovasi dalam pembelajaran untuk membuat suasana belajar lebih interaktif. Hal ini menjadi penting dilakukan, terutama setelah pandemi Covid 19, para guru maupun

tenaga pendidik, dituntut menemukan ide-ide baru guna menemukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan para siswa. Data fasilitas sekolah lain juga menunjukkan bahwa ada sejumlah faktor yang memengaruhi tingkat kreativitas guru yang rendah dalam mengajar, yakni keterbatasan fasilitas yang disediakan oleh sekolah, sehingga guru mengajar dengan media pembelajaran yang terbatas. Selain itu, faktor usia juga berpengaruh terhadap tingkat kreatifitas guru dalam memahami dan mengadaptasi teknologi dalam proses pembelajarannya (Istiqomah dkk, 2023).

Selain itu, terdapat juga penelitian sejenis yang dilakukan terkait pengembangan media pembelajaran sejarah. Yang pertama, ada penelitian dari Syahputra dkk (2021), mengembangkan *e-book* sejarah dengan tujuan untuk melatih kemampuan berpikir siswa dengan pendekatan lebih kontekstual. Namun, penelitian ini berfokus pada aspek pengembangan.

Yang ke-dua penelitian dari Saripudin dkk (2022), merancang *e-book* sejarah daerah Jawa Barat sebagai sarana membantu guru memperbaiki kualitas pembelajaran *online*. Berdasarkan penelitiannya, kelebihan dari *e-book* tersebut adalah dengan adanya *e-book* sejarah lokal Jawa Barat, guru merasa lebih mudah dalam menyusun materi sejarah lokal yang dapat diselaraskan dengan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih efektif, bukan hanya berpusat pada sumber sejarah yang sering kali kurang relevan dengan lingkungan sekitar mereka. Namun, kekurangan dari penelitiannya adalah pengembangan *e-book* tersebut hanya difokuskan untuk pembelajran daring, sehingga untuk mendapatkan efektivitasnya dalam pembelajaran luring masih memerlukan uji coba lebih lanjut lagi.

Melalui penelitian sejenis di atas, penulis menyimpulkan bahwasanya terdapat urgensi permasalahan dari pengembangan media pembelajaran sejarah. Yakni, harus adanya suatu terobosan terbaru terkait pengembangan media pembelajaran sejarah. Dengan teknologi sebagai jembatan, siswa tidak hanya memahami materi sejarah yang ada, tetapi juga dapat merasakannya.

Menurut Arta dkk (2022), pengaruh perkembangan teknologi telah banyak memberikan dampak pada bidang pendidikan saat ini. Dalam proses pembelajaran yang semakin menuntut adanya inovasi dari pemanfaatan media digital, maka seorang guru harus terus belajar dan beradaptasi untuk bisa memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin mengkaji terkait permasalahan pembelajaran sejarah di SMK Negeri 2 Seririt dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *E-Book Digital Chronoboek* pada materi praaksara dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Interaktif Berbasis E-Book Digital Chronoboek Pada Materi Praaksara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Seririt.*”

Sehingga, dengan hadirnya *E-Book Digital Chronoboek* dapat memberikan kontribusi yang menyempurnakan dari kekurangan penelitian sejenis diatas, dengan memfokuskan uji coba media secara langsung kepada siswa, dan adanya implementasi serta evaluasi sebagai langkah penyempurnaan dari media *E-Book Digital Chronoboek*. Dengan begitu, media *E-Book Digital Chronoboek* dapat menunjang proses pembelajaran di kelas X SMK Negeri 2 Seririt, agar berjalan aktif dan inovatif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil survei dan observasi awal di SMK Negeri 2 Seririt, terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran sejarah yakni sebagai berikut:

- 1.2.1 Siswa SMK Negeri 2 Seririt menganggap sejarah merupakan mata pelajaran yang sangat membosankan terutama pada materi praaksara, karena penuh dengan hafalan dan narasi yang begitu panjang, sehingga membuatnya tidak menarik untuk dipelajari.
- 1.2.2 Para guru SMK Negeri 2 Seririt hanya menggunakan media konvensional dalam mengajar sejarah seperti membaca buku paket atau LKS, ceramah, dan presentasi tanpa adanya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.
- 1.2.3 Siswa SMK Negeri 2 Seririt kurang memahami buku ajar karena cenderung hanya berisi bacaan dengan narasi teks yang panjang, tanpa adanya gambar atau quiz yang menarik bagi siswa, sehingga siswa mudah bosan dan sulit memahami materi yang cukup panjang.
- 1.2.4 Kegiatan belajar mengajar sejarah yang dibatasi waktu yaitu 2 x 45 menit untuk setiap pelajaran, hal ini membuat guru dan siswa tidak cukup waktu untuk mempelajari materi dengan narasi teks atau ceramah yang cukup panjang.
- 1.2.5 Belum adanya media pembelajaran interaktif berbasis *e-book* digital yang bisa diakses siswa dengan mudah dimanapun dan kapanpun.
- 1.2.6 Dibutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan bermakna,

serta dengan materi yang lebih spesifik dan mudah dipahami. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X SMK Negeri 2 Seririt.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari permasalahan yang dijabarkan dalam identifikasi masalah sebelumnya, mengenai rendahnya hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Seririt dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa memahami materi sejarah yang cukup panjang, khususnya pada materi praaksara di Indonesia. Media pembelajaran harus mampu memberikan materi secara rinci tanpa narasi teks yang panjang, dan dapat memberikan pembelajaran yang berbeda dengan dilengkapi gambar, video, audio serta *quiz game*, sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang lebih tinggi dalam memahami materi sejarah yang diberikan. Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, belum terdapat media pembelajaran sejarah interaktif yang di dalamnya memberikan materi sejarah dengan rinci namun tidak dengan narasi teks yang panjang, serta menghadirkan versi pembelajaran yang berbeda seperti video atau audio dan dilengkapi dengan *quiz game*.

Selain itu, penggunaan media konvensional seperti buku paket atau LKS, ceramah dan presentasi, dapat memberikan kesan yang monoton, sehingga untuk membuat materi sejarah agar lebih mudah dipahami, perlu adanya media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan minat dan gaya belajar siswa yang beragam. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran berdiferensiasi menekankan bahwa proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan gaya belajar setiap siswa, perlu adanya inovasi pembelajaran sejarah yang lebih interaktif dengan

menghadirkan teknologi sebagai jembatan. Adapun berdasarkan pembatasan masalah tersebut, penulis ingin menghadirkan sebuah *e-book* interaktif dalam pembelajaran pada materi praaksara Indonesia di SMK Negeri 2 Seririt.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis membuat beberapa rumusan masalah, yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan *E-Book Digital ChronoBoek* dengan materi praaksara sebagai media pembelajaran sejarah di SMK Negeri 2 Seririt?
2. Bagaimana validitas *E-Book Digital ChronoBoek* dengan materi praaksara sebagai media pembelajaran sejarah di SMK Negeri 2 Seririt?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada uji efektivitas terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa kelas X pada materi praaksara melalui *E-Book Digital ChronoBoek* sebagai media pembelajaran sejarah di SMK Negeri 2 Seririt?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat juga beberapa tujuan dari penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan *E-Book Digital ChronoBoek* dengan materi praaksara sebagai media pembelajaran sejarah di SMK Negeri 2 Seririt
2. Untuk mengetahui validitas *E-Book Digital ChronoBoek* dengan materi praaksara sebagai media pembelajaran sejarah di SMK Negeri 2 Seririt

3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada uji efektivitas terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa kelas X pada materi praaksara melalui *E-Book Digital ChronoBook* sebagai media pembelajaran sejarah di SMK Negeri 2 Seririt

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi untuk penelitian serupa di masa mendatang, terutama dalam hal pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *e-book* digital interaktif, yang dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan salah satu sumber referensi pada mata kuliah Strategi Pembelajaran di Prodi Pendidikan Sejarah.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman belajarnya, terutama pada pembelajaran praaksara di Indonesia.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penelitian ini nantinya akan menghasilkan produk *e-book* digital interaktif dengan materi praaksara di Indonesia, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah, khususnya pada sekolah SMK Negeri 2 Seririt. Dengan adanya media pembelajaran sejarah berbasis *e-book* digital interaktif.

1.6.2.3 Bagi Prodi Pendidikan Sejarah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan ajar tambahan dalam mata kuliah yang ada, terutama pada mata kuliah Strategi Pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Sejenis

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan guna mengembangkan media pembelajaran sejarah yang lebih kreatif dan inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Media *E-Book Digital ChronoBoek*, dirancang dengan memuat desain pembelajaran yang lebih menarik dengan materi yang rinci tetapi tidak dengan narasi teks yang panjang. Selain itu, *e-book* ini, juga dilengkapi dengan gambar, video dan audio visual yang dapat membantu siswa belajar sejarah sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Kemudian didalam *e-book* ini terdapat berbagai macam *quiz game* yang disediakan kepada siswa untuk menguji pemahaman mereka setelah belajar materi sebelumnya. Tentunya dengan adanya *quiz game* tersebut, siswa akan merasa lebih semangat dalam mengerjakan soal soal yang ada, sehingga konsep pembelajaran berdiferensiasi juga akan dapat terwujud.
2. Pada penelitian ini, media *E-Book Digital ChronoBoek* yang dirancang oleh penulis adalah fokus pada materi praaksara di Indonesia, serta disesuaikan dengan sumber-sumber sejarah yang relevan bagi pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Hasil observasi dan survei awal yang dilakukan dalam studi pendahuluan menjadi dasar untuk penulis dalam pembuatan media *E-Book Digital ChronoBoek*

ini. Hasil analisis awal kemudian digunakan untuk membuat rencana yang sesuai dengan kebutuhan siswa di SMK Negeri 2 Seririt. Tujuan utama pengembangan media ini adalah untuk membuat media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi sejarah yang cukup panjang.

Adapun pada media *E-Book Digital ChronoBoek* ini akan berfokus pada materi praaksara di Indonesia, yang seringkali dianggap tidak penting dan terlalu membosankan untuk dipelajari oleh siswa. Melalui permasalahan yang didapatkan oleh penulis, pengembangan media *E-Book Digital ChronoBoek* menjadi langkah strategis dalam pembelajaran sejarah. Dengan adanya media ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di SMK Negeri 2 Seririt.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dalam pengembangan media *E-Book Digital ChronoBoek* dalam pembelajaran praaksara di Indonesia, untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Seririt adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media *E-Book Digital ChronoBoek* akan membantu siswa SMK Negeri 2 Seririt dalam meningkatkan pemahaman belajarnya pada materi sejarah yang cukup panjang, karena media ini dibuat lebih interaktif dengan dilengkapi gambar, video, audio dan *quiz game* yang berbeda-beda.
2. Media *E-Book Digital ChronoBoek* dalam pembelajaran praaksara di Indonesia dibuat dengan penjelasan materi yang mudah dipahami siswa,

karena menggunakan bahasa yang simpel dan tidak dinarasikan terlalu panjang.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun pada penelitian ini terdapat juga keterbatasan di dalam pengembangan media *E-Book Digital ChronoBook*. Yang mana, media *E-Book Digital ChronoBook* dengan materi praaksara hanya dibuat berdasarkan pada permasalahan yang dialami oleh SMK Negeri 2 Seririt.

1.10 Definisi Istilah

- 1.10.1 Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada lingkungan belajar yang menghasilkan perubahan perilaku atau penguasaan suatu pengetahuan, sikap dan juga keterampilan.
- 1.10.2 Media interaktif adalah alat yang dapat digunakan untuk mengajar atau komunikasi yang memungkinkan terjadinya sebuah interaksi dua arah (antar pengguna).
- 1.10.3 Model Penelitian ADDIE adalah salah satu model yang paling banyak digunakan dalam metode penelitian pengembangan, model ini meliputi 5 tahap yakni *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*.
- 1.10.4 Praaksara adalah periode dimana manusia hidup sebelum mengenal dan menggunakan tulisan. Periode ini sering disebut juga sebagai “Pra-sejarah” karena informasi tentang periode ini diperoleh melalui peninggalan arkeologis seperti alat batu, lukisan, goa, dan fosil.
- 1.10.5 Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).