

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya meningkatkan potensi manusia yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah bangsa dan negara. Sudah merupakan suatu kewajiban bagi negara mempersiapkan kualitas sumber daya manusianya, jika kualitas pendidikan di suatu negara tersebut bagus, kualitas sumber daya manusianya juga akan kian membaik, begitu pula sebaliknya. Semenjak pandemi Covid-19 tersebar di Indonesia, sekitar Maret 2020 pemerintah mengeluarkan berbagai kebijakan penanggulangan penyebaran pandemi agar tidak meluas penularannya. Diantara penanggulangannya di bidang pendidikan, pemerintah cepat tanggap dalam menanggulangnya yaitu dengan memberlakukan sistem belajar dari dirumah atau daring. Sistem pembelajaran daring ini membuat guru dan peserta didik tidak berkomunikasi secara langsung bertatap muka seperti halnya di kelas, akan tetapi melalui jaringan. Pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu solusi dikala dunia khususnya Indonesia sedang melawan pandemi Covid-19, disisi lain negara juga memiliki kewajiban untuk mendidik anak-anak bangsa.

Sistem pembelajaran jarak jauh memang merupakan solusi dari masalah pembelajaran di masa pandemi, akan tetapi pembelajaran jarak jauh ini melahirkan suatu masalah baru dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran sejarah. Pembelajaran jarak jauh tidak menjadi solusi bagi problematika yang sudah ada sebelumnya, seperti pengorganisasian kelas, strategi pembelajaran, sumber belajar, model-model, termasuk dalam media pembelajaran. Seperti permasalahan minat belajar siswa yang bahkan terlihat dalam pembelajaran daring tersebut.

Bahwasannya di kelas X IPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya banyak peserta didik yang minat belajarnya menurun sejak belajar dialihkan ke rumah termasuk dalam pembelajaran sejarah, dibuktikan dengan banyaknya siswa yang mengeluh, serta kurangnya keinginan untuk menggali informasi lebih

dalam lagi mengenai materi sejarah yang diajarkan. Keadaan seperti ini mengakibatkan peserta didik tidak mengikuti pembelajaran secara efektif, bahkan bisa saja pembelajaran tersebut tidak bermakna setelah materi disampaikan oleh guru (W. Wibisana, komunikasi pribadi, 12 Februari 2021).

Pernyataan Wibisana ini sesuai dengan pendapat Syahputra (2020:19) yang mengemukakan ada empat indikator minat belajar, yaitu:

- 1) Perasaan Senang. Seorang siswa yang mempunyai perasaan bahagia pada satu pelajaran, hingga siswa itu akan tetap berlanjut mempelajari mata pelajaran yang disukainya itu. Tanpa ada rasa keterpaksaan dalam diri siswa agar mempelajari ilmu itu.
- 2) Ketertarikan Siswa. Ketertarikan siswa ini sangat erat kaitannya bersama daya gerak yang membawa diri siswa agar menaruh minat memiliki rasa tertarik kepada orang, benda, aktivitas atau dapat berbentuk sebagai pengalaman efektif yang dirangsang melalui aktivitas tersebut.
- 3) Perhatian Siswa. Perhatian adalah pemusatan pada kegiatan jiwa akan pengawasan dan pengertian, dengan menyampingkan hal lain daripada hal tersebut. Apabila siswa mempunyai minat terhadap suatu perkara, maka tanpa ada yang menyuruh akan memberikan perhatian pada perkara itu.
- 4) Keterlibatan Siswa. Ketertarikan seseorang pada suatu perkara dapat menyebabkan orang itu suka, merasa tertarik dalam melaksanakan atau mengerjakan aktivitas dari objek itu.

Dari indikator yang dijelaskan diatas maka dapat diidentifikasi bahwa terdapat permasalahan minat di kelas X IPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya berdasarkan observasi awal. Pertama, perasaan siswa yang kurang senang saat pembelajaran sejarah berlangsung karena guru hanya menggunakan media yang itu saja yaitu modul dan buku paket, hal tersebut diperjelas dengan hasil wawancara dengan guru mengenai perasaan senang. Kedua, kurang tertariknya siswa untuk mengikuti pembelajaran, dapat dilihat dari respons siswa mengenai suatu tugas yang diberikan guru dalam pembelajaran sejarah, seperti yang dijelaskan oleh guru mengenai pengumpulan tugas yang diberikan terkesan lambat bahkan ada yang sering tidak mengumpulkan. Selanjutnya, perhatian siswa yang kurang saat pembelajaran sejarah berlangsung, seperti yang tampak pada sikap siswa saat guru mempersilahkan untuk bertanya dan hanya seorang yang bertanya, juga saat mendiskusikan pertanyaan itu tidak ada yang merespon. Terakhir, tidak adanya keterlibatan siswa dalam belajar sejarah

sebelum pembelajaran berlangsung, dimana guru memberikan apersepsi pertanyaan sebelum pembelajaran dimulai tidak ada respon dari siswa karena diluar jam pelajaran siswa tidak terlibat untuk mempelajari sejarah.

Permasalahan lain yang yang peneliti temukan adalah dalam pemakaian media yang kurang beragam. Pemakaian media yang kurang beragam ketika memberikan pelajaran-pelajaran sejarah menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan menghambat minat belajarnya. Hal tersebut selaras dengan pendapat Alfian (dalam Dannari & Muna,2019:153) yang mengatakan bahwasanya sejarah menjadi pelajaran yang tidak menyenangkan, membosankan, sukar dan lain-lain yang memperlihatkan bahwa sesungguhnya siswa tidak menaruh minat pada pelajaran itu. Situasi tersebut bisa lebih parah lagi apabila guru yang mengajarkan sejarah dengan cara yang monoton, sangat teoritis, dan abstrak, kekurangan buku ajar, diperparah dengan kurikulum yang sering berganti-ganti.

Diantara cara untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap aktifitas pembelajaran adalah dengan pemakaian media pembelajaran yang beragam serta menarik minat peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang sangat beragam, harus juga memperhatikan keterjangkauan siswa dimasa pandemi yang mengharuskan belajar dari rumah, disukai juga oleh siswa, dan medianya dapat mendukung siswa memahami pelajaran secara efektif. Media pembelajaran yang bisa menarik belajar peserta didik, berdampak pada tersampaikan pesan dari materi pelajaran dengan baik, karena diantara fungsi dari media pembelajaran adalah untuk komunikasi dan menyampaikan pesan. Media yang digunakan peneliti yaitu memanfaatkan cerita bergambar berupa storyboard. Menurut Ahmad Rohani dalam Basuki dan Saputri (2020:555) Media gambar (storyboard) adalah sebagai media yang menjadi reproduksi dari wujud aslinya pada dimensi, baik berbentuk sebagai foto maupun lukisan. Alasan peneliti menggunakan media storyboard pada penelitian ini yaitu agar bisa menarik minat belajar siswa, seperti pendapat yang dijelaskan Waryanto (2005:2) yang mengatakan bahwa:

Beberapa manfaat memakai Storyboard diantaranya bisa membuat pemakai merasakan perubahan adegan dalam jalan cerita untuk memicu respon ketertarikan yang lebih mendalam. Kilasan peristiwa, dalam waktu singkat menjadi perolehan dari proses Storyboard secara berurutan agar dapat membangun rasa penasaran dan perhatian.

Peserta didik diluar pembelajaran banyak yang tertarik dengan cerita bergambar seperti komik atau *webtoon* dari pada bacaan teks biasa. Dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk menyajikan media pembelajaran cerita bergambar berupa storyboard. Meskipun biasanya storyboard ini digunakan untuk perencanaan pembuatan adegan cerita baik di film, iklan ataupun drama, kali ini peneliti menggunakan storyboard sebagai media pembelajaran sejarah pada materi peran perdagangan antar pulau.

Storyboard dalam pembelajaran sejarah dapat difungsikan menjadi media pembelajaran, yang diharapkan dapat memudahkan siswa didalam menyerap nilai-nilai sejarah karena media ini menggunakan gambar sehingga akan lebih efektif daripada berupa tulisan-tulisan saja. Mata pelajaran sejarah seperti yang diketahui merupakan mata pelajaran yang menekankan pada aspek nilai-nilai. Menurut Kartodirjo dan Kuntowijoyo (dikutip dari Sayono, 2013:12) Tujuan utama belajar sejarah yaitu menciptakan seseorang menjadi bijaksana. Mempelajari sejarah itu tidak hanya sebatas saling bertukar informasi atau transfer ilmu saja, tapi belajar sejarah itu harus menemukan pelajaran dari suatu peristiwa sejarah tersebut supaya target utama belajar sejarah terwujud. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan minat dalam belajar sejarah agar siswa tertarik untuk mempelajari sejarah secara menyeluruh.

Berdasarkan permasalahan diatas, mendorong peneliti agar lebih dalam menganalisis minat belajar siswa yang nampak melalui pemanfaatan media pembelajaran storyboard. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti mengangkat judul “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN STORYBOARD TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA (Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Peran Perdagangan Antar Pulau Kelas X IPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2020/ 2021)”.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian yang dilakukan agar lebih fokus, peneliti membatasi masalah dengan cara merumuskan pada suatu rumusan masalah, yaitu “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran storyboard pada mata pelajaran sejarah materi perdagangan antar pulau terhadap minat belajar siswa di kelas X IPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2020/ 2021?”. Berdasarkan rumusan masalah tersebut yang dapat dijabarkan melalui pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kondisi kondisi awal sebelum menggunakan media storyboard pada mata pelajaran sejarah kelas X IPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2020/ 2021?
- 2) Bagaimana pelaksanaan media pembelajaran storyboard pada mata pelajaran sejarah materi perdagangan antar pulau kelas X IPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2020/ 2021?
- 3) Apakah terdapat pengaruh adanya media pembelajaran storyboard terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi perdagangan antar pulau kelas X IPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2020/ 2021?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Media Pembelajaran Storyboard

Istilah media ini bersumber pada bahasa latin yaitu *medius* memiliki arti tengah atau pengantar. Maksud media disini merupakan media pembelajaran, yang dipakai dalam mengantarkan pesan dalam pembelajaran sejarah. Menurut Noor (2010:2) Media memiliki arti sebagai segala hal yang bisa digunakan dalam meneruskan pesan, membangkitkan pikiran, perhatian, perasaan dan keinginan siswa, sehingga bisa mendorong siswa untuk berperan pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dipakai didalam penelitian ini merupakan media Storyboard yang berupa sketsa gambar berisikan sebuah naskah cerita tujuannya untuk menyampaikan cerita secara visual kepada siswa yang diharapkan bisa menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran

sejarah. Storyboard ini serupa seperti komik atau *webtoon*, tapi biasanya storyboard digunakan untuk menuangkan ide cerita dalam pembuatan film, iklan atau video. Media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran jarak jauh metode daring. Pembuatan media ini dapat menggunakan aplikasi khusus di web atau aplikasi ilustrasi di laptop atau android.

1.3.2 Minat Belajar

Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (tim penyusun, 2007:769) merupakan kecenderungan hati yang tinggi pada satu hal. Sementara pendapat Hartono & Soedarmadji (2012:81) Minat adalah potensi khas yang dapat menopang tingkah laku individu. Sementara menurut Syahputra (2020:14-15) Minat belajar merupakan keterlibatan siswa bersama seluruh aktivitas pikiran dengan cara penuh perhatian dalam mendapatkan pengetahuan dan memperoleh pemahaman mengenai pengetahuan ilmiah yang dituntut di sekolah.

Bersumber pada pendapat diatas maka kesimpulannya minat belajar siswa adalah suatu ketertarikan yang dimiliki oleh siswa terhadap proses pembelajaran kemudian siswa tersebut terdorong dalam mempelajari dan menekuni pelajaran itu. Minat amat penting dipunyai oleh seluruh siswa pada proses pembelajaran di kelas dikarena berhubungan dengan kemauan siswa untuk lebih giat belajar.

1.4 Tujuan Penelitian

Bersumber pada latar belakang dan rumusan masalah, oleh karena itu tujuan secara umum dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *storyboard* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi perdagangan antar pulau kelas X IPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2020/ 2021, adapun tujuan secara khusus dari penelitian ini yaitu:

- 1) Untuk mengetahui kondisi awal sebelum menggunakan media storyboard pada mata pelajaran sejarah kelas X IPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2020/ 2021.

- 2) Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran sejarah materi perdagangan antar pulau menggunakan media *storyboard* kelas X IPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2020/ 2021.
- 3) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran *storyboard* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi perdagangan antar pulau kelas X IPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2020/ 2021.

1.5 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis.

Hasil pada penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang serupa untuk meneliti lebih mendalam lagi, serta memberikan informasi mengenai pengaruh media pembelajaran *storyboard* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi perdagangan antar pulau kelas X IPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2020/ 2021.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman dan pengetahuan secara langsung dari masalah yang dihadapi di lokasi penelitian sehingga dapat mengasah kompetensi peneliti sebagai calon guru pendidikan sejarah.

b) Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan bisa menjadi informasi didalam penggunaan media pembelajaran dan bisa menjadi inspirasi bagi guru didalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

c) Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan siswa bisa mengerti materi yang diajarkan melalui media pembelajaran *storyboard* pada pembelajaran sejarah, sehingga dapat meningkatkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

d) Bagi sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan bisa membantu dan memberikan masukan dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih beragam.

3) Manfaat Empiris

Memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh media pembelajaran *storyboard* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi perdagangan antar pulau kelas X IPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2020/ 2021.