

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan selain sebagai salah satu kebutuhan dalam proses pengembangan kualitas hidup seseorang, juga memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa. Semakin tinggi mutu pendidikan dalam suatu negara maka semakin berkualitas pula sumber daya manusia yang dihasilkan. Oleh karena itu pendidikan dijadikan sebagai tolak ukur dalam pembangunan Indonesia menuju negara maju. Rusman (2017: 10) memberikan pandangan mengenai kegiatan pembelajaran sebagai proses pendidikan dimana siswa diberi kesempatan untuk terlibat aktif mengembangkan potensi yang dimiliki menjadi sebuah kompetensi yang semakin meningkat untuk kepentingan dirinya sendiri serta berkontribusi untuk bangsa dan negara.

Semua hal yang berkaitan dengan pendidikan menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK. Pada pembelajaran abad 21 guru dan siswa telah dituntut untuk menguasai teknologi digital, bisa kita lihat bahwa pendidikan di Indonesia sendiri dalam satu dekade terakhir telah diwarnai dengan berbagai teknologi (Sudarsana, et al 2018:8). Pada kenyataannya perkembangan teknologi itu juga berpengaruh terhadap teknologi yang digunakan dalam pendidikan, salah satunya adalah penggunaan media. Banyak usaha yang dilakukan oleh tenaga pendidik dan lembaga pendidikan agar menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten, kreatif serta terampil. Maka dari itu untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih

efektif dan efisien diperlukan sarana dan prasarana yang saling melengkapi, yang mengarah kepada teknologi dan media. Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan teknologi dan media menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Hamalik (1986) dalam buku karangan Sudarsana, I Ketut dkk menyatakan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat membangun keinginan dan minat yang baru serta meningkatkan motivasi dan dorongan terhadap kegiatan pembelajaran, terlebih lagi memberikan pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu keefektivitasan proses belajar mengajar serta penyampaian isi pesan dari pelajaran saat itu. Yang termasuk dalam media pembelajaran yaitu alat, metode dan Teknik yang digunakan agar mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan murid dalam proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran merupakan salah satu metode untuk mengatasi kebosanan dalam proses belajar mengajar dikelas. Sebagaimana menurut Ruth Lautfer (1999) yang menyatakan media pembelajaran menjadi salah satu alat bantu mengajar bagi pendidik untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, meningkatkan kreatifitas dan juga perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru.

Berdasarkan hasil *survey* pembelajaran sejarah menduduki urutan ke-tiga dalam daftar pembelajaran yang tidak disukai oleh peserta didik (Matasari, 2016).

Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran sejarah dipandang sangat penting dikarenakan dapat membantu dalam mendeskripsikan, menggambarkan serta memberikan informasi mengenai

peristiwa masa lalu sesuai dengan materi pembelajaran sejarah yang ada. Siswa akan lebih bersemangat jika peristiwa sejarah pada pembelajaran dapat diterima dalam bentuk yang konkrit.

Media pembelajaran mengalami perkembangan pesat di era teknologi informasi, tidak terkecuali dalam pembelajaran sejarah. Melalui sarana *mobile technology* dan jaringan internet yang beracuan pada digitalisasi. Media pembelajaran yang lebih canggih dan tepat saat ini yaitu seperti multimedia interaktif. Dengan pengembangan media pembelajaran interaktif akan menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas serta mudah dipahami yang sesuai dengan kebutuhan siswa maka akan tercapai pula tujuan pembelajaran yang baik. Pengembangan aplikasi multimedia untuk peserta didik sekarang, yang merupakan generasi Z dianggap menarik dan mudah diinstal di dalam android yang sering digunakan peserta didik. Agar penggunaan android dapat lebih bermanfaat lagi tidak hanya digunakan untuk main game atau bersosialisasi dengan media sosial. Untuk mengembangkan multimedia interaktif diperlukan software yang dapat mendukung proses pembuatan media yang kreatif dan unik. Salah satu aplikasi untuk mengembangkan multimedia interaktif adalah aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*).

Produk akhir dari *Smart Apps Creator* ini dapat dikonversikan menjadi berbagai basis aplikasi, seperti ios, desktop, android serta web html5 yang bisa diakses dengan browser (Sutejo, 2021). Dengan aplikasi ini dapat mengembangkan sebuah multimedia interaktif yang berisi materi bacaan pembelajaran yang disertai dengan gambar, audio, video pembelajaran, serta animasi di dalam satu aplikasi

yang dapat digunakan siswa dan tenaga pendidik untuk proses belajar mengajar yang lebih menarik dan efektif. Serta dipandang dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran sejarah.

Multimedia interaktif ini membantu menjelaskan materi pelajaran yang memudahkan siswa untuk mengingat serta mereka dapat mengulang kembali materi pembelajaran tersebut dikarenakan multimedia interaktif dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat mengarahkan atau memerintahkan apa yang hendak dilakukan untuk selanjutnya.. Multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan latihan soal (*quis*) yang dapat mengukur pemahaman peserta didik, meningkatkan minat belajar siswa agar pembelajaran tidak membosankan. Juga dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bagi pendidik yang dapat digunakan diluar ruang kelas.

Rendahnya minat belajar siswa diakibatkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam mengajar sehingga terkesan monoton dan membosankan. Rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran sejarah merupakan dua faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar sejarah. Seperti yang telah kita lihat selama ini pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah terkesan sangat kering dan membosankan. Kesulitan belajar merupakan salah satu faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa sehingga hal ini merupakan masalah yang perlu diperhatikan secara cermat. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, juga imajinasi berfikir siswa semakin terangsang. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan

dari proses pembelajaran, serta media memberikan banyak manfaat seperti meningkatkan keinginan, minat dan juga motivasi bagi siswa untuk belajar.

Melihat kondisi pembelajaran sejarah di Sekolah SMA Negeri 10 Medan dalam proses pembelajaran, memang guru-guru sejarah sudah menggunakan media, power point dalam mengajar namun power point yang digunakan belum interaktif. Selain itu melihat permasalahan sarana dan prasarana seperti kurangnya media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah, serta minimnya sarana seperti laptop yang digunakan untuk penggunaan media yang akan dilaksanakan di sekolah SMA Negeri 10 Medan yang dapat mengurangi kualitas tercapainya tujuan pembelajaran baik. Maka berdasarkan hal itu penulis memandang bahwa perlunya dikembangkan multimedia interaktif.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 10 Medan** ”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis akan mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian selanjutnya dibatasi mengenai :

1. Minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah yang sangat rendah.
2. Perlunya analisis mengenai penggunaan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah

3. Kurangnya media pembelajaran interaktif yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sejarah sehingga proses pembelajaran terasa membosankan
4. Ketersediaan Fasilitas pembelajaran yang akan digunakan untuk media pembelajaran

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dilakukan pembatasan masalah agar penulis lebih terarah dalam mengkaji permasalahan penelitian yang ada. Adapun pembatasan masalah yang akan dikaji dalam penelitian yaitu kelayakan produk multimedia interaktif dilihat dari ahli materi, ahli media dan respon siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif dengan aplikasi SAC (Smart Apps Creator) dalam pembelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri 10 Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti merumuskan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) pada pembelajaran sejarah?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) di SMA Negeri 10 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi SAC (Smart Apps Creator) pada pembelajaran sejarah.
2. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan multimedia interaktif dengan aplikasi SAC (Smart Apps Creator) pada pembelajaran sejarah.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, adapun manfaat penelitian ini yakni:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada ilmu pendidikan, khususnya pada dunia pendidikan di Sekolah tersebut. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi pihak sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran sejarah. Sehingga dapat mengetahui apa yang menjadi masalah rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah dan bisa menjadi solusi untuk kedepannya dalam meningkatkan mutu pendidikan.

b. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi dalam pemikiran mengenai cara ataupun strategi yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah melalui pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi SAC (Smart Apps Creator) sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah dan sebagai acuan untuk membuat media pembelajaran dengan mengikuti perkembangan teknologi.

b. Bagi Siswa

Peneliti ini memperkenalkan multimedia interaktif kepada siswa mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi SAC (Smart Apps Creator) diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran sejarah.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi serta referensi dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah agar penyampaian pesan dan isi pada pembelajaran sejarah dapat tersampaikan secara optimal. Selain itu pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi SAC (Smart Apps Creator) diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran sejarah yang tidak membosankan.

d. Bagi peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengetahuan serta wawasan baru dan dapat digunakan sebagai penelitian selanjutnya dalam penelitian media pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan serta menemukan solusi terhadap masalah-masalah pendidikan.

