

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting dalam meningkatkan kecerdasan siswa dalam proses belajar dan mengajar didalam kelas. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi diri yang dimiliki sehingga memperoleh kecerdasan, spiritual, emosional, intelektual, dan sosial. Pendidikan mempunyai tugas dalam menghasilkan generasi yang lebih baik, potensi yang ada pada siswa memiliki manfaat yang berguna bagi masyarakat tentunya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin berkembang dari masa ke masa serta membawa terobosan-terobosan yang baru seperti dalam dunia pendidikan yang mana penggunaan teknologi sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka akan banyak tantangan yang akan dihadapi siswa dan guru. Oleh karena itu dalam dunia pendidikan diperlukan perubahan dan pengembangan metode kegiatan belajar mengajar, sumber belajar, dan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kearah yang lebih modern dan efektif.

Keberhasilan proses pembelajaran bergantung pada peran guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran, karena guru adalah ujung tombak yang berhadapan langsung dengan peserta didik. Oleh sebab itu, seorang guru

dituntut lebih aktif dan kreatif dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswanya. Guru harus mampu menciptakan sumber belajar dan media pembelajaran yang menarik diantaranya mengembangkan bahan ajar yang efektif dan inovatif. Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang digunakan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan ajar dimaksud dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Dalam pembelajaran disekolah, guru menggunakan bahan ajar berupa buku paket sebagai sumber belajar yang mana tidak menarik sehingga membuat siswa jenuh dalam proses pembelajaran. Salah satu sumber belajar yang menarik dan mengikuti perkembangan teknolog yaitu dengan mengembangkan bahan ajar berupa modul. Pengembangan modul ini dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik dalam belajar dan dapat belajar mandiri tanpa bantuan guru.

Modul adalah sarana pembelajaran yang mencakup materi, metode, kegiatan evaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai tingkat kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Kebanyakan sekolah menggunakan modul berbentuk cetak sehingga cenderung monoton, hal ini mempengaruhi minat dan semangat siswa untuk membacanya. Salah satu cara agar modul dapat diminati siswa adalah dengan menciptakan modul dalam bentuk elektronik yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang berisi gambar, animasi maupun video. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat ini hampir semua siswa terutama siswa SMA memiliki Android.

Android merupakan salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam

membuat media pembelajaran dimana aplikasi ini dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran yang lebih praktis, yaitu pembelajaran dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja. Berbagai software atau website yang dapat dimanfaatkan untuk membuat e-modul berbasis *android* salah satunya adalah *Smart Apps Creator* (SAC). Pembuatan e-modul menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) ini cukup mudah untuk dilakukan oleh tenaga pendidik, karena dalam pembuatannya tidak memerlukan kemampuan khusus dalam pemrograman komputer layaknya *software* atau aplikasi lain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi awal pada tanggal 18 April 2022 di SMA N 2 Percut Sei Tuan didapati bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran, yang mana dalam kurikulum 2013 ini siswa dituntut lebih aktif (*student center*), namun dalam pembelajaran masih menggunakan *teacher center*. Selain itu, sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah hanya menggunakan buku paket terpadu kurikulum 2013, namun buku paket yang diberikan ternyata kurang menarik bagi siswa karena sulit memahami, dan gambar yang tidak jelas. Dan tidak semua siswa memiliki buku paket yang digunakan saat kegiatan pembelajaran dikelas karena keterbatasan buku paket disekolah sehingga siswa terganggu dalam pembelajaran. Sementara, guru dan siswa sudah memiliki *handphone* berbasis *android* yang belum dimanfaatkan secara optimal untuk menunjang proses pembelajaran. Sebagian besar siswa hanya menggunakan *android* untuk membuka sosmed dan game. Semestinya kemajuan teknologi seperti *android* ini bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan

hasil wawancara secara langsung dengan guru sejarah, maka perlu adanya sebuah perubahan dalam proses pembelajaran disekolah.

Beberapa penelitian yang mendukung pengembangan e-modul berbasis android ini yaitu dilakukan oleh Sulthon, dkk (2020) menunjukkan bahwa e-modul berbasis android yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran mandiri peserta didik. Dan penelitian yang dilakukan oleh Sidiq dan najuah (2020) menunjukkan bahwa e-modul berbasis android yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran mandiri peserta didik dan pembelajaran efektivitas, efesiensi sehingga terjadi peningkatan terhadap kualitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti mengembangkan E-modul berbasis *android* yang diharapkan bisa menumbuhkan minat belajar siswa demi tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Adapun yang menjadi judul penelitian ini adalah “Pengembangan E-Modul Berbantuan Smart Apps Creator Dengan Materi Pendudukan Jepang Di Indonesia Pada Siswa Kelas XI IPS SMA N 2 Percut Sai Tuan”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat di latar belakang diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bahan ajar yang kurang menarik bagi siswa
2. Tidak semua siswa memiliki buku paket disekolah
3. Keberadaan smartphome android yang belum dioptimalkan sebagai media pembelajaran

4. Guru belum menggunakan e-modul yang bervariasi pada pembelajaran disekolah.
5. Perlunya e-modul yang menarik dan mengikuti perkembangan teknologi

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi di atas merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks. Agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan, maka penelitian membatasi masalah pada penelitian ini pada pengembangan dan kelayakan E-Modul Berbantuan Smart Apps Creator Dengan Materi Pendudukan Jepang di Indonesia siswa kelas XI IPS SMA N 2 Percut Sai Tuan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana kelayakan e-modul berbantuan smart apps creator dengan materi Pendudukan Jepang di Indonesia pada siswa kelas XI IPS SMA N 2 Percut Sai Tuan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh dalam penelitian, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan e-modul berbantuan smart apps creator dengan materi Pendudukan Jepang di Indonesia pada siswa kelas XI IPS SMA N 2 Percut Sai Tuan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai kalangan, yaitu:

1. Bagi Peserta Didik

E-Modul dapat digunakan oleh peserta didik yang dapat membantu memahami materi pembelajaran, mudah diakses dimanapun dan kapanpun, dapat menciptakan pengalaman belajar yang baru dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi Guru

E-Modul yang dihasilkan dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sejarah, khususnya pada materi Pendudukan Jepang di Indonesia.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai pedoman pengembangan media pembelajaran E-modul untuk diselanjutnya.

4. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai e-modul berbantuan aplikasi Smart Apps Creator (SAC) di kemudian hari.