

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yaitu sebuah usaha guna menyampaikan ilmu, wawasan, kompetensi serta keterampilan tertentu terhadap individu agar meningkatkan kemampuan dan kepribadiannya. Supaya bisa menjalani setiap perubahan yang terjadi sebab terdapat kemajuan iptek, sehingga individu berupaya memajukan dirinya dengan pendidikan. Dengan demikian permasalahan pendidikan harus memperoleh perhatian dan penanganan lebih yang berhubungan pada mutu, kuantitas, dan relevansinya. Pendidikan mempunyai peran penting pada pengembangan kemampuan individu agar bisa mewujudkan sumber daya manusia yang bermutu. Hal itu bisa dilihat dalam Undang-undang No.20. Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ialah:

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh besar terhadap proses belajar di era *modren* seperti sekarang ini. Media belajar yang terus meningkat ialah fakta peningkatan teknologi dalam aktivitas belajar. penggunaan komputer menjadi media belajar ialah suatu fakta peningkatan teknologi. Dengan berbantuan teknologi memudahkan proses pembelajaran melalui pemanfaatan

media pembelajaran yang inovatif. pemanfaatan media ataupun sumber belajar yang inovatif ialah perubahan bentuk/cara belajar yang dulunya masih konvensional mengarah pada pembelajaran inovatif berbasis digital. Hal tersebut pasti akan mebagikan dampak positif pada tujuan belajar yang hendak dicapai termasuk pada mata pelajaran sejarah.

Dalam pembelajaran sejarah, guru masih lebih dominan menerapkan metode ceramah yang membuat siswa sulit ataupun bosan memahami apa yang di sampaikan pendidik. Selain itu pembelajaran dengan media sangat memudahkan murid dalam menangkap kosep yang di tambatkan kedalam memorinya. maka, peran media pembelajaran sejarah sangat perlu dalam menolong murid pada proses berpikir. Daya tarik media mampu memberikan pengalaman pada pelaksanaan belajar di dalam kelas.

Dengan perkembangan ilmu teknologi yang semakin canggih lalu terdapat media yang dapat dibentuk menjadi media pembelajaran. Salah satunya ialah media elektronik seperti laptop dan *handphone* yang rata-rata semua orang sudah memlikinya. Namun belum bisa dimanfaatkan dengan baik oleh pendidik maupun murid dalam menunjang pembelajara di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung.

Pada observasi awal yang penulis lakukan pada awal Oktober 2023 dengan menyebar angket kepada 30 siswa di kelas XI SMAS PAB 8 Saentis ditemukan bahwa siswa sangat bosan ketika masuk mata pelajaran sejarah dan juga guru jarang memakai media pembelajaran dalam mengajar seperti gambar atau vidio. Saat penulis melakukan observasi awal siswa di kelas XI bebrapa orang

sudah memiliki laptop pribadi dan di sekolah juga telah tersedia laptop dan infokus dalam menunjang pembelajaran di dalam kelas, namun kurang dimanfaatkan oleh sekolah dan guru dalam mendukung pembelajaran yang inovatif di dalam kelas dengan berbantuan internet dan alat komunikasi yang dimiliki siswa. Penulis juga mendapati bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik dominan pada model ceramah, maka murid merasa bosan selama belajar berlangsung, media pembelajaran yang sering dipakai ialah *powerpoint* yang berikan tulisan yang padat dan tidak disertai desain yang menarik. Dan juga dengan bantuan buku cetak yang menjadi suatu media pembelajaran utama yang dipakai pendidik sejarah.

Mata pelajaran Sejarah ialah mata pelajaran yang wajib ditempuh dengan tuntas bagi satuan pendidikan SMA kelas XI semester 1 serta 2. suatu capaian pembelajaran pada mata pelajaran sejarah yaitu materi Proklamasi Kemerdekaan. Ibu Tsania S.Pd selaku guru sejarah yang peneliti wawancarai yaitu didapati bahwasannya sekolah tersebut belum pernah menggunakan multimedia pembelajaran yang mengkombinasikan gambar, video, dan audio. Multimedia ini bisa diterapkan oleh pendidik dalam mewujudkan pembelajaran sejarah yang menarik, inovatif, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa salah satunya yaitu aplikasi yang bisa dipakai dalam mengembangkan atau membentuk multimedia berlandaskan *lectora inspire*.

Keunggulan *Lectora Inspire* daripada software pengembangan multimedia ialah software dibentuk dengan konten *flash* terkemuka, perekaman, tangkap layar, alat otoritas yang tahan maka memperkirakan dalam pembuatan video dan

konten *flash* secara tepat. Manfaat pemakaian *Lectora Inspire* menjadi media belajar yakni pengembangan media belajar lebih mudah dilaksanakan, adanya fitur penyatuan materi dan evaluasi yang memudahkan pendidik ketika penggunaannya, kelengkapan konten yang terdapat pada *Lectora Inspire* memajukan inovasi untuk mengembangkan media belajar yang semakin menyenangkan, akses pemakaian media pembelajaran dapat dilaksanakan dengan offline maka user dapat dipakai dengan mandiri serta produk akhir media belajar bisa didayagunakan dalam laptop ataupun komputer user tanpa memiliki software *Lectora Inspire*.

Berdasarkan permasalahan itu, maka peneliti ingin melaksanakan research dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Siswa Kelas XI SMAS PAB 8 Saentis Percut Seituan”** Pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini diinginkan bisa meringankan pendidik ketika menyajikan materi di proses belajar.

1.2. Identifikasi Masalah

Didasarkan pada latar belakang yang sudah diuraikan diatas bisa diidentifikasi berbagai permasalahan yang terjadi, di antaranya:

1. pendidik masih dominan memakai metode mengajar yang membuat murid bosan dan kurang mengerti akan materi yang disajikan karena hanya sekedar memberi materi.
2. Kurangnya media pembelajaran yang dipakai pendidik pada pelaksanaan belajar di kelas.

3. Media yang dipakai pendidik masih belum canggih sehingga siswa merasa bosan.
4. Kurang dimanfaatkannya teknologi yang dimiliki siswa seperti *headphone* dan laptop.
5. Guru sejarah masih menyajikan *slide powerpoint* dalam pembelajaran namun *slide power point* tersebut hanya berikan tulisan yang padat dan tidak di desain dengan bagus.
6. Guru sejarah di SMAS PAB 8 Saentis Kurang memanfaatkan dalam mengembangkan media pembelajaran lebih meanarik di pembelajaran sejarah.

1.3. Pembatasan Masalah

Didasarkan indentifikasi masalah di penelitian ini maka permasalahan yang dikaji akan dibatasi pada masalah:

1. Pengembangan Multimedia Berbasis *Lectora Inspire* untuk murid kelas XI SMAS PAB 8 Saentis Percut Seitan
2. Kelayakan Multimedia Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Perlawanan terhadap kolonialisme di SMAS PAB 8 Saentis Percut Seitan

1.4. Rumusan Masalah

Didasarkan pembatasan permasalahan tersebut, maka bisa dirumuskan masalah di penelitian ini yakni:

1. Bagaimana mengembangkan media *Lectora inspire* dalam pembelajaran sejarah di SMA ?

2. Bagaimana uji kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran sejarah pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia?
3. Bagaimana efektifitas multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan dalam pembelajaran sejarah pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Lectora inspire* pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
2. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
3. Untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang di harapkan dalam penelitian ini bisa dilihat pada segi teoritis dan praktis yakni :

1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini hendaknya bisa membagikan sumbangan teori yang berhubungan pada pengembangan Multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* untuk kela XI SMAS PAB 8 Saentis Percut Seituan. Penelitian ini juga bisa menjadi pedoman dan sumber bagi perbandingan bagi peneliti berikutnya.

2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini ialah wadah untuk penulis untuk mengaplikasikan wawasan yang diterima semasa perkuliahan dan menjadi bekal sebagai guru di masa depan

b. Bagi pendidik

Pendidik bisa memanfaatkannya untuk media pembelajaran yang bervariasi, maka dapat memotivasi pembelajaran peserta didik akan lebih baik.

c. Bagi Siswa

Media belajar berlandaskan *Lectora Inspire* ini yang dikembangkan bisa menjadi alternative sumber pembelajaran yang menyenangkan sehingga murid tidak bosan ketika proses belajar berlangsung.

