

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses pembelajaran secara aktif bagi peserta didik dalam pengembangan intelektual. Pendidikan sangat berguna dalam pembentukan kepribadian, kecerdasan, kemampuan adaptasi dan untuk mencapai kemandirian karena penyelenggara pendidikan dilaksanakan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermartabat, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap dan kreatif. Kualitas pendidikan dapat diketahui dari dua hal, yaitu: kualitas proses dan produk (Sudjana, 2004:35). Pendidikan dikatakan berkualitas apabila terjadi penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melibatkan semua komponen-komponen pendidikan, seperti tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, strategi atau metode belajar mengajar, alat dan sumber pembelajaran dan evaluasi (Sugito, 1994:3).

Dunia saat ini sedang dalam revolusi industri 4.0, sebuah era dimana penggunaan teknologi memegang peranan penting dalam segala bidang kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi serta informasi di era Revolusi berperan penting dalam peningkatan kualitas metode pembelajaran. Kehadiran internet dalam perkembangan teknologi dan informasi memudahkan

perolehan berbagai jenis informasi, hal ini memberikan dampak besar untuk bidang pendidikan dengan memanfaatkan dalam mengakses berbagai informasi seperti teks, gambar, video, dan suara yang dapat menciptakan media pembelajaran guna proses interaksi pembelajaran di dalam kelas.

Dalam dunia pendidikan teknologi berperan penting dalam proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik ikut serta berkembang, pendidik tidak hanya menggunakan media konvensional seperti Lembar Kerja Siswa (LKS) atau buku ajar akan tetapi pendidik dituntut untuk membuat inovasi yang memudahkan peserta didik menerima materi yang disampaikan. Terdapat beberapa platform yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis android, salah satunya adalah Smart Apps Creator. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Smart Apps Creator dapat menyajikan materi pembelajaran yang interaktif dan fleksibel (Mahuda dkk., 2021). Penerapan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator dalam mata pelajaran sejarah mampu memotivasi siswa dalam proses belajar, karena multimedia pembelajaran berbasis Smart Apps Creator dapat menyajikan materi ke dalam bentuk teks, gambar, efek suara, animasi, serta tampilan menarik yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran siswa (Yuberti dkk., 2021). Smart Apps Creator cukup mudah digunakan karena dalam pembuatannya tidak memerlukan kemampuan khusus dalam pemrograman komputer karena dalam hal ini Smart Apps Creator telah menyediakan template pembuatan media sehingga memudahkan guru yang mengalami kesulitan dalam penggunaan teknologi. Dengan adanya multimedia

interaktif ini akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak bersifat monoton.

Namun demikian, penerapan teknologi pada proses pembelajaran khususnya pada mata pembelajaran sejarah belum sepenuhnya di terapkan oleh guru di sekolah yang pada akhirnya hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa karena kurangnya variasi media pembelajaran yang inovatif. Hal ini terlihat pada problematika pembelajaran sejarah dalam era digital di SMA Negeri 13 Medan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti yang dilakukan pada siswa kelas XI IPS dan guru sejarah di SMA NEGERI 13 MEDAN serta diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu oleh Muhammad Yoga dkk., tahun (2023) didapatkan keterangan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran sejarah untuk mengimbangi perkembangan zaman di era digital guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sejarah, ditambah lagi siswa cenderung pasif hanya dapat menerima informasi yang diberikan dan tidak memberikan tanggapan yang serius. Selain itu, pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti melihat ada beberapa siswa yang asik mengobrol ketika guru menerangkan materi pembelajaran. Dengan adanya beberapa problem atau tantangan yang dihadapi guru sejarah, akhirnya pembelajaran sejarah yang dilakukan masih menggunakan cara atau konsep yang lebih manual dan guru lebih memilih metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran sejarah yang mengandalkan metode ceramah membuka peluang besar dalam menciptakan suasana belajar yang membosankan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa di kelas XI IPS 2 didapatkan informasi bahwa dari 36 peserta didik yang diberikan

pertanyaan memberikan jawaban bahwasanya saat ini pembelajaran sejarah itu tidak begitu diminati karena pembelajaran sejarah membuat peserta didik merasa bosan, kurang menarik, mengkonotasikan pembelajaran sejarah dengan hafalan belaka, dan kurangnya visualisasi konkrit yang membahas materi sejarah yang dipelajari. Hal inilah yang diduga peneliti menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa, terlihat setelah siswa mengikuti ulangan harian dan tugas tugas harian yang diberikan guru dimana masih terdapat banyak hasil tes yang siswa mendapatkan nilai rata-rata 60-65 pada tahun ajaran 2023/2024. Padahal Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75 yang dapat dilihat dari table berikut.

**Tabel 1.1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Di Kelas XI IIS SMA Negeri 13 Medan**

No	Kelas	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa
1	XI ISS 1	10	26	36
2	XI ISS 2	14	22	36

(Sumber: Dokumentasi Daftar Nilai pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI IIS SMA Negeri 13 Medan)

Dari beberapa permasalahan diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar dan perlunya media pembelajaran mobile learning yang dapat membantu siswa lebih mudah dalam menerima materi sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran sejarah seperti penelitian yang ditulis oleh Rizka Lathifah Husna tahun (2021) mendapatkan hasil

yang signifikan terhadap pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar sejarah peserta didik. Namun belum diketahui apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia berbasis aplikasi Smart Apps Creator terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

Oleh karena itu, penulis mengangkat judul penelitian yaitu **“Pengaruh Penerapan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi SAC (Smart Apps Creator) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 13 Medan”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang timbul dalam penelitian ini, yaitu:

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sejarah
2. Kurangnya minat, semangat, dan antusias siswa dalam pembelajaran sejarah.
3. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang digunakan bersifat Teacher Centered
4. Rendahnya hasil belajar sejarah siswa dapat dilihat dari hasil belajar masih di bawah KKM yaitu nilai rata-rata 60-65

### 1.3. Batasan Masalah

Untuk menuju hasil penelitian yang diharapkan agar tidak menimbulkan berbagai penafsiran maka peneliti membatasi masalah sekitar:

1. Pengaruh penerapan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi SAC (Smart Apps Creator) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dengan tema Pengaruh Perang Dunia I dan Perang Dunia II terhadap kehidupan politik global
2. Multimedia yang dimaksud adalah media berbantuan aplikasi SAC (Smart Apps Creator) yang dilengkapi dengan gambar, video, audio, animasi, dan teks bacaan.
3. Hasil belajar yang akan peneliti teliti adalah hasil belajar dalam ranah kognitif dalam tingkatan pengetahuan dan pemahaman, afektif, dan psikomotorik.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas maka penulis dapat merumuskan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, yaitu: Apakah terdapat pengaruh setelah penggunaan Multimedia Interaktif berbantuan Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI MIS di SMA Negeri 13 Medan?

## **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka adapun tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif berbantuan Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IIS di SMA Negeri 13 Medan

## **1.6. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada ilmu pendidikan, khususnya pada pendidikan di sekolah SMA Negeri 13 Medan. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi pihak sekolah terhadap penggunaan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran sejarah. Sehingga dapat mengetahui apa yang menjadi masalah rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah dan bisa menjadi solusi dalam meningkatkan mutu pendidikan.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman tersendiri dalam penulisan karya ilmiah baik dari segi teori maupun praktek. Dapat digunakan sebagai penelitian selanjutnya dalam penelitian media pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan

dalam dunia pendidikan serta menemukan solusi terhadap masalah-masalah pendidikan.

b. Bagi Siswa

Sebagai penyemangat dalam mencapai suatu hasil pembelajaran yang lebih memuaskan dan siswa lebih termotivasi lagi dalam meningkatkan hasil belajar sejarah dengan hadirnya Multimedia Interaktif.

c. Bagi Guru

Menjadi masukan guru dalam menggunakan Multimedia Interaktif khususnya pada mata pelajaran sejarah dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah agar penyampaian pesan dan isi pada pembelajaran sejarah dapat tersampaikan secara optimal.

d. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi dalam pemikiran mengenai cara ataupun strategi yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif berbantuan 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.