

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi digital dan jaringan telah menghasilkan berbagai bentuk media yang dapat digunakan untuk memudahkan pengguna dalam memanfaatkan informasi dan pengetahuan yang diperlukan. Jaringan internet yang lebih luas memungkinkan orang untuk dengan cepat mendapatkan segala macam informasi dari seluruh dunia. Terkait dengan manfaat tersebut, pemanfaatan internet dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran jarak jauh antara pendidik dan siswa untuk melihat jadwal, mengirim file tugas sekolah, melihat nilai, berkonsultasi, bahkan berdiskusi, sehingga siswa dapat melakukannya kapan saja, di mana saja, tanpa bertatap muka.

Dampak positif yang sangat dirasakan dari kemajuan teknologi yang diterapkan di bidang pendidikan adalah penerapan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan e-learning. E-learning terdiri dari dua bagian. Jadi 'e' berarti 'elektronik' dan 'learning' berarti belajar. Menurut Glossry (Darmawan, 2014; 62), E-learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung proses belajar mengajar melalui media internet, jaringan komputer, dan komputer stand alone. Dengan adanya e-learning diharapkan proses pembelajaran dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa. E-learning merupakan media yang saat ini sedang dikembangkan oleh berbagai lembaga pendidikan. E-learning merupakan media pembelajaran

berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran di era digital saat ini, (Simbolon, 2022).

Dengan berkembangnya dunia pendidikan di era millennial, gaya atau metode belajar saat ini sudah sangat berbeda. Oleh karena itu, guru perlu benar-benar menguasai kemajuan teknologi saat ini. Guru harus mempunyai keterampilan dalam menggunakan alat elektronik dan mempunyai pengetahuan tentang gadget, komputer, dan lain-lain. Harus memiliki keterampilan perilaku dalam menggunakan teknologi canggih. Kemampuan menggunakan telepon seluler dan komputer merupakan suatu keharusan dan dapat memudahkan guru dalam belajar dan melaksanakan pekerjaannya dan tanggung jawabnya secara profesional. Sehubungan dengan itu, dengan perkembangan pendidikan dan karakteristik peserta didik saat ini, dapat memperkuat kemauan peserta didik terhadap perkembangan terkini di bidang teknologi dan ilmu pengetahuan. Hal ini bertujuan agar guru lebih bijaksana, inovatif dan kreatif dalam menggunakan metode dan strategi pembelajaran media yang efektif dan tepat dalam lingkungan pembelajaran.

Salah satu faktor yang turut berperan dalam mencapai hasil siswa yang baik adalah media yang mendukung guru dalam memberikan materi sepanjang proses pembelajaran.

Saat ini masih banyak guru yang memberikan materi hanya dengan metode tradisional, tanpa dukungan media yang baik untuk mendorong pembelajaran. Metode atau tutorial standar ini merupakan cara terbaik untuk menyajikan materi selama

pembelajaran. Namun kita tahu bahwa dalam pembelajaran, guru hanya menyampaikan materi begitu saja, tanpa memperhitungkan kebosanan yang terjadi pada siswa saat materi dibagikan. Persyaratan ini mempengaruhi hasil keseluruhansiswa.

Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah suatu pengalaman belajar. Hasil belajar dibagi menjadi tiga kelompok: ranah kognitif (pengetahuan), ranah psikomotor (keterampilan), dan ranahpsikomotorik (sikap). Bidang penilaian hasil belajar ada enam tingkatan: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Kecerdasan kognitif adalah istilah yang mengacu pada kemampuan seseorang dalam memproses pikiran yang mungkin tidak komprehensif bagi orang sehat. Hasil pembelajaran ini didefinisikan sebagai “kemampuan seseorang untuk melakukan berbagai aktivitas mental yang berkaitan erat dengan pembelajaran dan pemecahan masalah”.

Berdasarkan masalah ini, peneliti mencoba untuk meninjau efek penggunaan multimedia berdasarkan pembelajaran Kodular pada hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran dilapangan terdapat banyak permasalahan yang ditemukan salah satunya adalah minat belajar terhadap mata pelajaran sejarah, mata pelajaran sejarah termasuk mata pelajaran yang menjenuhkan dan kurang menarik minat siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari gejala-gejala yang ditunjukkan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran sejarah berlangsung, beberapa siswa menunjukkan ke tidak tertarik terhadap materi sejarah yang di jelaskan.

Gejala-gejala yang ditunjukkan siswa seperti: (1) Siswa mengobrol dan bercanda dengan temannya yang lain; (2) Siswa mencoret-coret buku dan mengerjakan tugas mata pelajaran yang lain; (3) Siswa izin meninggalkan kelas untuk menghindari rasa jenuh dengan beralasan ke kamar mandi; (4) Siswa hanya diam tidak merespons ketika guru bertanya.

Analisis Kebutuhan Pembelajaran adalah pendekatan sistematis yang membantu mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Pendekatan ini melibatkan pengumpulan data, analisis kesenjangan keterampilan, dan pengembangan strategi untuk mengatasi kesenjangan tersebut. Analisis Kebutuhan Pembelajaran berfungsi sebagai kerangka evaluasi yang kritis. Analisis Kebutuhan Pembelajaran dirancang dengan cermat untuk memahami kebutuhan dan aspirasi pendidikan siswa secara tepat. Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sangat penting bagi lembaga akademis karena membantu menjembatani kesenjangan keterampilan dan mengembangkan kompetensi inti di antara siswa dan guru.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang mulai berkembang penggunaannya sebagai media pendukung dalam pembelajaran adalah aplikasi kodular. Aplikasi Kodular merupakan salah satu website yang telah menyediakan banyak sekali fitur-fitur yang dapat diakses. Kodular ini sangat mirip dengan MIT App Inventor yaitu salah satu tujuannya untuk membuat aplikasi android. Selain itu, kodular ini didesain khusus dengan menggunakan block programming sehingga mempermudah dalam pembuatan

aplikasi. Website Kodular juga memberikan pengguna kesempatan untuk mengupload hasil pembuatan aplikasinya ke dalam Kodular Store dan juga membuat serta menghadirkan sendiri widget yang belum ada dari bawaan.

Kodular merupakan web app creator yang mudah digunakan karena tidak memerlukan persandian (coding) dalam pembuatan aplikasi. Selain itu, keunggulan Kodular adalah layanannya yang gratis selamanya (free forever), mendukung smartphone berbasis Android mulai dari OS Android 4.1 Jelly Bean, menyediakan sistem login dengan menggunakan akun media sosial dan e-mail lainnya, dan dapat melakukan tes aplikasi langsung pada smartphone. Kodular adalah sebuah media yang digambarkan secara kasaran seperti facebook. Media ini dapat memudahkan guru dan siswa dalam penunjang pembelajaran secara elektronik seiring dengan perkembangan zaman, (Eviota & Liangco, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa Kodular berfungsi sebagai platform penugasan dan interaksi antar guru dan siswa, sehingga Kodular memungkinkan untuk diterapkan sebagai penunjang pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas masalah ini lebih lanjut dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kodular Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMAS Darmawangsa Medan Tahun Pelajaran 2023/2024”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang pertanyaan di atas, dapat diidentifikasi pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Siswa mengobrol dan bercanda dengan temannya yang lain.
2. Siswa mencoret-coret buku dan mengerjakan tugas mata pelajaran yang lain.
3. Siswa izin meninggalkan kelas untuk menghindari rasa jenuh dengan beralasan ke kamar mandi.
4. Siswa hanya diam tidak merespons ketika guru bertanya.

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kodular Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMAS Darmawangsa Medan.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah yang akan dirumuskan yaitu :

- a. Bagaimana prosedur pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kodular Pada Mata Pelajaran Sejarah?
- b. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kodular Pada Mata Pelajaran Sejarah?

- c. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kodular Pada Mata Pelajaran Sejarah?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permasalahan sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kodular Pada Mata Pelajaran Sejarah.
- b. Untuk mengetahui keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kodular Pada Mata Pelajaran Sejarah.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis digital di zaman teknologi berkembang pesat dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan tepat guna.

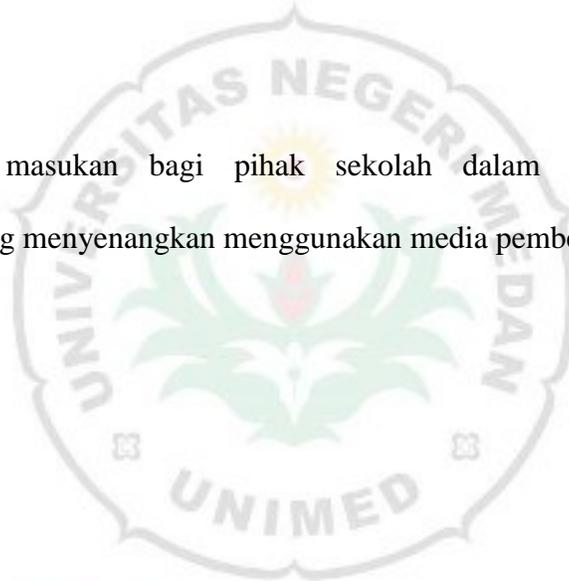
#### **b. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Peneliti

- 1) Meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan.
- 2) Menambah pengetahuan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan produk pembelajaran.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan untuk menambah pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Sekolah

Menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan menggunakan media pembelajaran Kodular.





THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY