

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting yang memiliki peran utama dalam pembentukan karakter dan proses mencerdaskan seseorang. Melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan akan mudah diserap sehingga memungkinkan suatu bangsa dan negara akan maju. Tujuan pendidikan pada umumnya untuk menuju kepada perubahan-perubahan tingkah laku, intelektual, moral, sopan santun, bersikap percaya diri dan sosial. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius mengenai bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan dapat muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Pembelajaran harus disertai dalam kehidupan sehari-hari yang akan membuat ketertarikannya dalam belajar. Hal ini disebabkan adanya keyakinan bahwa sejarah mampu mengembangkan sifat dan karakter generasi penerus bangsa. Salah satu mengapa sejarah perlu dipelajari, karena materi pendidikan sejarah memiliki pengembangan potensi siswa untuk mengenal nilai-nilai bangsa yang telah diperjuangkan pada masa lalu. Mengingat pentingnya pembelajaran sejarah, maka sangatlah diharapkan siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam menguasai pembelajaran sejarah, namun pada kenyataan pembelajaran sejarah masih sangat minim di sukai oleh siswa.

Penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa pada saat ini masih banyak yang menggunakan alat bantu mengajar seperti buku paket, LKS dan papan tulis. Guru dalam melaksanakan pembelajaran harus mampu memberikan

teknik penyajian materi sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi pada saat pandemi Covid-19, sehingga hal ini akan membuat siswa belajar lebih tertarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Swasta Dharma Bakti Medan diperoleh keterangan bahwa siswa kelas XI IPS pada saat pembelajaran sejarah berlangsung, siswa masih sangat tergolong rendah tingkat keaktifannya. Minimnya Minat belajar siswa akan menyebabkan siswa bermain *smartphone*. Siswa lebih tertarik memainkan *smartphone* untuk bermain game dan membuka sosial media, seperti *Whatsapp*, *Messenger*, *Facebook*, *Twitter*, *YouTube* dan lain sebagainya. Penggunaan *smartphone* pada saat jam mata pelajaran berlangsung akan menyebabkan konsentrasi siswa terganggu, karena perhatian siswa akan terbagi, antara mendengarkan guru yang menerangkan materi dengan kemenarikan fitur yang ada di *smartphone* itu sendiri. Hal ini yang menyebabkan proses pembelajaran yang kurang efektif.

Salah satu alternatif pemecahan masalah diatas yaitu dengan mengembangkan E-modul Interaktif berbasis multimedia webview yang dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran sejarah dengan apa yang dilihat berupa, teks, gambar, audio, video, dan lain sebagainya yang berbasis multimedia. Modul lebih bersifat mandiri artinya dengan adanya modul siswa dapat belajar tanpa harus tatap muka dengan guru. Perubahan pola pembelajaran saat ini terlihat masih masif dilakukan di semua jenjang pendidikan akibat pandemi Covid-19. Hal ini disebabkan adanya keyakinan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan akan tidak efektif. E-modul yang mudah diakses dimana saja akan mempermudah dalam pembelajaran,

sehingga ini merupakan suatu pilihan yang tepat digunakan terkait kondisi kekinian dengan adanya Covid-19.

E-modul interaktif berbasis multimedia mampu memotivasi siswa untuk dalam proses pembelajarannya. Dalam mengatasi masalah ini serta melihat karakteristik siswa maka peneliti mencoba menerapkan E-modul interaktif berbasis multimedia menggunakan webview. Dibutuhkan E-modul ini akan membantu siswa untuk memahami dan mempelajari sejarah secara praktis, mudah dibawa kemana-mana, bernilai ekonomis, lebih menarik dan ramah lingkungan. Dari uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang :
“Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Multimedia Webview Untuk Mata Pelajaran Sejarah Materi Masa Kependudukan Jepang di Indonesia Kelas XI Di SMA Swasta Dharma Bakti Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti akan mengidentifikasi masalah masalah yang berhubungan dengan E-Modul interaktif berbasis multimedia webview untuk mata pelajaran sejarah antara lain adalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal pada saat proses belajar mengajar sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Banyak guru yang masih menggunakan bahan cetak berupa buku dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran cenderung membosankan.
3. Masih terbatasnya media pembelajaran elektronik yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar sehingga proses pembelajaran kurang interaktif dan efisien.

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu panjang dan meluas peneliti membatasi masalah pada **Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Multimedia Webview Untuk Mata Pelajaran Sejarah Materi Masa Kependudukan Jepang Kelas XI Di SMA Swasta Dharma Bakti Medan.**

1.4. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah didalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan E-Modul interaktif berbasis multimedia webview untuk mata pelajaran sejarah materi kependudukan Jepang kelas XI di SMA Swasta Dharma Bakti Medan ?
2. Bagaimanakah kelayakan E-Modul Interaktif berbasis multimedia webview untuk mata pelajaran sejarah materi kependudukan Jepang kelas XI di SMA Swasta Dharma Bakti Medan ?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan E-Modul Interaktif berbasis multimedia webview untuk mata pelajaran sejarah materi kependudukan Jepang kelas XI di SMA Swasta Dharma Bakti Medan.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan E-Modul Interaktif berbasis multimedia webview untuk mata pelajaran sejarah materi kependudukan Jepang kelas XI di SMA Dharma Bakti Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa : Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sejarah terutama pada materi masa kependudukan Jepang di Indonesia.
2. Bagi Pihak Sekolah : Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan berupa pemikiran dan informasi bagi sekolah terutama dalam memfasilitasi sarana dan prasana dalam proses belajar mengajar di sekolah dan di rumah pada saat pandemi Covid-19 .
3. Bagi Guru : Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan membantu guru untuk mempersiapkan rencana pembelajaran dengan menggunakan e-modul interaktif berbasis multimedia webview, agar lebih menarik dan efektif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Bagi Peneliti : Hasil dari penelitian ini bagi peneliti diharapkan dapat dijadikan sebagai pengetahuan mengenai e-modul interaktif berbasis multimedia yang bervariasi dan inovatif, sehingga dapat dijadikan sebagai pengalaman pembelajaran guna menghadapi dunia pendidikan yang memakai sistem digital.