

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Teknologi yang berkembang dengan cepat menuntut guru agar mampu memanfaatkan dan membuat suatu desain pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan bisa membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Teknologi memiliki peranan penting dalam pendidikan salah satunya adalah media pendidikan. Dalam proses belajar media pembelajaran mempunyai peranan penting, karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat memberi manfaat yang nyata seperti mengefektifkan proses belajar mengajar, belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Media pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013 lazimnya adalah pembelajaran yang berbasis komputer. Hal ini dikarenakan adanya arus globalisasi dan kemajuan teknologi dan informasi serta berorientasi *Information, Communication, and Technology* (ICT), sehingga diperlukan suatu media yang unik, kreatif, dan berbasis komputer untuk menunjang pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik merupakan wujud nyata dari kreatifitas guru agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran, serta mendorong siswa untuk dapat memanfaatkan fasilitas yang tersedia dengan sebaik-baiknya.

Berdasarkan observasi penulis di MAN 2 Tanjung Jabung Timur tanggal 2 April 2019 tentang sarana dan prasarana di sekolah, sekolah ini sudah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk menjadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan memacu semangat dalam belajar. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah ini di antaranya adalah laboratorium komputer, proyektor, dan koneksi internet *wifi.id*. Selain itu, penguasaan IT siswa juga sudah sangat tinggi. Sebagian besar siswa sudah memiliki laptop dan telepon seluler dengan fitur canggih seperti Iphone, Blackberry dan Android yang dapat dimanfaatkan untuk mengakses internet dan menunjang pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran untuk mengatasi rendahnya prestasi belajar siswa adalah *e-learning*. *E-learning* adalah sebuah inovasi dalam pendidikan yang memiliki kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada kegiatan ceramah dengan media seadanya tetapi penyampaian materi pembelajaran dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan lebih interaktif sehingga siswa akan lebih termotivasi.

Dalam proses pembelajaran hasil yang didapat pada saat wawancara guru sudah sering menggunakan media pembelajaran, namun media yang digunakan masih terbatas pada powerpoint dan buku teks saja, kurang memanfaatkan sumber belajar yang tersedia. Jadi permasalahan yang utama dalam proses pembelajaran bukanlah materinya melainkan cara penyampaian materi yang harus diperhatikan sehingga dianggap perlu dilakukan inovasi media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu media yang ditawarkan adalah media

pembelajaran berbasis *E-learning quipper school*. Hal ini dikarenakan siswa menginginkan adanya variasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tidak terkesan monoton dan membosankan.

*E-learning quipper school* merupakan salah satu media pembelajaran yang tampilannya menyerupai *social network "facebook"*. Seperti yang kita ketahui *social network* seperti *facebook* tidak asing lagi di kalangan siswa pada zaman perkembangan teknologi saat ini. Dan hampir semua siswa telah memiliki akun *facebook*. Dengan menggunakan *e-learning quipper school* ada beberapa hal yang dapat dilakukan seorang guru, yakni untuk memberikan bahan ajar interaktif yang didalamnya berisi materi pembelajaran, animasi, contoh soal, dan latihan soal dalam bentuk *social network*.

*E-Learning Quipper School* juga memberikan kemudahan pada guru dalam memberikan tugas dan memantau aktivitas siswa di rumah secara *online*. Setiap siswa yang belum, sedang, atau telah menyelesaikan tugas serta hasil pengerjaan tugas tersebut dapat dipantau oleh guru pada portal yang khusus dikelola oleh guru. *E-learning quipper school* dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa. Selain itu siswa dapat mengerjakan soal latihan seperti bermain *game*, karena setiap menjawab pertanyaan dengan benar akan memperoleh koin yang jika dikumpulkan dapat ditukarkan dengan beraneka tema yang disediakan *E-Learning Quipper School* untuk memperindah tampilan *E-Learning Quipper School* siswa. Dengan kepemilikan akun *quipper school* hanya cukup dengan menggunakan akun *facebook*.

Di dalam *e-learning quipper school* telah menyediakan bahan ajar yang dibutuhkan oleh siswa namun masih terdapat berbagai kekurangan misalnya

materi yang terbatas, bahasa yang digunakan adalah bahasa Inggris, serta masih belum disertai gambar pendukung dan video pembelajaran. Namun guru dapat mengembangkannya kembali dengan menyusun ulang bahan ajar tersebut sesuai dengan kebutuhan guru seperti memberikan materi dengan rinci dan lebih banyak contoh soal, disertai dengan gambar pendukung serta memberikan video pembelajaran jika perlu. Sehingga siswa dapat memperoleh sumber belajar yang lengkap dan mudah diakses dimana pun mereka berada.

Berdasarkan uraian di atas, fokus penelitian ini adalah **Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *E-learning Quipper School* pada pembelajaran kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia** di MAN 2 Tanjung Jabung Timur

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis *E- Learning Quipper School* materi kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia siswa kelas XI MAN 2 Tanjung Jabung Timur
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *e-learning quipper school* materi kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia siswa kelas XI MAN 2 Tanjung Jabung Timur

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan pengembangan ini adalah :

1. Mengetahui prosedur pengembangan bahan ajar interaktif kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia berbasis *E- Learning Quipper School* school materi *kolonialisme dan Imperialisme* di MAN 2 Tanjung Jabung Timur.
2. Mengetahui respon siswa terhadap pengembangan bahan ajar interaktif Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia berbasis *E- Learning Quipper School* school materi *kolonialisme dan Imperialisme* di MAN 2 Tanjung Jabung Timur

### **1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar interaktif berbasis *E- Learning Quipper School* yang dapat digunakan bagi siswa dan tenaga pengajar.
2. *E- Learning Quipper School* memudahkan guru untuk dapat mengirim tugas ke perangkat komputer atau gadget milik siswa sekaligus juga memantau perkembangan belajar anak secara online, sedangkan siswa dapat menjadikan *E-Learning Quipper School* sumber belajar tambahan di luar kelas dan dikelola oleh guru mata pelajaran, serta siswa dapat mengerjakan dan men-submit tugas yang diberikan oleh guru.
3. *E-Learning Quipper School* juga memiliki aplikasi kuis dan tugas yang dapat dikembangkan dalam bentuk pilihan tunggal, pilihan ganda, ketik

jawaban yang benar dengan akurat, mengkategorikan jawaban yang benar dan susun jawaban yang benar.

4. Guru dapat memberikan link *E- Learning Quipper School* kepada siswa. Selanjutnya ketika pembelajaran di luar kelas, guru dan siswa dapat berkomunikasi secara *online* dalam *E- Learning Quipper School*.

### **1.5 Pentingnya Penelitian**

1. Sebagai sumber belajar dan alat bantu peserta didik yang diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan peserta didik serta meningkatkan minat dan pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran sejarah.
2. Sebagai media pegangan guru untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan efektif.
3. Sebagai motivasi guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran sehingga pembelajaran sejarah tidak membosankan.

### **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan adalah :

1. Asumsi pengembangan
  - a. Sekolah MAN 2 Tanjung Jabung Timur memiliki fasilitas berupa computer yang memadai dan didukung dengan adanya wifi.
  - b. Sebagian besar siswa dan guru dapat mengoperasikan computer dan mengakses internet dengan baik.

- c. Sebagian besar siswa memiliki kemudahan mengakses internet dan memiliki perlengkapan yang diperlukan.
2. Keterbatasan pengembangan
    - a. Keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti sehingga pengembangan hanya sebatas pada materi Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia.
    - b. *E-learning quipper school* yang dikembangkan dapat digunakan bila terhubung dengan jaringan internet, komputer.
    - b. Penelitian pengembangan yang dilakukan, peneliti hanya melakukan penelitian sampai tahap uji coba pemakaian produk.

### **1.7 Defenisi Istilah**

Adapun untuk menghindari kesalahan terhadap istilah-istilah kata kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan defenisi istilah sebagai berikut :

1. pengembangan adalah usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.
2. Media adalah suatu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan alat (*Hardware*).
3. *E-learning quipper school* merupakan salah satu media pembelajaran yang tampilannya menyerupai *social network "facebook"*