

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat membantu dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Karena dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran akan lebih mudah bagi peserta didik. Media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi akan sangat membantu peserta didik untuk memahami suatu materi yang diberikan oleh guru. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, maka akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2016:69). Dalam mendesain sebuah media pembelajaran yang tepat guna menunjang proses pembelajaran, maka seorang pendidik harus melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran. Hal ini dikarenakan ketertarikan peserta didik yang menyesuaikan seiring perkembangan zaman. Apabila media pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, maka akan memberikan manfaat yang sangat besar untuk siswa dan guru. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, dan proses belajar siswa dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media mampu memvisualisasikan entitas yang abstrak agar menyerupai keadaan yang faktual, sehingga makna isi pesan yang disampaikan oleh guru dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran menggunakan sebuah media dipengaruhi oleh daya dukung yang lain, seperti ketersediaan sarana dan prasarana, kemauan guru dalam menggunakan sebuah media, serta akurasi guru dalam memilih media tersebut. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan nantinya, sehingga tujuan pembelajaran yang disampaikan dapat tercapai.

Hikayat adalah cerita yang relatif panjang dan berupa naskah tertulis. Berlawanan dengan riwayat, merupakan cerita yang bersifat nonfiksi, tetapi hikayat cenderung bersifat fiktif (Maizar Karim, 2015:15-16). Salah satu contohnya yaitu hikayat Cik Upik yang berada di kawasan Danau Sipin, Kota Jambi. Peneliti memilih hikayat Cik Upik untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran dikarenakan cerita tersebut sudah memenuhi kriteria sebagai hikayat, yang dimana memiliki karakteristik seperti bahasa melayu, kemustahilan, kesaktian, anonim, dan istanasentris. Lalu di dalam hikayat Cik Upik juga terdapat nilai-nilai seperti nilai religius, nilai moral, nilai edukasi, nilai sosial, dan nilai budaya yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran pernah dilakukan oleh Ariyanti et al (2020) dengan menggunakan perangkat lunak *ispring suite*, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan mendapatkan skor persentase 87% (valid) pada ujicoba kelompok besar. Lalu penelitian yang dilakukan oleh Arisandi (2021) dengan menggunakan

PowerPoint berbasis *iSpring Suite* dalam pembelajaran memahami teks berita. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil ujicoba terhadap siswa yang didapatkan pada penelitian ini yaitu 93,96% dengan kualifikasi sangat baik.

Di SMA Negeri 1 Muaro Jambi, siswa kelas X bosan atau kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran hikayat. Hal ini dikarenakan guru kurang inovatif dalam menggunakan atau menyediakan media pembelajaran. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar pada pembelajaran hikayat.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *iSpring Suite* pada pembelajaran hikayat di kelas X SMA Negeri 1 Muaro Jambi?
2. Apakah media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Muaro Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *iSpring Suite* Pada Pembelajaran Hikayat di Kelas X SMA Negeri 1 Muaro Jambi.

2. Untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan kepada siswa kelas X SMA Negeri 1 Muaro Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dilihat dari beberapa sudut pandang yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mengajar.
2. Bagi siswa, dapat digunakan sebagai latihan dan sumber belajar.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan untuk guru dalam tentunya dalam menentukan media pembelajaran untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar.

1.5 Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Materi yang dibuat disesuaikan dengan KD, KI, dan Indikator pada silabus.
2. Produk yang dikembangkan berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi, gambar, ilustrasi, dan latihan soal.
3. Produk yang dihasilkan dapat digunakan di sekolah maupun di luar sekolah.
4. Produk yang dihasilkan dapat digunakan secara daring dan luring.
5. Produk dapat digunakan secara praktis.
6. Produk yang dihasilkan dapat dioperasikan di perangkat *android* dengan versi minimal 4.0.4 (*Ice Cream Sandwich*).