

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Perkembangan teknologi dalam kehidupan merupakan suatu hal yang tak bisa dihindari. Kemajuan teknologi akan terus berkembang dari waktu ke waktu. Perkembangan ini tentunya membawa dampak yang signifikan dalam segala ranah, salah satunya yakni ranah pendidikan. Tuntutan dunia pendidikan untuk dapat menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap upaya peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam hal penyesuaian penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran (Haris, 2017:76).

Memasuki abad ke-21, dunia pendidikan akan terus mengalami transformasi dan inovasi. Perubahan tersebut antara lain : semakin banyak pilihan pemanfaatan dan pemanfaatan TIK, semakin berkembangnya peran media dalam kegiatan pembelajaran serta mudahnya akses sumber belajar (Haris, 2017:76). Mengutip hasil penelitian Suryani (2016:187) yang menjelaskan bahwa sudah saatnya materi pembelajaran sejarah disampaikan melalui media pembelajaran berbasis ICT yang akan mempermudah penyajian materi sejarah lebih menarik sehingga akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Permasalahan klasik dari pembelajaran sejarah adalah adanya pandangan yang kuat dikalangan para peserta didik bahwa pembelajaran sejarah ialah salah satu mata pelajaran yang kurang menarik, karena bersifat hafalan sehingga membuat mudah membuat bosan (Sayono, 2013:9). Melihat hal tersebut, pendidik harus mampu menyesuaikan situasi dan bertindak sebagai figur dalam

rangka membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah yang dilaksanakan di sekolah seharusnya diajarkan dengan semenarik mungkin dengan memadukan semua komponen secara efektif dan berlaku secara efisien.

Salah satu kelemahan pembelajaran sejarah di SMA selama ini adalah penekanan pada penguasaan sejumlah fakta dan konsep, tetapi kurang memfasilitasi siswa agar memiliki hasil belajar yang *comprehensive*. Untuk mencapai target nilai evaluasi hasil belajar dari pembelajaran sejarah, guru hanya memerintahkan peserta didik menyelesaikan latihan soal-soal, hal tersebut menjadi tolak ukur tercapainya tujuan pembelajaran. Padahal, pembelajaran sejarah seharusnya menekankan pada penguasaan karya yang *fundamental* atau keterampilan proses (Edi, 2019:23).

Mengenai kondisi dan situasi belajar yang terlihat bosan, tak jarang daya tarik atau motivasi peserta didik menjadi teralihkan. Tidak heran pada saat peneliti melakukan observasi didalam kelas tampak seperti itu dalam pembelajaran. Sementara itu, hanya Sebagian kecil siswa yang menyimak penjabaran materi, sementara yang lainnya ada yang mengobrol, mengerjakan tugas lain, melamun dan aktivitas lain yang menunjukkan raut jenuh dan tak termotivasi belajar.

Oleh karena itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermutu. Martinus (2016:37) mengatakan bahwasanya didalam konteks pendidikan, mutu selalu dilihat dari masukan, proses, keluaran dan dampaknya. Mutu dalam proses pembelajaran dapat dicapai dengan mengoptimalkan kemampuan sumber daya sekolah dalam mentransformasikan berbagai masukan untuk mencapai nilai tambah bagi peserta

didik.

Untuk mencapai kegiatan belajar mengajar yang bermakna bagi siswa, guru perlu memperhatikan pemilihan dan penggunaan metode dan media pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dellyardianzah (2017:1) berpendapat bahwasanya penggunaan media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran agar siswa mudah menerima dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, aktif dalam proses pembelajaran serta mengatasi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran kini dapat dilakukan sewaktu-waktu dimanapun dan kapanpun berkat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, seperti pembelajaran berbasis android (Kuswanto, 2019:65). Diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis android dapat membangkitkan motivasi belajar siswa serta memungkinkan siswa dapat belajar ataupun mengulang pelajaran secara mandiri dengan teknologi yang dimilikinya.

Dengan begitu, guru dapat memanfaatkan kepemilikan *smartphone* berbasis android yang dimiliki peserta didik secara maksimal untuk kegiatan pembelajaran sejarah atau istilahnya ialah '*student's mobile*'. Peserta didik akan menjadi subyek pembelajaran, sehingga guru tidak lagi menjadi satu-satunya pusat dalam belajar, tetapi juga menjadi bagian yang aktif dalam belajar (pembelajaran berpusat pada siswa). Pembelajaran yang berorientasi pada potensi dan kebutuhan siswa menjadi perhatian utama ahli pendidikan saat ini.

Penempatan peran guru di atas panggung proses pembelajaran di kelas sedikit demi sedikit telah diganti dengan penempatan peran siswa di atas panggung

dalam proses pembelajaran di kelas (Adnan, 2009:9). Guru saat ini berperan sebagai fasilitator proses pembelajaran di kelas yang menyiapkan fasilitas pembelajaran, yang meliputi berbagai sumber belajar, alat belajar, dan bantuan belajar. Peran pendidik merupakan salah satu faktor yang dapat mengoptimalkan proses penyampaian mengoptimalkan proses belajar mengajar yang bermutu baik.

Meskipun tidak selalu dipandang sebagai faktor yang paling penting, namun pada hakikatnya pendidik merupakan salah satu faktor yang sangat penting. Pendidik merupakan pelopor pendidikan formal, mereka harus memiliki pengetahuan dan keahlian untuk menumbuhkan kreativitas (Yuyun, 2019:65). Seperti yang dikemukakan oleh Astuti, RF dan Istriani (2020), tidak hanya sebagai pelaksana pendidikan guru juga dituntut untuk berinovasi dalam pendidikan.

Mengacu pada Permendikbud No. 22 tahun 2016, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan dengan cara yang menarik, memotivasi, menyenangkan dan menantang untuk mendorong peserta didik berpartisipasi aktif, memberikan ruang yang cukup untuk inisiatif, kreativitas, dan kemandirian. Oleh karena itu, prinsip yang harus digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil wawancara bersama salah satu guru mata pelajaran Sejarah pada saat observasi di MAN 5 Batanghari pada hari Selasa, 10 Januari 2023 bahwasanya : Di sekolah tersebut telah terdapat fasilitas pendukung pembelajaran, seperti infokus dll. Akan tetapi dalam proses pembelajaran guru belum dapat memaksimalkan penggunaan media pendukung tersebut. Pada saat observasi berlangsung, peneliti melihat bahwasanya proses pembelajaran hanya

menggunakan media buku paket. Selain itu, guru mata pelajaran sejarah juga menyampaikan bahwa sesekali beliau menggunakan *powerpoint*, namun dalam penggunaan media tersebut banyak pertimbangan. Pertimbangan tersebut meliputi keterbatasan waktu pembelajaran sejarah dan keterbatasan waktu untuk mendesain atau membuat *powerpoint* karena padatnya jam mengajar. Sehingga guru tersebut memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran seadanya untuk mengefisiensi waktu belajar.

Selain itu, permasalahan lainnya ialah minimnya kepemilikan sumber belajar (buku paket). Hal ini terlihat ketika proses belajar bahan ajar yang digunakan oleh guru berupa buku dengan jumlah terbatas, yakni penggunaan satu buku untuk dua siswa bahkan lebih. Selain itu, buku paket diambil untuk dipakai selama pembelajaran berlangsung saja. Sehingga peserta didik hanya memakai buku tersebut saat proses pembelajaran berlangsung. Bahan ajar atau media yang digunakan selama ini adalah buku paket sejarah dan papan tulis. Sudah menjadi ciri khas guru dalam pembelajaran dengan menuliskan atau menggambar terlebih dahulu konsep dari materi yang akan disampaikan, kemudian apabila terdapat siswa yang belum mengerti atau memahami materi, maka guru akan mengulang penjelasan kembali.

Penggunaan media menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan siswa yang mudah diakses, sesuai dengan zaman serta dapat digunakan atau diakses di dalam bahkan diluar kelas. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dimiliki semua kalangan

ialah *smartphone*.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android ini diharapkan dapat memfasilitasi kebutuhan peserta didik dan mempermudah mempelajari dan mengulang materi pelajaran kapanpun dan dimanapun. Hal yang paling penting untuk ditonjolkan adalah daya tarik media melalui pengemasan konten serta penggunaan media pembelajaran yang praktis. Semakin berkembangnya dunia teknologi secara tidak langsung menuntut siswa untuk selalu mengikuti trend yang ada salah satunya yaitu memiliki gawai atau *smartphone*.

Diperkuat dengan kegiatan wawancara bersama siswa saat kegiatan observasi yang dilakukan, terdapat hampir seluruh siswa memiliki *smartphone* pribadi, namun disayangkan dalam penggunaan *smartphone* dikalangan siswa hanya dimanfaatkan untuk bermain *game*, mengakses media sosial, serta memutar musik dan video. Disini, *smartphone* memiliki peluang menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dikemas dalam sebuah aplikasi dengan berisi materi pelajaran.

Beranjak dari potensi teknologi dan kenyataan masalah pembelajaran sejarah yang dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android PISERA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IIS 2 MAN 5 Batanghari”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis android *PISERA* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X IIS 2 MAN 5 Batanghari?
- 2) Bagaimana efektivitas penggunaan produk yang dikembangkan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas X IIS 2 MAN 5 Batanghari?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk menghasilkan produk berupa media interaktif berbasis android *PISERA* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X IIS 2 MAN 5 Batanghari.
- 2) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif berbasis android *PISERA* terhadap peningkatan motivasi belajar sejarah siswa kelas X IIS 2 MAN 5 Batanghari.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis android berupa aplikasi yang peneliti namakan *PISERA* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X IIS 2 MAN 5 Batanghari. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan ialah sebagai berikut:

- 1) Media yang akan dikembangkan dasarnya ialah *powerpoint* interaktif.
- 2) Media dikembangkan melalui *powerpoint* interaktif dikombinasikan dengan dua aplikasi pendukung lainnya yaitu *Ispiring Suite* dan *Website 2 APK Builder*.

- 3) Produk yang dikembangkan berupa aplikasi dengan format file *.apk*, yang dapat dioperasikan pada perangkat berbasis android.
- 4) Penggunaan aplikasi ini tidak memerlukan konektivitas internet.
- 5) *Software* yang digunakan saat memproduksi media pembelajaran adalah *Powerpoint 2019, Ispring Suite 9* dan *Website 2 APK Builder Pro 3.0*
- 6) Materi yang dimuat pada aplikasi ialah materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dan Hindu-Buddha di Indonesia (KD 3.5 dan 4.5)
- 7) Media ini dapat digunakan kapanpun dan dimanapun serta pengguna sebagai pengontrolnya.
- 8) Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran dan materinya menyesuaikan dengan kurikulum 2013 (K-13), dilengkapi dengan beberapa ikon utama yang menunjukkan beberapa sub-bagian, seperti ikon pengembang media, KD/KI, Materi, Quiz serta Daftar Rujukan Materi, evaluasi serta biografi pengembang media pembelajaran.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Produk ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dalam melakukan proses pembelajaran. Mempertimbangkan keadaan guru yang tidak memiliki fasilitas penunjang proses pembelajaran dan hanya menggunakan buku dengan jumlah minim. Hanya menyajikan materi sederhana dan pembelajaran dari buku-buku yang kurang difahami siswa. Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran agar kita untuk dapat berpartisipasi dalam pembelajaran serta memahami materi yang diajarkan.

Dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi

android, guru dapat menampilkan media pembelajaran agar timbul motivasi belajar sehingga dapat menfokuskan siswa dalam memahami materi pelajaran tanpa tertinggal. Selain itu, pengembangan media ini juga merupakan salah satu alternatif mempermudah peserta didik dalam mengulang materi pelajaran.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini merupakan landasan atau pijakan untuk memberikan arah yang jelas dalam menentukan karakteristik produk yang dihasilkan.

1.6.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Proses pembelajaran akan lebih mudah karena materi pembelajarannya dikemas dalam sebuah media yang praktis dan jelas.
- 2) Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centre*) menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan membuat peserta didik termotivasi mengikuti pembelajaran.
- 3) Media yang dikembangkan sesuai situasi sekarang, yakni kecenderungan siswa pada usia remaja yang tidak bisa lepas dari gawai/*smartphone*.
- 4) Media pembelajaran berbasis Android ini mempunyai kelebihan fitur yang bisa menggabungkan audio, video, teks, gambar dan animasi sehingga dapat merangsang peserta didik sehingga termotivasi belajar.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *PISERA* dikembangkan hanya berdasarkan kebutuhan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

- 2) Produk pengembangan berupa bahan ajar interaktif hanya dapat dipakai pada *smartphone android*.
- 3) Materi yang disajikan dalam produk pengembangan hanya terbatas dalam materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Hindu, Buddha dan Islam.
- 4) Subjek uji coba pengembangan produk ini adalah siswa kelas X IIS 2 di MAN 5 Batanghari.

1.7 Defenisi Istilah

1) Penelitian Pengembangan

Definisi Penelitian pengembangan menurut Hamzah dalam Dewi (2022:199) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk. Sugiono (2016:280) dalam Sri Koriyati berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Selaras dengan itu, Hanafi (2017:130) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Dari beberapa uraian pendapat ahli mengenai definisi penelitian pengembangan dapat disimpulkan bahwa bahwa pengertian penelitian pengembangan atau *Research and Development* merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya.

2) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran (Daryanto, 2016:7). Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim (Husniyatus Salamah Zainiyati, 2017:62). Miarso dalam Nurrita (2018:173) juga mengemukakan pendapat mengenai media pembelajaran, yakni segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, serta berpotensi membangkitkan minat dan pemikiran seseorang dalam rangka mendorong proses pembelajaran yang terencana dan terkendali.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Hakikat dari proses pembelajaran merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut sehingga media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

3) Media interaktif berbasis Android

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ‘interaktif’ bermakna alat perantara atau penghubung yang berkaitan dengan komputer yang bersifat saling berkaitan melakukan aksi antar hubungan dan saling aktif. Definisi lain terkait media interaktif ialah media digital yang memungkinkan pengguna dapat merespon dengan konten seperti gambar bergerak, teks, video, animasi serta video game (Akbar, 2021). Definisi lainnya dikemukakan oleh Arsyad (2013:36), bahwasanya media pembelajaran interaktif ialah sistem penyampaian dalam

proses pembelajaran berupa media yang menyajikan video dengan mengendalikan perangkat tersebut, tidak hanya mendengarkan dan melihat video dan suara namun juga memberikan respon yang aktif dan respon tersebut menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwasanya media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu dalam penyampaian pesan dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan respon balik kepada penggunanya. Dalam penelitian pengembangan ini. Media pembelajarannya dibuat dari *powerpoint* interaktif dengan memainkan fitur *hyperlink* kemudian di *convert* menjadi aplikasi menggunakan *Ispring Suite 9* dan pada tahap akhir memasukkan file berformat *html* dari langkah sebelumnya kedalam *Website APK 2 Builder* sehingga dapat digunakan pada *smartphone* android. Apk yang sudah siap dijalankan ini dapat dibagikan melalui *WhatsApp* ataupun link google drive berupa dokumen yang kemudian di install di *handphone* seperti keberadaan dan kepenggunaan aplikasi pada umumnya. Pengembang memberikan nama aplikasi yang dikembangkan dengan nama “*PISERA* yang merupakan singkatan dari Pintar Sejarah”.