

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dunia pendidikan akan terus menghadapi perubahan dan berbagai transformasi baru baik dari penggunaan strategi, metode, model pembelajaran, dan materi pelajaran yang digunakan di kelas. Pendidikan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses manusia dalam berbagai bentuk suasana dengan tujuan agar bisa menggali potensi yang dimiliki (Wahyuni, 2023:30). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sumber daya informasi berbasis digital berperan penting dalam keberlangsungan pendidikan di Indonesia. Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak besar dan menguasai seluruh aspek kehidupan masyarakat, termasuk sektor pendidikan (Ayu & Amelia, 2020:56). Konsekuensinya, pendidik harus menggunakan media berbasis teknologi digital untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Pendidikan bertujuan untuk membekali peserta didik menjadi warga negara yang patut diteladani dan bertanggung jawab. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal maka proses pembelajaran harus dilakukan secara sadar, sengaja, dan tersusun sistematis (Lefudin, 2017: 14). Pembelajaran meliputi proses interaktif yang melibatkan peserta didik, pengajar, dan bahan atau media pendidikan yang dimanfaatkan untuk mencapai kompetensi tertentu melalui berbagai kegiatan pembelajaran, baik langsung maupun tidak langsung (Wahyuni, 2020:1).

Dalam suatu proses pembelajaran terdapat unsur yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran yaitu peserta didik, pendidik, interkasi edukatif,

tujuan pendidikan, alat dan metode, dan lingkungan pendidikan (Prasasti, 2023:83). Sehingga proses pembelajaran membutuhkan adanya media sebagai pendukung pelaksanaan dan pencapaian tujuan. Hal tersebut karena media merupakan bagian dari pembelajaran.

Pembelajaran yang memiliki problematik yang cukup konkret yaitu pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan mata pelajaran wajib bagi seluruh lapisan masyarakat Indonesia yang bertujuan untuk memupuk pengetahuan kebangsaan, menumbuhkan rasa nasionalisme, dan membentuk karakter peserta didik dalam hubungannya dengan diri sendiri, masyarakat, dan bangsa, serta menanamkan nilai-nilai budaya melalui pengamalan berbagai ilmu pengetahuan nasional dan standar internasional.

Pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah mendapat pandangan yang kurang baik di mata siswa. Pembelajaran sejarah sendiri dinilai membosankan, tidak menarik (wahyuni, et al., 2022:203). Selain itu pembelajaran sejarah juga dianggap hanya mengandalkan hafalan saja, lemahnya penggunaan teori, miskinnya imajinasi, hingga acuan buku teks dan kurikulum yang *state oriented* (Nazmi, 2019:325). Pembelajaran sejarah juga masih menggunakan media pembelajaran tradisional seperti, papan tulis, klipng, madding, sehingga memicu munculnya stigma negative dari peserta didik bahwa pembelajaran sejarah itu membosankan (Rustamana, dkk, 2023:3). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bagi para pendidik untuk menyajikan materi pengajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran. (Lautfer, dalam Tafonao, 2018:103).

Pembelajaran sejarah harus memiliki peran dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara ini. Namun dibalik itu semua pemenuhan proses pembelajaran sejarah tidak sejalan dengan kenyataan di dunia pendidikan saat ini. Contohnya ketika peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran yang hanya tertuju pada membaca dan mengingat akan mengakibatkan peserta didik jenuh dengan situasi belajar tersebut (Sayono, 2015:10). Dalam hal ini jikalau peserta didik melaksanakan kegiatan belajar dengan situasi menjenuhkan, dapat menjadikan minat belajar peserta didik dalam suasana belajar tersebut teralihkan. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMAN 10 Kota Jambi pada hari Selasa 20 Agustus 2024 pukul 13.02 WIB pembelajaran sejarah di sekolah masih belum optimal karena terdapat beberapa permasalahan diantaranya yaitu stigma dari peserta didik sendiri yang menganggap bahwa pembelajaran sejarah hanya membahas peristiwa di masa lampau yang menurut peserta didik kurang menarik. Selain itu pelaksanaan pembelajaran sejarah yang ada di hampir jam terakhir kegiatan sekolah membuat peserta didik mengantuk, kehilangan fokusnya dan masih sering nya penggunaan media pembelajaran konvensional seperti buku LKS dan papan tulis sehingga menyebabkan pembelajaran sejarah menjadi kurang maksimal.

Pemilihan objek penelitian di SMAN 10 Kota Jambi didasari oleh beberapa pertimbangan diantaranya terletak pada ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah tersebut, relevansi konsep pengembangan media pembelajaran interaktif dengan kebutuhan pendidikan yang semakin digital, potensi kolaborasi antara peneliti, guru, dan siswa di lingkungan tersebut, serta dampak positif yang

dapat dirasakan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, minat belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sehingga memberikan kontribusi berharga bagi pengembangan praktik pembelajaran inovatif di tingkat sekolah menengah.

Peneliti juga memperkuat hasil observasi melalui wawancara dengan seorang guru mata pelajaran sejarah terkait proses belajar mengajar sejarah di SMAN 10 Kota Jambi, Senin, 26 Agustus 2024 pukul 12.53 WIB, bahwa di SMAN 10 Kota Jambi sendiri sudah di sediakan fasilitas penunjang belajar mengajar yaitu, proyektor, akses internet, ruang kelas, dan yang lainnya. Namun, penggunaan fasilitas pendukung tersebut masih kurang maksimal. Guru di SMAN 10 Kota Jambi dalam wawancara juga memaparkan ketika belajar sudah menerapkan pembelajaran dalam dua arah yang tidak hanya berfokus pada guru saja, contohnya dengan berdiskusi dan masih menggunakan media pembelajaran seperti buku paket yang disediakan perpustakaan sekolah dan buku LKS. Guru sejarah pun menjelaskan bahwa sesekali mereka menggunakan media pembelajaran menggunakan proyektor untuk melihat konten youtube yang relevan dengan pembelajaran sejarah yang sedang berlangsung, akan tetapi dalam penerapannya masih harus mempertimbangkan ketersediaan proyektor yang terbatas di sekolah serta waktu yang digunakan selama penggunaan media pembelajaran tersebut. Selain itu, guru sejarah juga menerangkan kendala dan respon peserta didik selama pembelajaran sejarah dengan karakteristik peserta didik yang heterogen, terkadang terdapat beberapa peserta didik yang terlibat aktif belajar, kurang aktif, dan peserta didik yang memerlukan perhatian khusus selama proses pembelajaran sejarah. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa menunjukkan bahwa tingkat

keterlibatan rata-rata masih rendah, sebagian besar disebabkan oleh terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran dalam penyajian materi sejarah.

Peneliti juga menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik agar minat belajar serta pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik yaitu dengan wawancara bersama 8 peserta didik di SMA N 10 Kota Jambi dengan 2 peserta didik kategori minat belajar sangat rendah, 2 peserta didik dengan kategori minat belajar sejarah rendah, 2 peserta didik kategori minat belajar sejarah tinggi, dan 2 peserta didik dengan kategori minat belajar sejarahnya sangat tinggi pada Senin, 26 Agustus 2024 pukul 10.35 WIB bahwa media yang mereka butuhkan adalah media yang dapat membawa mereka merasa bahwa pembelajaran sejarah itu nyata terdapat visualisasi dari setiap materi pembelajaran yang diberikan, seperti penggunaan media pembelajaran berbantuan proyektor, pembelajaran sejarah menggunakan alat peraga yang tidak hanya memanfaatkan buku pembelajaran saja.

Dari 74 responden yang mengisi angket minat belajar sejarah (dengan total keseluruhan 286 siswa kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi), terdapat sebagian besar siswa (71,62%, atau 53 siswa) memiliki minat belajar sejarah yang rendah, sementara 20,27% (15 siswa) memiliki minat sangat rendah. Hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan minat tinggi (5,40% atau 4 siswa) dan sangat tinggi (2,70% atau 2 siswa). Data lengkapnya akan disajikan dalam table berikut ini:

**Diagram 1.2** : Hasil Angket Pengukuran Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa/Siswi SMA N 10 Kota Jambi Pada Data Observasi Awal



Meninjau hal tersebut, maka Peningkatan di masa mendatang diperlukan untuk keberlangsungan proses pembelajaran sejarah, khususnya pada peran pendidik yang harus siap menghadapi tantangan pada berbagai permasalahan yang dialami selama proses pembelajaran berlangsung khususnya pada pembelajaran sejarah. Maka dari itu diperlukan inovasi dan kreativitas dari para pendidik dalam membangun motivasi peserta didik agar aktif dalam proses belajar di kelas. Inovasi yang diberikan salah satunya melalui media pembelajaran Kuis Interaktif berbasis *google slides*.

Kuis interaktif adalah aplikasi yang menyajikan konten pendidikan melalui teka-teki atau pertanyaan, yang memungkinkan siswa meningkatkan pemahaman mereka tentang suatu subjek secara mandiri hanya dengan menekan tombol pada suatu program. (Indriyani, 2015:13). Kuis interaktif dihadirkan dengan komponen – komponen yang menarik seperti penyertaan gambar dan video di dalam kuis

tersebut sehingga cocok digunakan untuk pelajaran yang memerlukan pemahaman mendalam. Kuis dibuat dengan animasi oleh guru kemudian dibagikan kepada siswa melalui link. Kuis interaktif merupakan salah satu media yang dapat dikembangkan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran (Sundari, 2015:70). Oleh karena itu, penting untuk menerapkan kuis interaktif secara efektif dalam proses pendidikan untuk mengoptimalkan manfaat yang tersedia bagi siswa. Kuis interaktif mengharuskan siswa menyelesaikan semua pertanyaan yang dapat diakses dalam waktu yang ditentukan. Kuis interaktif mempunyai keunggulan berupa penyajian grafis yang relevan dengan isi pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi siswa dan memudahkan pemahaman pertanyaan dan informasi (Fadillah, 2023:57).

Penggunaan media kuis interaktif dalam pelajaran, keterlibatan siswa dapat menghilangkan kebosanan siswa. saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat menarik minat belajar siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi dengan baik. Belajar menggunakan media kuis interaktif jauh lebih efektif dari pada belajar dengan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis, buku pelajaran, dll (Nurjannah, 2017:80). Karena pada saat pembelajaran siswa tidak hanya menjawab pertanyaan yang disajikan, siswa terlebih dahulu akan menyimak materi yang dikemas secara menarik dengan penggunaan gambar dan video hanya dalam satu kali tekan, barulah kemudian siswa akan diarahkan ke dalam kuis yang bisa disajikan menggunakan gambar, pesan audio visual, dan konten video yang akan menjadi sumber dari pertanyaan yang interaktif. Dengan demikian media pembelajaran kuis interaktif dapat meningkatkan minat belajar

siswa, terutama dalam pembelajaran sejarah, dengan membantu guru selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran kuis interaktif memiliki hubungan positif dengan minat belajar sejarah karena melalui penggunaan kuis interaktif, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap berbagai konsep sejarah yang disajikan secara menarik dan interaktif. Dengan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif melalui kuis, siswa cenderung memiliki minat yang lebih tinggi dalam mempelajari materi sejarah dan lebih termotivasi untuk menggali pengetahuan lebih lanjut dalam bidang tersebut.

Berdasarkan paparan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis *Google Slides* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi” Penelitian ini penting untuk mengatasi permasalahan belajar yang dialami peserta didik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran kuis interaktif berbasis *google slides* untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan produk yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

1. Menciptakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis *google slides* untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi.
2. Mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran kuis interaktif berbasis *google slides* untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi.

### 1.4 Spesifikasi Pengembangan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran kuis interaktif berbasis *google slides*. Karakteristik produk yang akan dikembangkan adalah:

1. Media dikembangkan menggunakan bagian ekstensi yang berisi menu *add-on* berbantuan *web pear deck*.
2. Kuis Interaktif memuat konten video yang membahas dampak kolonialisme dan imperialism di Indonesia dari bidang politik, ekonomi, pendidikan, sosial, dan budaya.
3. Kuis interaktif memuat gambar yang relevan dengan materi dampak kolonialisme dan imperialism seperti gambar dampak kolonialisme dan imperialism di bidang pendidikan dan pembangunan .
4. Soal yang dimuat dalam kuis interaktif ialah materi Dampak Imperialisme dan Kolonialisme (CP. 1.5) yaitu dampak dalam bidang politik dan ekonomi serta dampak dalam bidang sosial – budaya dan pendidikan.
5. Proses pengoperasian kuis interaktif dapat dilakukan secara 2 pilihan, baik secara mandiri oleh peserta didik maupun dibawah kontrol dari guru.
6. Hasil pengerjaan kuis interaktif dapat langsung di lihat dalam format excel.

## **1.5 Pentingnya Pengembangan**

Media ini sangat penting karena sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, inovasi dalam pembelajaran, sebab guru di SMAN tersebut tidak ada menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *google slides* sehingga peneliti berharap siswa menjadi tertarik dalam pembelajaran sejarah.

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.6.1 Asumsi Pengembangan**

1. Melalui kuis interaktif menjadikan proses pembelajaran lebih efisien atau lebih mudah, disebabkan pembelajarannya melalui sebuah media yang praktis dan mudah dipahami.
2. Dalam melaksanakan proses pembelajaran sejarah melalui media kuis interaktif berbasis *google slides* maka pembelajaran sejarah akan lebih menarik melalui kuis yang disajikan tidak hanya dalam bentuk kalimat, melainkan gambar dan video pembelajaran yang menarik di dalam soal.
3. Pengembangan media pembelajaran kuis interaktif ini tepat sebagai solusi tantangan minimnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah.
4. Media pembelajaran kuis interaktif ini efektif mengatasi tantangan belajar sejarah.

### **1.6.2 Keterbatasan pengembangan**

1. Pengembangan media kuis interaktif berbasis *google slides* ini difokuskan pada kebutuhan pembelajaran sejarah.
2. Materi yang digunakan sebatas pada Dampak Imperialisme dan Kolonialisme (CP 1.5).
3. bahan ajar yang digunakan berupa kuis interaktif .

4. Sasaran produk hanya pelajar kelas XI SMAN 10 Kota Jambi.

## **1.7 Definisi Istilah**

### **1. Penelitian Pengembangan**

Pengembangan menurut Sujadi dalam Sutarti & Irawan (2017:6) adalah suatu prosedur sistematis untuk menciptakan produk baru. Meningkatkan produk saat ini yang dapat dipertanggung jawabkan. Sugiono (dalam Setyosari 2016:280) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah pendekatan metodologis yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah proses sistematis yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian pengembangan berfungsi sebagai penghubung atau pembatas antara penelitian dasar dan penelitian terapan. (Okpatrioka, 2023:87).

Merujuk dari pendapat ahli diatas maka dapat ditarik kesimpulan Penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan upaya yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dievaluasi melalui evaluasi kegunaannya.

### **2. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menurut Fitriana (2018:20) merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik. Menurut Sadiman (2018:6) mengemukakan Media adalah perantara pesan dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat kaitan antara media dengan pesan dan metode (*Methods*). Cahyadi

(2019:2) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat, metode, perantara, dan penghubung yang menyalurkan pesan dan gagasan sehingga merangsang pikiran, emosi, tindakan, minat, dan perhatian siswa sehingga memudahkan proses belajar mengajar dalam diri siswa itu sendiri.

Berdasarkan perspektif tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen perantara yang digunakan oleh pendidik selama proses belajar mengajar di kelas, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dan memudahkan perolehan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Semua pendidikan memerlukan media untuk memudahkan penyampaian materi.

### **3. Kuis Interaktif Berbasis *Google Slides***

Kuis interaktif dimasukkan ke dalam media pembelajaran berbasis komputer. Arsyad menjelaskan, kuis ini termasuk dalam media pembelajaran berbasis teknologi sehingga dalam penggunaannya memerlukan penggunaan komputer atau perangkat mobile. Kuis interaktif merupakan aplikasi yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa (Nurmahallani, 2022:24). Sebagaimana diungkapkan Rizqiyah dalam Indriyani (2015:13), kuis interaktif adalah aplikasi yang konten pendidikannya disajikan dalam bentuk pertanyaan, memungkinkan siswa meningkatkan pemahaman suatu topik secara mandiri hanya dengan menekan tombol pada tampilan aplikasi.

Kemudian *google slides* Ini adalah program untuk membuat materi presentasi dari mesin pencari *Google* yang terkenal, mirip dengan Power Point. *Google Slides* adalah aplikasi perangkat lunak untuk membuat slide presentasi daring, yang digunakan secara kolaboratif dan mandiri (Andrew, 2019:3). *Google Slides*

menawarkan fitur-fitur yang menarik. *Google Slides* mencakup operasi dasar, impor objek, pengaturan transisi dan animasi, strategi komunikasi yang ditingkatkan, kerja tim yang kolaboratif, dan fungsi *Add-on* dalam *google slides*.

Penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran kuis interaktif berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan konten pendidikan sekaligus memberikan umpan balik kepada pengguna. Penelitian ini melibatkan pengembangan atau penciptaan media pembelajaran melalui aplikasi *google slides* dengan menggunakan fitur *add-on* sehingga tidak hanya dapat menampilkan presentasi dalam bentuk gambar dan video, tetapi juga dengan soal – soal yang berbeda pada kuis biasanya. Dengan demikian, dihasilkan Materi pendidikan yang menarik, berdampak, terbaru, dan mahir.