

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan sejatinya penting bagi suatu negara dari berbagai lapisan masyarakat. Karena perkembangan suatu negara dapat dipengaruhi oleh perkembangan sumber daya manusianya. Pendidikan juga tidak bisa terlepas dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin hari semakin mengalami perkembangan. Dengan pesatnya kemajuan teknologi, mutu pendidikan suatu negara sangat penting untuk menunjang perkembangan negara. Untuk meningkatkan perkembangan negara dengan membenahi dan meningkatkan mutu pendidikan merupakan salah satu langkah untuk membantu perkembangan suatu negara dan juga untuk menncerdaskan kehidupan bangsa. Tidak hanya itu, tujuan pendidikan yang lainnya yaitu membentuk manusia yang beriman dan berahlak mulia agar nantinya bisa menjadi contoh masyarakat lainnya. Dengan kata lain, Pendidikanlah sebuah nasib dan masa depan sebuah bangsa berada (Sindhunata, dalam Werang, 2016). Pendidikan memberikan dampak yang signifikan terhadap suatu perkembangan sumber daya manusia yang menyeluruh di suatu negara.

Pada masa sekarang ini pendidikan mengalami perkembangan yang cukup pesat secara menyeluruh di berbagai bidang kehidupan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Pada dasarnya karakteristik pendidikan yang baik memiliki empat dasar utama, yaitu (a) adanya dukungan pendidikan yang bersifat konsisten dari masyarakat, (b) tingginya derajat profesionalisme pada kalangan guru, (c) adanya jaminan kualitas dari pihak sekolah, (d) adanya

harapan dari siswa untuk selalu berprestasi ( Cheng & Wong, dalam Werang, 2016). Dengan adanya empat dasar karakteristik pendidikan tersebut dapat sebagai acuan untuk meningkatkan mutu pendidikan suatu negara dan bangsa. Dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan sumber ilmu utamanya adalah guru atau tenaga pendidik. Guru dianggap sebagai sumber segala pengetahuan dan peserta didik adalah individu yang tidak tahu apa-apa, sedangkan dalam pembelajaran aktif yakni berpusat pada adanya interaksi antara siswa dan pendidik sehingga tercapailah tujuan pembelajaran.

Meningkatkan mutu pendidikan suatu negara dapat dilihat dari kualitas guru atau tenaga pendidik. Menurut Bafadal (dalam Werang, 2016:12) guru memiliki posisi dan pemegang peran yang menentukan kualitas pendidikan. Menurut semua komponen di dalam proses belajar mengajar seperti: dana pendidikan, sarana dan prasarana, media atau alat peraga, dan materi pembelajaran tidak akan memberikan manfaat yang maksimal dan tidak dapat dipergunakan dengan optimal jika dalam penerapannya tidak terdapat keberadaan guru yang akan selalu membimbing dan membantu peserta didik untuk mencapai tujuan, gagasan-gagasan ide yang dikemukakan oleh peserta didik tersebut. Menurut Supiyadi (2019:73) fungsi atau peran penting guru dalam proses mengajar belajar ialah sebagai "*director of learning*" yang dapat diartikan setiap guru diharapkan pandai-pandai dalam mengarahkan kegiatan belajar peserta didik agar mencapai keberhasilan belajar. Mencapai tujuan pendidikan sangat ditentukan oleh guru karena guru merupakan fasilitator, motivator, mediator, konselor, pengelola kelas dan agen perubahan. Maka dari itu kesiapan guru ditentukan oleh kemampuan dan kualitas guru tersebut.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan pendidikan yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kognisi dan prestasi belajar peserta didik. Kecenderungan peserta didik dalam menggunakan sosial media sangat tinggi khususnya dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong terbentuknya lingkungan belajar komunitas yang kolaboratif dan mendorong terciptanya belajar dan mengajar secara aktif (Yaumi, 2018:12) Karena dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menambah minat yang baru dalam belajar, membangkitkan motivasi dan membangkitkan rangsangan kegiatan belajar (Surjono, 2017).

Dalam penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran dapat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran (Wandah, 2017). Penggunaan media seperti media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan materi pembelajaran dengan menarik dan membangkitkan motivasi belajar bagi peserta didik, sehingga peran media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan untuk perkembangan suatu negara. Media pembelajaran interaktif sendiri adalah media yang menggabungkan teks, suara, grafik, video dan animasi. Guna menyampaikan suatu pesan dan informasi melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya (Nurchahyo dan Mulyati, 2019). Sehingga dalam proses pembelajaran, suatu media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu guru dalam penyampaian materi mata pelajaran. Seperti pelajaran Sejarah yang merupakan mata pelajaran yang termuat pada tingkat Sekolah

Menengah Atas (SMA) dan sederajat. Berkaitan dengan mata pelajaran Sejarah yang dimana di desain untuk memberikan peserta didik dalam pengembangan gagasan, ide dan inovasi berfikir sebagai upaya untuk menumbuhkan jiwa nasionalisme dan patriotisme pada peserta didik. Guru dalam upaya penyampaian materi mata pelajaran Sejarah dapat menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut.

Dengan perkembangan keadaan dan kondisi yang semakin massifnya persebaran Virus Covid-19 yang dialami seluruh dunia, khususnya Indonesia maka Indonesia menerapkan kebijakan pembatasan aktifitas fisik dan sosial atau Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Yang menimbulkan beberapa kebijakan di segala bidang. Tidak terkecuali dalam bidang pendidikan, salah satunya dalam bidang pendidikan yang dimana Dinas Pendidikan tingkat provinsi, kabupaten/kota dan kecamatan memberlakukan pembelajaran daring. Namun pada pertengahan semester tepatnya pada bulan Oktober 2021 Dinas Pendidikan Kabupaten Banyuwangi telah mengeluarkan surat pelonggaran kebijakan pembelajaran daring menjadi pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas, yang man surat tersebut kemudian diteruskan ke Koordinator Wilayah (Korwil) guna disebar luaskan ke seluruh sekolah yang ada di Kabupaten Banyuwangi. Namun, dengan diberlakukannya pelonggaran kebijakan pembelajaran ini masih belum meminimalisir permasalahan dalam dunia pendidikan. Sehingga perlu adanya pendekatan yang sesuai. Permasalahan yang kerap dialami oleh guru sejarah dan peserta didik yaitu seperti proses pembelajaran yang monoton, minimnya peran siswa dalam mengikuti pembelajaran dan guru kurang memanfaatkan media pembelajaran.

Permasalahan tersebut terjadi pula pada SMA Negeri 1 Tegaldlimo, Khususnya pada kelas X. Pemilihan sekolah tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut sudah memberlakukan Pembelajaran Tatap Muka (PTM). Studi pendahuluan yang dilakukan adalah melakukan observasi berupa wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran Sejarah Indonesia SMA Negeri 1 Tegaldlimo. Dari hasil observasi wawancara yang dilakukan (lampiran 2), maka diperoleh hasil bahwa ada beberapa permasalahan pada proses pembelajaran tersebut, diantaranya media pembelajaran yang dirasa kurang, pemanfaatan wifi yang sudah di sediakan pihak sekolah kurang efektif karena terkendala signal yang lemah sehingga mempengaruhi pembelajaran pada saat penggunaan media berbasis online dalam proses belajar, kurangnya ketertarikan dan minat dalam belajar sejarah dan kurangnya literasi bagi peserta didik sehingga dalam proses belajar kurang adanya kesiapan untuk menerima materi. Guru juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan konten pembelajaran yang sangat menarik, karena keterbatasan kemampuan guru dalam pembuatan konten pembelajaran. Konten pembelajaran yang ada masih mencari di youtube dan internet, namun materi yang di dapatkan dirasa masih belum sesuai dan konten pembelajaran yang digunakan oleh guru belum melibatkan peserta didik, peserta didik masih cenderung sulit untuk memahami materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi dari penyebaran angket peserta didik yang telah dilakukan oleh peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo dengan 36 responden (lampiran 7), maka diperoleh beberapa permasalahan yang ada yaitu, kurangnya pemahaman peserta didik kelas X IPS 2 terhadap materi

yang telah disampaikan oleh guru dengan di berikannya media pembelajaran berupa modul ajar, buku paket, buku LKS dan menambah informasi melalui internet. Dengan ketersediaan media yang diberikan oleh guru kepada peserta didik saat proses pembelajaran selama ini membuat peserta didik merasa bosan dan kurang berantusias dalam pembelajaran sejarah Indonesia.

Berdasarkan uraian masalah yang telah disebutkan di atas, motivasi belajar peserta didik cenderung menurun karena media dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton setiap pembelajaran sehingga memunculkan sikap bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Jika motivasi belajar siswa menurun dapat mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa. Berfokus pada permasalahan tersebut perlu adanya upaya pembaharuan dan perbaikan dalam proses pembelajaran sejarah terutama pada media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat. Dengan hal tersebut, tindakan yang dapat ditempuh yaitu melakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik dengan membuat media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif yang dapat mencakup isin teks, gambar, video, audio dan *game quiz* untuk pembelajaran Sejarah Indonesia. Dengan pengembangan media interaktif ini dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia diharapkan lebih praktis, variatif, interaktif dan dapat menambah minat serta motivasi belajar sejarah bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar atau nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan mencapai tujuan pembelajaran. Diharapkan pengembangan media interaktif ini dapat digunakan sebagai bahan ajar dan rujukan dalam menyajikan informasi mengenai materi pembelajaran, pada akhirnya dapat

meningkatkan kompetensi dan prestasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembang media interaktif pada mata pelajaran Sejarah Indonesia untuk peserta didik siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo, melihat dari hasil observasi wawancara dan juga penyebaran angket yang telah dilakukan menunjukkan respon positif dan juga antusiasme para siswa kelas X IPS 2. Dalam pengembangan media interaktif ini merupakan upaya yang ditempuh untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo untuk meningkatkan hasil pembelajaran pelajaran Sejarah Indonesia. Sedangkan kondisi dilapangan yang terjadi adalah media yang digunakan belum mengarah kepada produk media interaktif yang cenderung tekstual serta monoton, konten pembelajaran kepada peserta didik hanya berupa modul dan sesekali memberikan video pembelajaran yang bersumber dari Youtube, namun peserta didik masih belum memahami karena peserta didik belum dilibatkan secara langsung.

Pembelajaran yang berlangsung sekarang pada pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Negeri 1 Tegaldlimo masih menggunakan pembelajaran yang konvensional, seperti guru memberikan materi pembelajaran berupa teks, ceramah dan slide *power point*. Sehingga dengan melakukan pengembangan media interaktif guru akan dipermudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dan pembelajaran yang sebelumnya masih konvensional berubah menjadi pembelajaran yang menggunakan media interaktif. Karena media interaktif sendiri sudah mencakup banyak komponen audio-visual dalam penyampaian materi yang lebih menarik perhatian peserta didik. Selain lebih menarik perhatian siswa,

dengan melakukan pengembangan media interaktif, peserta didik dapat berinteraksi dan mengeksplorasi dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Selain penggunaan media interaktif penggunaan model pembelajaran juga sangat mempengaruhi dalam pemahaman penerimaan materi pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media interaktif ini adalah *Discovery Learning*. Menurut (Moh.Syarif dan Susilawati, 2017) model pembelajaran *Discovery Learning* ini identik dengan penemuan, sehingga titik fokus yang biasanya *teacher oriented* berubah ke *student oriented*, dimana guru akan menyampaikan materi pembelajaran belum dalam bentuk final sehingga hal ini dapat mendorong peserta didik dalam mengidentifikasi apa yang ingin peserta didik ketahui dan akan dilanjutkan dengan mencari informasi secara mandiri. *Discovery Learning* pada dasarnya melibatkan peserta didik untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah lainnya sehingga memperoleh simpulan dari hasil pencarian tersebut (Saifuddin dalam Fajri, 2019:67).

Penelitian sejenis pengembangan media pembelajaran sudah banyak ditulis, antara lain penelitian yang dilakukan oleh (Wijaya Laksana *et al.*, 2019) yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Tes Formatif Pada Mata Pelajaran Produktif Jurusan TKJ Di SMK Negeri 3 Singaraja” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media interaktif lebih tertatik dan minat belajar siswa lebih tinggi, hal ini juga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang meningkat. Penggunaan media interaktif sangat layak digunakan dilihat dari uji ahli media sebesar 87%, uji ahli materi yaitu 88%, dan



respon guru sebesar 93% yang berarti sangat positif dan media interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Sedangkan penelitian sejenis tentang model *Discovery Learning* sudah banyak ditulis antara lain penelitian yang dilakukan oleh Dziky Muhamad Nurcholif, I Kadek Suartama, Adrianus I Wayan Iliya Yuda (2021) dengan judul “Belajar Sejarah dengan *E-Learning* Berbasis *Discovery Learning*” penelitian *e-learning* yang berbasis *Discovery Learning* dinyatakan valid dengan hasil review ahli isi mata pelajaran (91%). Hasil review ahli desain pembelajaran (83%). Hasil review ahli media pembelajaran (92%). Hasil review uji perorangan (95%). Hasil review dari uji kelompok kecil (93%). Dapat disimpulkan bahwa *e-learning* berbasis *Discovery Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kajian di atas, peneliti berharap dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Sejarah Indonesia dapat menjadi bahan ajar atau rujukan dalam penyampaian materi pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini dirancang dengan judul “Pengembangan Aplikasi *Articulate Storyline* Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Indonesia Di SMA Negeri 1 Tegaldlimo”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi bahwa permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Guru memberikan konten pembelajaran kepada peserta didik hanya berupa modul dan sesekali memberikan video pembelajaran yang

bersumber dari *Youtube*, namun peserta didik masih belum memahami karena peserta didik belum dilibatkan secara langsung dengan media pembelajaran yang diberikan.

2. Ketersediaan modul ajar yang diberikan pada proses pembelajaran selama ini membuat peserta didik merasa bosan saat proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang diberikan oleh guru yang masih kurang bervariasi.
4. Proses pembelajaran yang berpusat pada guru.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perumusan masalah yang akan dijadikan dasar dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas Pengembangan Aplikasi *Articulate Storyline* Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Indonesia Di SMA Negeri 1 Tegaldlimo ?
2. Bagaimana kepraktisan Pengembangan Aplikasi *Articulate Storyline* Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Indonesia Di SMA Negeri 1 Tegaldlimo ?
3. Apakah Aplikasi *Articulate Storyline* Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berpengaruh Secara Signifikan Terhadap Hasil Belajar Sejarah Indonesia di SMA Negeri 1 Tegaldlimo ?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari dikembangkannya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi *Articulate Storyline*

untuk Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Negeri 1 Tegaldlimo adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui validasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi *Articulate Storyline* Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Tegaldlimo
2. Mengetahui kepraktisan terhadap hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi *Articulate Storyline* Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Tegaldlimo.
3. Mengetahui hasil Pengembangan Aplikasi *Articulate Storyline* Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berpengaruh Secara Signifikan Terhadap Hasil Belajar Sejarah Indonesia Di SMA Negeri 1 Tegaldlimo

### **1.5 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah penelitian ini berdasarkan pada identifikasi masalah yang telah dideskripsikan, dapat diketahui bahwa media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Tegaldlimo belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan masalah tersebut, maka dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan berbantuan aplikasi *Articulate Storyline*. Pembatasan masalah tersebut lebih ditekankan pada pemecahan masalah pada kegiatan pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran interaktif. Peneliti membatasi permasalahan pada media pembelajaran interaktif Aplikasi

*Articulate Storyline* yang dikembangkan hanya pada satu materi pelajaran serta implementasi model pembelajaran *Discovery Learning* pada produk media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat peneliti dapat digolongkan menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan dan juga inovasi media pembelajaran interaktif khususnya pembelajaran sejarah Indonesia.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini secara langsung memberikan manfaat yang positif dan pengalaman langsung bagi peserta didik mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui media pembelajaran interaktif berbasis model pembelajaran *Discovery Learning*, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

#### b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara pengembangan media pembelajaran interaktif. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran interaktif yang menarik.

#### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas dan pengembangan media berorientasi interaktif dapat menambah koleksi media pembelajaran yang ada di sekolah, sehingga sekolah dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti dan Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman, pengetahuan, dan wawasan yang luas pada pengembangan media pembelajaran dan dengan adanya penelitian ini menjadi motivasi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran dengan lebih baik dan inovatif sesuai karakteristik peserta didik.

e. Bagi Jurusan Pendidikan Sejarah

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan literatur mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* yang dapat dijadikan pedoman oleh mahasiswa untuk mempelajari model pembelajaran dan kemudian di implementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran.

### 1.7 Hipotesis Penelitian

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan aplikasi *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar Sejarah Indonesia pada siswa kelas X IPS 2 di SMA Negeri 1 Tegaldlimo.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan aplikasi *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar Sejarah Indonesia pada siswa kelas X IPS 2 di SMA Negeri 1 Tegaldlimo.