

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Mengacu pada Permendikbud No. 22 tahun 2016 dinyatakan bahwa proses pembelajaran untuk mengembangkan aplikasi *mobile android* atau *ios* serta mampu mengembangkan aplikasi *mobile* pembelajaran sebagai multimedia pembelajaran yang interaktif. pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Maka dari itu dalam pembelajaran harus diselenggarakan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar dari siswa. Dalam perkembangannya, teknologi mulai digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar, khususnya pada sekolah menengah kejuruan. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi di Indonesia sedang berkembang dan semakin maju. Penerapan teknologi informasi pada proses pembelajaran dapat memanfaatkan media *smartphone*. Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk membuat peserta didik lebih aktif dalam proses belajar (Hadisaputra, Gunawan, & Yustiqvar, 2019). Integrasi teknologi dalam proses belajar-mengajar menjadi salah satu cara untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Teknologi sudah bukan lagi dianggap sebagai hal yang baru dan ini sesuai dengan kenyataan bahwa penggunaan perangkat mobile seperti *smartphone*, atau tablet sudah sangat umum di kalangan siswa (Kuswanto & Radiansah, 2018).

Smartphone menggunakan sistem operasi Android sedang populer dan berkembang sangat pesat, sehingga membuat pengembangan media pembelajaran sangat menjanjikan (Isma & Ikhsan, 2015). Selain digunakan sebagai alat komunikasi, perangkat Android juga memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran yang interaktif dan bermanfaat bagi siswa (Kartini & Putra, 2020). Teknologi *smartphone* pada proses pembelajaran menawarkan fleksibilitas dalam aksesibilitas pembelajaran karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa terikat oleh ruang dan waktu (Yuberti, Whardani, & Latifah, 2021). Pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa lebih mudah men *absorption* ilmu. Ini dapat dilihat dari bagaimana siswa bereaksi selama proses belajar. Reaksi sosial siswa merupakan hasil dari bagaimana mereka merespon pengaruh atau stimulasi dari lingkungan sekitar (Maharani & Midhiasih, 2016).

Terdapat beberapa platform yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis android, salah satunya adalah *Smart Apps Creator*. Penggunaan *Smart Apps Creator* untuk membuat media pembelajaran dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel, sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa (Mahuda, Meilisa, & Nasrullah, 2021). Penerapan *Mobile Learning* Berbasis *Smart Apps Creator* sebagai media pembelajaran mata pelajaran mampu memotivasi siswa dalam proses belajar. Media Pembelajaran ini sangat baik digunakan karena multimedia pembelajaran

smart apps creator dapat menyajikan materi ke dalam bentuk gambar, efek suara, animasi serta tampilan menarik yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran siswa (Yuberti, Whardani, & Latifah, 2021).

Namun demikian, penerapan teknologi *smartphone* pada proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah belum sepenuhnya diterapkan oleh guru di sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 1 Juli 2022 di SMK Negeri 1 Manggis, menurut hasil data kuisioner analisis kebutuhan siswa yang telah dilakukan sebanyak 76.3% dari siswa merasa mata pelajaran sejarah Indonesia termasuk mata pelajaran yang membosankan dan kurang menarik minat siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari gejala-gejala yang ditunjukkan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran sejarah Indonesia berlangsung, beberapa siswa menunjukkan ke tidak tertarik terhadap materi sejarah Indonesia yang di jelaskan. Gejala-gejala yang ditunjukkan seperti: (1) Siswa mengobrol dan bercanda dengan temannya yang lain; (2) Siswa mencoret-coret buku dan mengerjakan tugas mata pelajaran yang lain; (3) Siswa izin meninggalkan kelas untuk menghindari rasa jenuh dengan beralasan ke kamar mandi; (4) Siswa hanya diam tidak merespons ketika guru bertanya. Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran hanya digunakan sebagai rutinitas yang memberikan pandangan negatif terhadap siswa karena hampa dan tanpa makna menyebabkan pelajaran sejarah dipandang sebagai pelajaran yang kurang menarik dan menjenuhkan (Utomo, 2020).

Berdasarkan permasalahan yang telah dikaji dan hasil obeservasi yang telah dilakukan, maka diperlukannya media pembelajaran interaktif yang disajikan dalam bentuk Aplikasi *android* untuk pembelajaran sejarah Indonesia di SMK Negeri 1

Manggis. Pembuatan aplikasi andrid pada penelitian ini menggunakan *smart apps creator (SAC)*, sehingga media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah Indonesia diharapkan lebih interaktif, inovatif dan optimal sehingga siswa menjadi tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran di kelas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti, Proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran sejarah media pembelajaran yang digunakan masih tradisional yang menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa.
2. Materi yang disajikan masih menggunakan metode ceramah dan tulisan sehingga menyebabkan pembelajaran di dalam kelas kurang interaktif dan menarik.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan untuk dicari solusinya yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* pada mata pelajaran sejarah?
2. Bagaimana implementasi aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* pada mata pelajaran sejarah?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* pada mata pelajaran sejarah?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari dikembangkannya Media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* mata pelajaran sejarah indonesia di SMK Negeri 1 Manggis adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan rancangan aplikasi *Smart App* pada mata pelajaran sejarah.
2. Untuk mengimplementasikan implementasi aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* pada mata pelajaran sejarah
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* pada mata pelajaran sejarah.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang akan dibuat hanya untuk sistem operasi android 9 keatas .
2. Aplikasi yang dikembangkan hanya mengkaji materi Sumpah Pemuda berdasarkan kompetensi dasar (KD) 3.7 dan indikator pencapaian kompetensi (IPK) 3.7.1, 3.7.2, dan 3.7.3.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - 1) Bagi siswa dan pendidik, dengan pengaplikasian media pembelajaran berbasis *android* yang inovatif dan kreatif diharapkan

mampu menyelesaikan berbagai masalah yang ditemukan pada saat proses pembelajaran di sekolah.

- 2) Bagi penelitian sejenis, penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber referensi dan bahan kajian untuk mengembangkan multimedia pembelajaran sebagai penunjang proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa, dapat meningkatkan minat dan motivasi kepada siswa dalam proses belajar mengajar melalui media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* dalam mata pelajaran sejarah Indonesia sebagai media alternatif belajar.
- 2) Bagi sekolah, Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *android* ini memiliki manfaat terutama sebagai pengganti atau alternatif media konvensional yang lebih interaktif, praktis dan menarik khususnya pada mata pelajaran sejarah di SMK N 1 Manggih.
- 3) Bagi peneliti, Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* sebagai pengganti dan alternatif media pembelajaran konvensional merupakan hasil dari penerapan dan pengaplikasian dari ilmu yang diperoleh dari perkuliahan selama kuliah di program studi Pendidikan Teknik Informatika.