

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Lembaga pendidikan memiliki peranan penting dalam kemajuan bangsa dan negara melalui pendidikan masyarakat akan diajarkan bergaia pengetahuan serta norma kehidupan yang akan sangat berguna di kehidupan sehari-hari masyarakat. Pendidikan yang baik akan mampu mendorong dan menghasilkan pribadi dan karakter bangsa yang akan lebih baik di kehidupan mendatang. Pendidikan akan melatih kreativitas, keterampilan, kekeluargaan, kedisiplinan, dan mencerdaskan kehidupan bangsa, maka dari itu pemerintah hendak memprioritaskan pendidikan karena masih banyak sekali daerah-daerah yang mengalami krisis pendidikan apalagi di daerah terpencil, selain itu sistem pendidikan juga harus selalu diperbaharui sesuai dengan perkembangan jaman yang makin canggih dengan menggunakan berbagai teknologi, setidaknya pendidikan di Indonesia sudah menciptakan suasana baru dalam pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan.

Pengertian teoritis secara umum, pendidikan memiliki sebagai auatu usaha sadar untuk mengembangkan dan menumbuhkan potensi-potensi dan minat bawaan yang dimiliki peserta didik, baik jasmani maupun rohani. Dan bidang pendidikan ada hal yang paling penting diajarkan oleh guru terhadap peserta didik yaitu pendidikan

karakter, melalui pendidikan karakter akan mampu mengembangkan sikap menghargai, toleransi, berkemanusiaan dalam diri peserta didik. Karakter akan tumbuh secara alamiah dalam diri peserta didik melalui materi-materi yang akan dikerjakan. Karena karakter tumbuh secara alami maka tidak perlu ada mata pelajaran khusus mengenai pengetahuan karakter, pendidikan karakter diberikan disetiap pengamalan mata pelajaran lainnya. Dengan demikian, usaha-usaha terprogram untuk mengembangkan pendidikan karakter tidak perlu dilakukan yang nantinya malah terjatuh pada formalisme semata atau yang lebih parahnya akan jatuh pada indoktrinasi. Pendidikan memiliki sistem yang semakin berkembang setiap saatnya, komponen-komponen yang ikut mengalami perkembangan yaitu guru, modul ajar, peserta didik, kurikulum, metode dan model pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, sarana dan fasilitas pendukung di sekolah, dan masih banyak lagi. Kurikulum yang dikembangkan pada saat ini yaitu kurikulum SMK Pk atau SMK Pusat Keunggulan dimana teknologi akan benar-benar dimanfaatkan dengan baik, baik dalam proses pembelajaran, pendataan, dan kegiatan lainnya yang berhubungan dengan sekolah. Selain menekankan pemanfaatan teknologi, kreativitas peserta didik juga sangat diperhatikan selama proses pembelajaran, pembelajaran akan menekankan kepada proses dibandingkan hasil belajar, dilihat dari bagaimana cara peserta didik memahami materi dengan baik, mencerna setiap pertanyaan yang diberikan, dan peka dengan kondisi disekitar. Sesuai dengan kurikulum SMK Pusat Keunggulan/ SMK PK yang sudah. Pendekatan konstruktivistik merupakan pendekatan yang paling cocok digunakan dalam kurikulum ini yaitu peserta didik akan diberikan pengalaman belajar mulai dari awal diberikan materi sampai akhir hingga menghasilkan temuannya sendiri.

Beberapa pembelajaran telah ditetapkan, tetapi pembelajaran kontekstual menjadi pembelajaran yang paling baik karena akan memudahkan peserta didik memahami materi karena pembelajaran yang terstruktur dengan baik, bahkan pembelajaran kontekstual akan bisa membuat peserta didik memiliki kemampuan praktis yang nantinya digunakan jika peserta didik sudah terjun langsung kelapangan. Meskipun kurikulum sudah direncanakan dengan sangat baik dan matang, tetapi penerapan di sekolah-sekolah ternyata kurang maksimal dikarenakan beberapa faktor seperti kurang mahirnya pendidikan dalam memanfaatkan teknologi selama pembelajaran, kurangnya fasilitas pendukung pembelajaran, dan masih banyak lagi. Permasalahan penghambat proses penerapan kurikulum SMK PK membuat peneliti tertarik untuk meneliti atau menganalisis permasalahan dan mengangkatnya ke dalam sebuah penelitian. Karena dari beberapa sekolah yang peneliti pernah kunjungi dan teliti ternyata masih banyak sekali pembelajaran konvensional yang mengandalkan guru sepenuhnya selama proses pembelajaran. metode tersebut tentunya sangat tidak cocok dengan prinsip kurikulum SMK PK yang mengandalkan pengalaman awal peserta didik untuk berinteraksi dan aktif selama proses pembelajaran. Apalagi sistem pendidikan sekarang terus mengalami perubahan dan pada masa pandemi ini beberapa sekolah mengalami kesulitan dalam menerapkan proses pembelajaran yang baik dikarenakan faktor peserta didik yang masih dibidang belum siap belajar secara daring, dan guru pun harus extra kreatif dan inovatif agar peserta didik tertarik selama proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal. Pada masa pandemi ini pemanfaatan teknologi sangat diperlukan selama proses pembelajaran misalnya dalam membuat modul ajaran, dalam proses pembelajaran pun penting sekali

memanfaatkan teknologi misalnya penggunaan google untuk mencari informasi, pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) dan masih banyak lagi teknologi pendukung proses pembelajaran. Pembuatan bahan ajar juga sangat perlu diperhatikan misalnya dalam memaparkan materi yang harus memenuhi kriteria pembelajaran yang baik yaitu dengan adanya media pembelajaran yang berisikan materi yang dibuat semenarik mungkin, materi yang dibuat menjadi video pembelajaran, dan lembar kerja siswa yang diberikan bisa dirubah menjadi quis permainan.

Penerapan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran merupakan salah satu inovasi dimana akan memanfaatkan teknologi terkini yang sedang berkembang, media pembelajaran interaktif ini diharapkan bisa membantu siswa dengan mudah memahami materi pembelajaran, dan membantu membudahkan guru selama mengajar. Penerapan media pembelajaran yang baik memiliki beberapa kendala di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih kurang efektif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah peneliti lakukan di SMK Negeri 1 Singaraja dengan Waka Kurikulum, Guru pengampu mata pelajaran Sejarah Indonesia, dan peserta didik kelas XI, peneliti menemukan kendala saat penerapan teknologi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih kurang efektif. Kreativitas kurang dalam membentuk modul ajar menjadi media yang baik dan mampu menarik siswa dan siswa mampu memahami materi dengan baik dan maksimal, pendidik belum menerapkan modul ajar yang efektif dan efisien selama proses pembelajaran dikelas, pendidik hanya menyiapkan modul ajar seperti buku yang dirangkum kedalam *Power Point* dan beberapa video pembelajaran yang membuat siswa terkadang jenuh atau cepat merasa bosan. Disamping itu lebih dari 80% siswa menginginkan media pembelajaran yang

mampu membuat siswa lebih bersemangat dan lebih memahami secara detail maksud dan tujuan dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu juga siswa kurang memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran yang diakibatkan dari kurang menariknya media pembelajaran dan guru kurang mampu mengemas media tersebut hasil observasi menunjukkan 68% siswa setuju dengan pernyataan diatas. Kurang menariknya media pembelajaran yang guru gunakan sangat berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, hasil belajar siswa, dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, maka dari itu guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efisien guna meningkatkan hasil belajar dan minat siswa sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal.

Pendidikan karakter juga masih kurang maksimal pada proses penerapan kurikulum SMK Pusat Keunggulan/ SMK PK. Pendidikan karakter bisa diberikan dan diselipkan di beberapa mata pelajaran yang mendukung hal tersebut misalnya saja belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Agama, dan Pendidikan Sejarah Indonesia. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran untuk membentuk karakter peserta didik lebih baik yaitu melalui pendidikan Sejarah Indonesia, dimana mata pelajaran ini akan mengembangkan pemahaman terkait dengan kehidupan yang terjadi dimasa lampau, masa kini dan masa yang akan datang yang dijadikan acuan peserta didik untuk terus menggali lebih dalam mengenai fenomena-fenomena yang terjadi dan berkaitan dengan karakter yang dimiliki peserta didik. Kehadiran pendidikan sejarah dalam kurikulum pendidikan formal oleh pertimbangan akademik (sekolah). Wineburg mengatakan bahwa; pengetahuan sejarah dapat berperan sangat penting seperti bank

pengetahuan dalam melakukan kontemplasi masalah- masalah kekinian. Pendidikan sejarah sangat variatif serta menyenangkan karena menjawab upaya-upaya yang dihadapi manusia dalam mengembangkan inspirasi, kreativitas, inisiatif, dan kemampuan berfikir antisipatif. Jika dilihat dari kemampuannya pembelajaran sejarah bertujuan untuk memahami sebuah peristiwa yang terjadi dan mengungkapkannya dalam kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan sejarah dapat mengembangkan pemikiran realitis-empirik, inovatif dan mampu memahami fenomena yang terjadi. Dengan mempelajari sejarah setidaknya peserta didik akan didorong untuk memiliki pemikiran terbuka (*open-minded person*) yang memiliki hati yang baik dari prasangka-prasangka dan penghakiman dini (*early judgment*). Pendidikan sejarah akan sangat menentukan bagaimana masyarakat berkembang dan melihat bagaimana masyarakat kedepannya apakah akan memiliki karakter yang jauh lebih baik lagi dari masyarakat sekarang maupun masa lalu ataupun bisa sebaliknya, jadi pembelajaran sejarah adalah suatu pembelajaran yang dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks yang terjadi di dunia nyata yang akan baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dunia kerja, alam sekitar dan dalam cangkupan yang lebih besar yaitu bangsa dan negara. Model pembelajaran *Problem based Learning* (PBL) yang berkaitan dengan pendekatan konstruktivisme akan menjadi wadah dari proses pembelajaran peserta didik, peserta didik akan terlibat langsung dalam memecahkan masalah-masalah konteks. Model PBL (*Problem Based Learning*) ini berkaitan erat dengan aktivitas penyelidikan suatu masalah yang berkaitan langsung dengan kehidupan nyata. Cara yang dapat digunakan dalam proses penerapan model PBL (*Problem Based*

Learning) adalah dengan memaparkan berbagai permasalahan di kehidupan nyata yang berkaitan dengan materi sejarah.

Berdasarkan beberapa masalah yang ditemukan, guru maupun peserta didik menginginkan sebuah inovasi selama proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Sejarah Indonesia yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pembelajaran. Media pembelajaran ini nantinya akan digunakan untuk membantu proses pembelajaran dimana pada media akan terdapat komponen-komponen seperti materi yang disertai dengan gambar ilustrasi, video pembelajaran, video pembelajaran dengan menggunakan animasi 3 Dimensi, quis permainan, dan soal evaluasi sehingga siswa akan dilibatkan untuk berinteraksi langsung dengan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Untuk menggabungkan kombinasi teks, gambar, audio dan lain sebagainya sehingga menjadi media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, diperlukan perangkat lunak yaitu dengan menggunakan software *Adobe Captivate*. Materi yang terdapat dalam media multimedia adalah Perang Dunia I dan Perang Dunia II setiap materi terdapat pembahasan beserta contoh untuk memberikan pemahaman lebih kepada siswa. Media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Captivate* dapat dikombinasikan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dimana pada media akan berisikan permasalahan-permasalahan berupa *quis* yang akan membuat peserta didik lebih berfikir kritis dalam menanggapi permasalahan seputar Perang Dunia I dan Perang Dunia II.

Berdasarkan permasalahan dan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan model

pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan model pengembangan ADDIE dan aplikasi *Adobe Captivate* untuk mata pelajaran Sejarah Indonesia khususnya materi Perang Dunia I dan II yang akan menjadi sebuah solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Materi Perang Dunia I dan II Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Singaraja”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Singaraja?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Singaraja?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Singaraja.

2. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Singaraja.

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Materi Perang Dunia I dan II Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Singaraja” antara lain:

1. Penelitian ini dibatasi dengan menggunakan sumber capaian pembelajaran kelas XI di SMK N 1 Singaraja.
2. Penelitian ini dibatasi dengan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan animasi 3 Dimensi.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini akan menghasilkan manfaat yang dibagi dua menjadi manfaat teoritis dan praktis, manfaat pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis bagi guru dan peserta didik selama melakukan proses pembelajaran. peserta didik akan menggunakan media inetraktif dengan berinteraksi langsung sehingga peserta didik dituntut untuk mandiri slema proses pembelajaran selaku pendidik dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik dituntut untuk belajar secara mandir (*Student Center Learning*) dan aktif

secara mandiri, kreatif dan bisa berinovasi dalam penyelesaian masalah-masalah yang akan diberikan. Dengan penerapan media pembelajaran interaktif dapat menambah bahan ajar dengan media pembelajaran yang menarik dan siswa bisa berinteraksi langsung, sehingga mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga akan terus memiliki semangat dalam belajar jika menggunakan media pembelajaran interaktif.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan kreasi kepada pihak sekolah mengenai pentingnya menggunakan bahan atau modul ajar yang dapat membantu meningkatkan prestasi belajar peserta didik, sesuai dengan kebutuhan dan dapat mengoptimalkan proses belajar dan mengajar dan menambah bahan atau media pembelajaran yang nantinya bisa terus dikembangkan tidak hanya pada mata pelajaran sejarah indonesia.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru selama proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien waktu, membuat proses pembelajaran lebih terstruktur dan menambah pengalaman guru dalam menggunakan teknologi dalam bidang pendidikan.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan baik, meningkatkan prestasi dan pemahaman peserta didik,

meningkatkan wawasan, menambah minat belajar mejadi lebih aktif dan kreatif dan menumbuhkan karakter diri menjadi pribadi yang lebih baik.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu penulis untuk nemabha pengetahuan dan wawasan dalam mengembangkan modul ajar dan dan membuat media pembelajaran interaktif dan menambah pegalaman mengajar sehingga ketika langsung terjun ke sekolah penulis mampu menerapkan media yang baik dan efektif.

