

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu kunci utama dalam menciptakan generasi yang berpengetahuan dan siap menghadapi tantangan global. Di era globalisasi, pemahaman tentang Corak Kehidupan dalam konteks Masa Praaksara Indonesia menjadi sangat penting, terutama bagi peserta didik SMK yang akan terjun ke dunia kerja dan masyarakat. Untuk menanamkan pada generasi muda rasa nasionalisme dan cinta tanah air, pendidikan Indonesia wajib mengajarkan peserta didik tentang masa lalu negaranya (Ima et al., 2022). Meski begitu, banyak lembaga pendidikan yang masih kesulitan menyajikan konten sejarah dengan cara yang menarik dan terkini.

SMK TI Bali Global Klungkung merupakan salah satu sekolah swasta yang berbasis Teknologi Informasi yang berada di Kabupaten Klungkung, yang memiliki pelajaran wajib diberikan kepada peserta didik yaitu mengenai Sejarah. Pelajaran ini berfokus pada materi-materi sejarah khususnya di Indonesia serta mencakup rasa nasionalisme baik di rumah di sekolah maupun di masyarakat. Kondisi ideal yang diharapkan tercapai di SMK TI Bali Global Klungkung yaitu dengan terpenuhinya sarana dan prasarana yang ada di sekolah dapat membantu proses belajar mengajar serta dapat mengoptimalkan pembelajaran yang sesuai

dengan standar yang telah ditentukan. Kondisi nyata yang ada di SMK TI Bali Global Klungkung khususnya kelas X Sejarah yaitu proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional dimana guru menyampaikan materi di depan kelas menggunakan media pembelajaran yang monoton seperti Power Point dan buku paket sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat, sehingga materi yang disampaikan oleh guru kurang dapat diterima secara maksimal dan berdampak pada hasil belajar. Tidak jarang peserta didik tidak mampu menyelesaikan masalah/tugas yang diberikan pada saat pembelajaran. Selain itu keterbatasan waktu dan media pembelajaran yang kurang menarik dan variatif membuat proses pembelajaran tidak berjalan secara optimal. Melihat kondisi tersebut banyak peserta didik yang sudah mengenal smartphone, maka dikembangkanlah aplikasi yang dapat dioperasikan melalui smartphone yang dimiliki peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran yang dapat diakses melalui smartphone dapat memudahkan peserta didik dalam belajar karena bersifat fleksibel yang bisa digunakan atau dibuka kapanpun dan dimanapun sehingga dapat menghemat waktu dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Terdapat beberapa penelitian terkait yang mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, seperti yang dilakukan oleh (Widuri et al., 2024) Media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* menggunakan Aplikasi *Canva*. Pada media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik. Setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis model *Problem Based*

Learning (PBL) menggunakan aplikasi *Canva* hasil belajar menjadi lebih meningkat dibandingkan dengan sebelum mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis model *Problem Based Learning (PBL)*. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *Android*. Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Sosopan yang diteliti oleh (Harahap et al., 2021) menyatakan bahwa media interaktif ini dibuat untuk perangkat pembelajaran berupa RPP yang dijadikan sebagai prasarana peserta didik dalam proses belajar mengajar serta instrumen pembelajaran interaktif yang belum optimal. Untuk mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif maka diperlukan model pembelajaran yang tepat oleh karena itu model pembelajaran yang digunakan menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam dunia pendidikan. (Hidayati & Wagiran, 2020) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya memberikan peserta didik permasalahan dunia nyata untuk dipecahkan sebagai tantangan pembelajaran. Adapun kelebihan dari penerapan *Problem Based Learning (PBL)* ini adalah untuk dapat membantu peserta didik dalam menemukan konsepnya sendiri dalam pembelajaran sehingga dapat memahami konsep tersebut, lebih aktif dalam menyelesaikan suatu permasalahan, peserta didik dapat merasakan manfaat dari pembelajaran karena dikaitkan dengan kehidupan nyata serta pada pembelajaran ini akan berpusat kepada peserta didik lebih mandiri dan dapat menghargai pendapat orang lain maka dari itu guru dan peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK TI Bali Global Klungkung dengan Ibu Nengah Ari Jayanti, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran Sejarah kelas X. Beliau mengungkapkan bahwa, saat ini masih ditemukannya kendala pada saat proses pembelajaran berlangsung. Di sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum pengganti dari Kurikulum K13 (Kurikulum 2013). Pada penerapan kurikulum Merdeka ini diberlakukan di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan, hal ini diupayakan agar guru mampu mendorong peserta didik untuk melakukan observasi, bertanya, bernalar dan mengkomunikasikan apa yang telah peserta didik pahami setelah menerima materi pembelajaran serta peserta didik memiliki tanggung jawab terhadap lingkungan sekitar dan memiliki kemampuan berpikir kritis.

Berkaitan dengan hal ini peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam proses belajar mengajar di SMK TI Bali Global Klungkung seperti kurangnya pemanfaatan teknologi, variasi media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik sehingga menyebabkan pembelajaran kurang menarik, kegiatan pembelajaran yang berlangsung hanya bersifat satu arah yang terpusat kepada guru. Kemudian sumber belajar yang digunakan masih menggunakan buku paket yang ada di perpustakaan sehingga dapat mempengaruhi proses pembelajaran menjadi tidak berjalan dengan optimal mengingat peserta didik hanya fokus dengan penjelasan yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini guru juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran karena keterbatasan dari kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu media pembelajaran yang digunakan harus efektif, sistematis dan mampu memuat sebagian besar kegiatan pembelajaran yang mendukung peserta didik agar lebih

giat belajar secara mandiri dan guru mengarahkan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Selain melakukan wawancara dan observasi dengan guru pengampu Sejarah, peneliti juga melakukan penyebaran angket kepada peserta didik Kelas X untuk menganalisis kebutuhan peserta didik. Dari hasil penyebaran angket yang telah diberikan kepada peserta didik yaitu melalui *Form* dengan memperoleh persentase sebesar 87% peserta didik terkadang bosan dalam media pembelajaran yang digunakan oleh guru serta sebanyak 93% peserta didik ingin guru menyajikan media pembelajaran yang lebih bervariasi seperti penggunaan aplikasi yang interaktif dalam proses belajar mengajar.

Terkait dengan adanya permasalahan diatas, maka dari itu guru dan peserta didik sangat membutuhkan sebuah media yang inovatif dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Sejarah yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan berbasis multimedia. Media pembelajaran ini nantinya akan digunakan untuk membantu proses pembelajaran dimana pada media akan terdapat komponen-komponen penting seperti materi yang disertai dengan gambar, video pembelajaran yang dapat terhubung langsung ke *YouTube* dan soal evaluasi sehingga peserta didik 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 diperlukan perangkat lunak (*software*) yaitu dengan menggunakan *software Adobe Animate*. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran adalah Corak Kehidupan dan Budaya Masa Praaksara Indonesia setiap materi terdapat pembahasan beserta contoh untuk memberikan pemahaman lebih lanjut kepada peserta didik. Media pembelajaran interaktif menggunakan

Adobe Animate 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 Corak Kehidupan dan Budaya Masa Praaksara Indonesia.

Berdasarkan permasalahan dan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan model pengembangan *ADDIE* dan *software Adobe Animate* untuk mata pelajaran Sejarah khususnya materi Corak Kehidupan dan Budaya Masa Praaksara Indonesia yang akan menjadi sebuah solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Praaksara Kelas X di SMK TI Bali Global Klungkung”**.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, peneliti dapat mengidentifikasi dua permasalahan utama dalam pembelajaran Sejarah, yaitu :

1. Metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif, sehingga pemahaman terhadap materi kurang optimal
2. Keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai perkembangan teknologi

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian pada latar belakang, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada materi praaksara kelas X di SMK TI Bali Global Klungkung melalui metode R&D dan model ADDIE?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada materi praaksara kelas X di SMK TI Bali Global Klungkung?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisa dan menghasilkan media pembelajaran berbasis Problem Based Learning pada materi praaksara kelas X di SMK TI Bali Global Klungkung melalui metode R&D dan model ADDIE.
2. Mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Problem Based pada materi praaksara kelas X di SMK TI Bali Global Klungkung.

1.5 BATASAN MASALAH

Untuk memastikan tingkat fokus dan konsentrasi subjek dan objek penelitian maka penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Praaksara Kelas X di SMK TI Bali Global Klungkung” ini memiliki batasan masalah, seperti dijabarkan pada point-point berikut ini.

1. Indikator pencapaian CP/TP yang digunakan sesuai dengan mata pelajaran Sejarah pada Kurikulum Merdeka yaitu CP Pengetahuan Keterampilan dan TP 2A, 2B dan 2C mengenai Menganalisis teori-teori tentang asal usul nenek moyang bangsa Indonesia antara lain : Teori Yunan, Teori Nusantara, Teori Out of Africa dan Teori Out of Taiwan, menjelaskan kategori mata pencarian zaman praaksara serta mengevaluasi tentang tradisi lisan.
2. Objek penelitian dilakukan pada kelas X (Sepuluh) di SMK TI Bali Global Klungkung.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peserta Didik
 - 1) Membantu peserta didik dalam pemahaman materi Peran Bangsa Indonesia Dalam Perdamaian Dunia
 - 2) Menumbuhkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran
 - b. Bagi Guru
 - 1) Memudahkan guru dalam proses pembelajaran
 - 2) Membantu guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang interaktif

c. Bagi Sekolah

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk program keahlian yang lain untuk mencari dan memanfaatkan suatu aplikasi untuk menjadikan pembelajaran yang lebih efektif
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman serta dapat dijadikan acuan bagi penelitian berikutnya.

e. Bagi Pembaca

Menjadi acuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih baik lagi.

2. Manfaat Teoritis

Memberikan wawasan kepada guru tentang pemanfaatan media pembelajaran dengan mengaplikasikan *Adobe Animate* pada pembelajaran Sejarah

