

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam membangun karakter anak bangsa, identitas bangsa dan integritas bangsa Indonesia. Hal tersebut dapat terlaksana dengan baik jika dalam pembelajaran sejarah menerapkan metode yang kreatif, inovatif serta efisien yang mudah diterima oleh peserta didik pada saat proses kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Pendidik dan segala sistem pembelajarannya sudah maksimal dalam pembelajaran sejarah di kelas. Namun permasalahan yang sesungguhnya terletak pada rendahnya motivasi belajar sejarah pada peserta didik. Peserta didik dengan motivasi belajar yang rendah memiliki prestasi belajar yang rendah pula. Sebaliknya peserta didik dengan motivasi belajar sedang sampai tinggi memiliki prestasi belajar yang tinggi.

Salah satu media pembelajaran dalam bentuk multimedia digunakan oleh pendidik sebagai upaya untuk menumbuhkan motivasi belajar sejarah. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Oleh karena itu, kehadiran multimedia dalam proses belajar menjadi sangat bermanfaat bagi guru dan peserta didik.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih serta arus globalisasi yang tak terbendung termasuk di Indonesia, menandakan bahwa dunia sudah memasuki era revolusi industri 4.0. Proses pendidikan saat ini juga tidak terlepas dari teknologi. Maraknya *smartphone* perlu dimanfaatkan untuk menunjang proses pendidikan. *Smartphone* yang bersifat praktis sangat cocok untuk mendukung proses belajar mandiri peserta didik.

Dibeberapa sekolah, saat ini hampir seluruh peserta didik memiliki *smartphone* dengan sistem operasi android. Namun *smartphone* dengan

sistem tersebut hanya dimanfaatkan untuk untuk mengakses informasi melalui internet, komunikasi ataupun untuk hiburan semata. Sehingga pemanfaatan *smartphone* tersebut untuk proses pembelajaran sangatlah kurang.

Hal ini senada dengan hasil wawancara prasurvey yang dilakukan via telepon oleh peneliti dengan guru sejarah kelas XI di SMA Negeri 5 Metro, didapatkan hasil penyampaian materi sejarah sering menggunakan metode penyampaian materi secara langsung. Dengan materi yang harus diajarkan cukup banyak menyebabkan guru harus mampu mengelola materi yang diajarkan dalam waktu yang relatif sedikit. Media pembelajaran yang sering digunakan dikelas hanya buku paket dan power point. Sehingga untuk memaksimalkan pembelajaran diluar kelas guru hanya meng*copy*kan power point untuk dipelajari peserta didik di rumah. Penggunaan *smartphone* peserta didik disekolah hanya sebatas *browsing* materi untuk penambahan informasi saja.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu kiranya untuk menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki peserta didik. Banyaknya peserta didik yang memiliki *smartphone* dengan sistem operasi *Android*, akan mendukung strategi belajar mandiri yang diterapkan oleh guru berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *android* yang bersifat lebih praktis. Serta untuk membantu pemahaman peserta didik terhadap materi yang memerlukan visualisasi maka digunakan simulasi untuk memaksimalkan belajar mandiri peserta didik diluar kelas.

Modul sejarah yang dikemas dalam *smartphone* yang berbasis android perlu disajikan untuk mengimbangi *life style* peserta didik. Sehingga peserta didik dapat dengan mudah belajar sejarah secara mandiri di mana saja dengan memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki masing-masing.

Berdasarkan uraian tersebut, perlunya pengembangan e-modul praktis dalam *software android* menjadi dasar pijakan peneliti dalam mengembangkan penelitian tersebut. Dengan demikian peneliti ingin mewujudkan e-modul praktis tersebut dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan E-Modul Sejarah Berbasis Android Pada Materi Organisasi Pergerakan Budi Utomo Kelas XI di SMA Negeri 5 Metro".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang peneliti lakukan, telah ditemukannya permasalahan dalam proses pembelajaran. Perlunya dikembangkannya model pembelajaran sejarah dengan aplikasi E-Modul Sejarah. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pembelajaran sejarah di SMA Negeri 5 Metro?
2. Bagaimana pengembangan E-Modul Sejarah di SMA Negeri 5 Metro?
3. Bagaimana pendapat tim ahli untuk E-Modul Sejarah berbasis android di SMA Negeri 5 Metro?

C. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan:

1. Pembelajaran sejarah di SMA Negeri 5 Metro.
2. Pengembangan e-modul sejarah di SMA Negeri 5 Metro.
3. Pendapat tim ahli untuk e-modul sejarah berbasis android di SMA Negeri 5 Metro.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

1. Manfaat Teoritis
 - a) Untuk tambahan wawasan ilmu pengetahuan khususnya sejarah mengenai Organisasi Pergerakan Budi Utomo.
 - b) Dapat dijadikan sebagai acuan atau studi yang relevan pada penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan produk e-modul sejarah berbasis android khususnya pada materi organisasi pergerakan Budi Utomo.
2. Manfaat Praktis
 - a) Manfaat Bagi Sekolah

Sekolah bisa mendapatkan informasi dari peneliti yang bermanfaat untuk peserta didik agar memanfaatkan media pembelajaran pada materi organisasi pergerakan Budi Utomo melalui pengembangan e-modul berbasis android sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b) Manfaat Bagi Guru

Sebagai referensi untuk guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga peserta didik lebih antusias dan bersemangat dalam belajar.

c) Manfaat Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran e-modul berbasis android ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar sehingga mempermudah peserta didik untuk belajar sejarah khususnya materi organisasi pergerakan Budi Utomo melalui *smartphone* yang dimiliki masing-masing.

d) Bagi peneliti

Bisa menjadi bahan acuan kemampuan peneliti dan memberikan pengalaman peneliti dalam mengembangkan media e-modul berbasis android dan sebagai rujukan untuk penelitian yang sejenis.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Pengembangan ini akan menghasilkan produk berbentuk aplikasi e-modul yang dapat dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi android. Media pembelajaran e-modul berbentuk aplikasi ini nantinya dapat di instal oleh peserta didik melalui *smartphone* mereka masing-masing. Aplikasi dapat dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi minimal Android 4.4 (Kitkat). Aplikasi yang digunakan berjenis aplikasi dengan tipe *buttonon screen*, artinya semua tombol pengoperasian berupa icon-icon tombol yang berada pada layar *smartphone*. Aplikasi e-modul dapat dijalankan secara offline (tidak membutuhkan akses internet) dan hanya berukuran 15 MB (menyesuaikan *upgrade*). Aplikasi e-modul nantinya dapat melakukan penilaian otomatis terhadap soal evaluasi yang dikerjakan oleh peserta didik. Aplikasi e-modul ini memiliki format APK (*Application Package File*). E-Modul memuat: materi organisasi pergerakan Budi Utomo, gambar-gambar yang memiliki keterangan dan link-link yang menunjang materi pembelajaran dan memuat latihan soal berupa pilihan ganda. Berikut akan disajikan spesifikasi dari produk e-modul:

1. Produk berbentuk aplikasi e-modul.
2. Produk berjudul E-Modul Organisasi Pergerakan Budi Utomo.

3. Produk terdiri dari ±50 halaman dengan jenis huruf Arial, Myriad Pro, ukuran huruf 11-12, spasi 1,5-2, margin 4,3,3,3, jenis kertas B5, teks berupa materi dan keterangan gambar yang berkaitan.
4. Materi yang termuat dalam produk ialah: 1) Lahirnya organisasi pergerakan Budi Utomo, 2) Perkembangan organisasi Budi Utomo.
5. Bentuk-bentuk isi produk meliputi:
 - a) Bagian awal berisi tentang, Petunjuk penggunaan aplikasi, materi pembelajaran, latihan soal pilihan ganda dan biodata penulis.
 - b) Bagian petunjuk penggunaan berisi cara penggunaan aplikasi E-Modul.
 - c) Bagian materi pembelajaran berisi Materi E-Modul pembelajaran sejarah organisasi pergerakan Budi Utomo.
 - d) Produk e-modul terdiri dari (cover, tim redaksi, kata pengantar, daftar isi, peta kedudukan modul, peta konsep, pendahuluan, kompetensi inti, kompetensi dasar, alokasi waktu, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan e-modul, materi e-modul, rangkuman, glosarium, daftar pustaka).
6. Latihan soal berisi soal pilihan ganda, nama peserta didik, no absen dan nilai peserta didik.
7. Biodata berisi identitas lengkap penulis.

F. Urgensi Pengembangan

Pada saat proses pembelajaran sejarah faktanya masih banyak guru yang menyampaikan materi dengan metode ceramah dan hanya menulis gambaran konsepnya saja di papan tulis dengan dibantu sumber belajar seperti buku paket, LKPD, serta LCD yang di beberapa sekolah fasilitas tersebut masih sangat kekurangan. Pentingnya mengikuti perkembangan revolusi industri 4.0 sehingga turut mengubah teknologi pendidikan pengembangan ini perlu dilakukan sebagai bagian dari adaptasi pendidikan teknologi zaman sekarang. Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang optimal mengakibatkan peserta didik sulit untuk memahami, mencari informasi materi yang sedang dipelajari.

Dengan adanya masalah diatas, sebagai pendidik harus mencari solusi untuk memecahkan masalah yang ada dengan berinovasi menciptakan media pembelajaran kreatif seiring dengan perkembangan IPTEK saat ini. Melalui pengembangan e-modul berbasis android ini, diharapkan dapat menjadi salah satu fasilitas sebagai media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam belajar sejarah serta mencari informasi mengenai organisasi

pergerakan Budi Utomo sehingga diharapkan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar sejarah dan menanamkan rasa cinta tanah air.

G. Keterbatasan Pengembangan

Terdapat beberapa keterbatasan dalam pengembangan e-modul sejarah organisasi pergerakan Budi Utomo, ialah sebagai berikut:

1. Cakupan materi yang ada pada e-modul ini hanya tentang organisasi pergerakan Budi Utomo.
2. Produk e-modul dalam penelitian ini berbentuk sebuah aplikasi berbasis android yang didalamnya berisikan materi tentang organisasi pergerakan Budi Utomo, gambar-gambar penunjang serta link-link sebagai sarana untuk mencari informasi.
3. Materi yang ada diperoleh dari sumber-sumber yang relevan.
4. Pengembangan pada penelitian ini hanya terbatas pada tahap pengembangan level 1, jadi hanya sampai sebatas uji validasi produk oleh pakar/praktisi. Tidak sampai pada tahap uji coba.
5. Media pembelajaran e-modul berbasis android ini bisa digunakan untuk kelas XI semester ganjil baik program IPA maupun IPS.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

- BAB I :Pendahuluan, memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan produk, manfaat pengembangan produk, spesifikasi pengembangan produk, urgensi pengembangan, keterbatasan pengembangan dan sistematika penulisan.
- BAB II :Kajian teori, memuat tentang media pembelajaran, pembelajaran sejarah, e-modul, android, organisasi pergerakan budi utomo, kajian yang relevan.
- BAB III :Berisi tentang metode penelitian, tahapan penelitian, rancangan produk, tahapan pengembangan.
- BAB IV :Pada bab ini berisikan tentang hasil pengembangan, yang akan membahas jawaban mengenai permasalahan yang terdapat pada rumusan masalah.
- BAB V :Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.