

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang suatu peristiwa dimasa lalu, masa kini dan juga masa yang akan mendatang dan benar-benar terjadi dalam suatu kehidupan manusia yang berhubungan dengan berbagai aspek kehidupan. Oleh karena hal tersebut materi sejarah diajarkan pada semua jenjang pendidikan mulai dari SD (Sekolah Dasar) dan SMP (Sekolah Menengah Pertama) yang terintegrasi dalam mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), terpadu hingga SMA (Sekolah Menengah Atas) yang menjadi mata pelajaran tersendiri yaitu Pelajaran Sejarah. Meskipun pada Sejarah merupakan mata pelajaran yang mengajarkan pengetahuan, nilai-nilai dan sikap mengenai proses perkembangan dan perubahan masyarakat Indonesia dan dunia masa lampau, kini hingga yang akan datang.

Agung dan Wahyuni (2013: 56) mengemukakan bahwa:

Melalui pembelajaran sejarah, kompetensi untuk berpikir secara kronologis mampu dikembangkan oleh peserta didik serta memiliki pengetahuan tentang masa lalu yang bisa digunakan untuk memahami dan menjelaskan bagaimana proses perkembangan dan perubahan di dalam masyarakat serta adanya keberagaman sosial budaya dalam rangka menumbuhkan jati diri bangsa.

Peran fundamental dari pembelajaran sejarah berkaitan dengan tujuan belajar sejarah. Dengan pembelajaran sejarah diharapkan wawasan peserta didik dapat tumbuh dan sadar akan guna dari sejarah bagi kehidupan sehari-hari sebagai individu maupun sebagai bangsa. Fungsi belajar sejarah dari perspektif tujuan pembelajaran sejarah menyangkut tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga hasil pembelajaran sejarah adalah siswa yang memiliki penghayatan, pengetahuan dan perilaku sesuai dengan nilai-nilai sejarah yang mereka pelajari (Isjoni, 2007:13).

Era revolusi industri 4.0 yang modern ini, pendidikan bukan hanya sekedar memberi ilmu dari pendidik ke peserta didik, namun kebutuhan akan sistem pendidikan di Indonesia kian berkembang. Peserta didik membutuhkan pengalaman belajar yang sesuai dengan perkembangan zaman, modern, dan

tidak membosankan. Adanya teknologi tentunya akan memudahkan siapapun termasuk guru.

Seiring perkembangan teknologi, dunia pendidikan perlu adanya inovasi dalam berbagai bidang-bidangnya, termasuk mengenai sarana dan prasarana yang memadai untuk melakukan kegiatan pembelajaran disekolah. Abad 21 merupakan pergeseran ke era digital, biasa disebut dengan revolusi industri 4.0 di mana semua kegiatan manusia dapat divirtualkan, hal ini tidak terkecuali dengan model pembelajaran. Model pembelajaran perlu dikembangkan agar tercapainya tujuan pembelajaran, teknologi pembelajaran di Indonesia kian tahun mengalami perkembangan sesuai dengan perkembangan zaman, Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mewujudkan pembangunan nasional di Indonesia. Melalui pendidikan pembentukan dan peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia dapat dilakukan demi terbentuknya suatu generasi penerus yang kelak akan membangun bangsa dan negara kearah yang lebih baik. Oleh karena itu, pembentukan dan peningkatan sumber daya manusia di Indonesia yang disertai pengembangan IPTEK.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan salah satu pendidik di SMA Negeri 1 Sekampung yaitu Eva Setyaningsih, beliau menyatakan bahwa pembelajaran yang berlangsung selama ini hanya berpatokan kepada buku cetak dan media pembelajaran yang terbatas, tingkat ketrampilan literasi peserta didik pun tergolong rendah. Selain itu peserta didik sudah diperbolehkan menggunakan smartphone di sekolah, namun belum ada aplikasi maupun media pembelajaran lainnya yang dapat diakses secara gratis oleh peserta didik, hal inilah yang menyebabkan peserta didik dan mudah bosan dan jenuh ketika proses pembelajaran itu berlangsung, maka dari itu tujuan penulis mengembangkan e-modul supaya minat peserta didik dalam belajar tetap terjaga dan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi tidak sejalan dengan proses pembelajaran yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sekampung, yang mana masih menggunakan media dan media pembelajaran konvensional. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum dilakukan dengan maksimal karena keterbatasan kemampuan guru untuk mengembangkan media dan media pembelajaran terkini. Kemajuan teknologi yang pesat juga telah mendistrupsi pola dan kebiasaan peserta didik. Sebagaimana pisau bermata dua, dibalik banyaknya keuntungan kemajuan teknologi juga tersimpan efek buruk yang

menyertainya. Kini, mencari jawaban dari sebuah soal sudah sangat mudah, tinggal mencari dengan kata kunci di laman pencarian *google* akan menemukan banyak jawaban. Akibatnya peserta didik lebih malas untuk membaca materi sehingga kemampuan literasi peserta didik kian menurun.

Pemanfaatan teknologi yang tidak tepat juga dapat mengganggu perkembangan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sekampung hanya sebatas mencari materi pada laman pencarian *google*, belum menggunakan aplikasi khusus sehingga akan lebih banyak dampak buruknya. Materi yang terdapat pada *google* tidak seratus persen benar dan tidak terdapat sumber yang jelas. Selain itu banyaknya iklan yang muncul terkadang menampilkan hal yang seharusnya tidak dilihat oleh peserta didik sehingga dapat mempengaruhi pemikiran peserta didik. Banyaknya dampak negatif tersebut menjadikan adanya urgensi untuk mengembangkan aplikasi khusus yang membahas pembelajaran sejarah sebagai media pembelajaran yaitu e-modul. Dengan demikian, peserta didik akan lebih fokus dalam mempelajari materi yang diajarkan, selain itu juga isi dari e-modul dapat didesain agar dapat meningkatkan keterampilan literasi peserta didik.

E-modul adalah modul versi elektronik dimana akses dan penggunaannya dilakukan melalui alat elektronik seperti komputer, laptop, tablet atau bahkan *smartphone*. Text pada e-modul dapat dibuat menggunakan Microsoft Word. Tapi untuk menampilkan media yang interaktif, e-modul harus dibuat menggunakan program e-book khusus seperti Flipbook Maker, Adobe Animate, dan lain sebagainya (Budhi, 2018). Suarsana dan Mahayukti, (2013) menyatakan bahwa:

E-modul merupakan suatu bahan ajar yang berbentuk modul menggunakan basis teknologi informasi dan komunikasi, memiliki kelebihan dibandingkan dengan modul cetak, memiliki sifat yang lebih interaktif dapat memudahkan dalam navigasi, memungkinkan untuk dapat menampilkan gambar, audio, video dan animasi serta dapat dilengkapi dengan tes atau kuis formatif yang memungkinkan terjadinya umpan balik.

E-modul dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada di sekolah. Adanya sarana dan prasarana yang mendukung dan peraturan sekolah yang memperbolehkan penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran menjadikan E-modul ini memiliki potensi yang baik untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti melakukan

penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X SMAN 1 Sekampung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang disampaikan di atas dan hasil observasi, permasalahan utama yang didapat yaitu media pembelajaran yang terbatas, selain itu ketrampilan literasi peserta didik tergolong rendah. Dari masalah tersebut maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah media dan sumber pembelajaran sejarah yang digunakan selama ini dikelas X SMA Negeri 1 Sekampung Lampung Timur?
2. Bagaimanakah desain pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 1 Sekampung Lampung Timur?
3. Apakah menurut pakar desain pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 1 Sekampung Lampung Timur tersebut layak di uji cobakan?

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut maka peneliti akan mengangkat judul: “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X Semester Ganjil SMA Negeri 1 Sekampung Lampung Timur Tahun Ajaran 2021/2022”.

C. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan pengembangan produk yang penulis lakukan yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan media dan sumber pembelajaran sejarah yang selama ini yang digunakan dikelas X di SMA Negeri 1 Sekampung.
2. Untuk mendapatkan desain media e-modul interaktif berbasis android untuk meningkatkan keterampilan literasi dalam pembelajaran sejarah di kelas X Semester Ganjil SMA Negeri 1 Sekampung Lampung Timur Tahun Ajaran 2021/2022.

3. Untuk mendeskripsikan pendapat para pakar/praktisi desain e-modul interaktif berbasis android untuk menguatkan keterampilan literasi layak digunakan atau tidak.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

1. Kegunaan Teoritik

Pengembangan produk ini diharapkan menjadi salah satu referensi dan rujukan bahan ajar digital yang inovatif dan kekinian serta sesuai dengan perkembangan peserta didik masa kini. Selain itu juga penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dan rujukan dalam merancang bahan ajar yang lain. Dengan adanya bahan ajar ini diharapkan dapat memberikan pilihan salah satu bahan ajar sejarah yang lebih menarik, kreatif inovatif dan selalu *up to date*.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat:

a) Bagi guru

Manfaat yang dapat dirasakan bagi pengajar atau guru yaitu bisa dijadikan sebagai salah satu bahan ajar inovatif dalam pembelajaran sejarah. Dengan adanya e-modul ini guru akan lebih terbantu untuk menyampaikan materi dengan lebih praktis.

b) Bagi peserta didik

Bagi peserta didik penelitian ini memiliki manfaat yaitu dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan mengembangkan nilai-nilai karakter yang sudah ada didalam diri siswa seperti semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, gemar membaca, kreatif dan rasa ingin tahu, serta lebih memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.

c) Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu memberi bekal ilmu pengetahuan dan menambah wawasan. Selain itu penelitian ini juga bisa dijadikan bahan informasi serta rujukan dalam pembuatan dan penyusunan bahan ajar dengan menggunakan e-modul ataupun dalam materi sejarah yang lain.

d) Bagi peneliti lain

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lain yaitu sebagai sumber referensi, sumber informasi dan dalam penelitian berikutnya supaya dapat lebih

dikembangkan dalam segi materi dan bentuk produk yang lainnya.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa e-modul interaktif dengan bentuk aplikasi yang dapat dijalankan pada *smartphone android* versi terendah sekalipun. E-modul dapat dijalankan secara *offline* setelah diinstall pada *handphone*.

Adapun spesifikasi produk adalah sbagai berikut:

Tabel 1. Spesifikasi Pengembangan Produk

No	Spesifikasi	Keterangan
1.	Judul	E-modul interaktif Sejarah Proses Masuknya Islam ke Indonesia.
2.	Jenis	Aplikasi <i>Android</i>
3.	Bahasa	Bahasa Indonesia
4.	Halaman	± 50
5.	Jenis huruf	Montserat, Minion pro, Oswald
6.	Ukuran huruf	20 – 30
7.	Gambar	Sejarah Proses Masuknya Islam ke Indonesia.
8.	Isi materi	1. Teori Masuknya Islam ke Indonesia 2. Cara Penyebaran Islam di Indonesia
9.	Bentuk-bentuk isi produk	1. Cover depan berisi gambar dan judul e-modul 2. Pengantar 3. Menu Home (menampilkan semua menu yang tersedia) 4. Menu Petunjuk Penggunaan 5. Menu Kompetensi a. Kompetensi Inti b. Kompetensi Dasar c. Indikator Pencapaian Kompetensi d. Tujuan Pembelajaran 6. Menu Materi a. Peta Konsep b. Materi Proses Masuknya Islam ke Indonesia. 7. Menu LKPD 8. Menu Evaluasi a. Soal evaluasi pilihan ganda b. Kunci jawaban (dapat muncul jika nilai tidak tuntas KKM) 9. Menu Daftar pustaka 10. Menu Glosarium 11. Menu Biodata penulis

F. Urgensi Pengembangan

Pemanfaatan teknologi membantu arus informasi global mudah diakses melalui internet. Namun kondisi ini bertolak belakang dengan ketersediaan

bahan ajar berbasis teknologi. Padahal aktualisasi unsur pendidikan dan pembelajaran dapat terjadi dengan adanya peristiwa sejarah di lingkungan peserta didik. Pembelajaran sejarah adalah sebuah wacana intelektual yang rasional dan kritis, yang dapat dicapai melalui tiga tahapan, yaitu (1) memupuk rasa sadar atas lingkungan sosial disekitar, rasa keakraban (*sense of intimacy*); (2) mengenalkan makna dari dimensi waktu dalam dinamika kehidupan pada siswa pada (*sense of actuality*) dan (3) rasa hayat sejarah (*sense of history*) (Abdullah & Aini, 2007). Adapun urgensi pengembangan yang mengharuskan penelitian ini dilaksanakan yaitu:

1. Pembelajaran sejarah yang dilakukan di sekolah belum memanfaatkan secara maksimal kemajuan teknologi, bahan ajar masih terfokus ke buku paket yang tebal dan berat. Hal ini dapat menurunkan minat belajar peserta didik.
2. Tingkat kemampuan literasi peserta didik tergolong rendah sehingga pembelajaran sejarah tidak berjalan maksimal.

Dengan demikian pengembangan e-modul interaktif ini sangat penting untuk dilakukan agar pembelajaran sejarah dapat berjalan maksimal. Pemilihan e-modul interaktif didasarkan pada kemudahan dan kemenarikan bahan ajar sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Karakteristik peserta didik di SMA Negeri 1 Sekampung dan fasilitas yang ada memungkinkan bahan ajar ini dapat digunakan dan berkembang.

G. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan yang dialami saat pengembangan e-modul interaktif berbasis android ini yaitu:

1. E-modul interaktif ini dikembangkan menggunakan model pengembangan R&D Sugiyono Level 1, artinya hanya mengembangkan rancangan produk yang sebatas diuji validasi oleh ahli materi dan ahli desain, tidak dilaksanakan hingga penggunaan produk dalam pembelajaran.
2. Materi yang termuat dalam e-modul ini hanya terbatas pada materi Proses Masuknya Islam ke Indonesia di kelas X semester ganjil.
3. E-modul interaktif yang dikembangkan ini hanya dapat dijalankan pada *smartphone* yang memiliki sistem operasi android.