

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam sejarah peradaban manusia perkembangan teknologi di berbagai bidang merupakan salah satu hal yang terus terjadi sejak zaman dahulu, salah satu bidang yang mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi adalah bidang pendidikan. Trianto (2010) menuturkan bahwa pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Bashori (2018) menyampaikan bahwa di era digital ini, sangat penting untuk memahami dan menerapkan penggunaan teknologi secara bijak agar dapat beradaptasi dengan transformasi digital. Teknologi mempengaruhi kualitas pendidikan di masa yang penuh gejolak ini. Revolusi industri yang sedang berlangsung tampaknya terus mendorong orang untuk mengembangkan keterampilan mereka sehingga mereka dapat mengikuti kemajuan mereka. Salah satu wujud perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah hadirnya media pembelajaran digital.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Arsyad (2015) menyampaikan bahwa tujuan utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim kondisi lingkungan belajar, bahkan psikologis siswa yang ditata dan diciptakan oleh guru yang berakibat pada timbulnya keinginan, minat, motivasi dan rangsangan belajar. Banyak mata pelajaran yang dalam proses pembelajarannya dapat melibatkan media pembelajaran, salah satunya adalah pelajaran Sejarah Indonesia.

Sejarah Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang dipelajari di jenjang Sekolah Menengah Atas dalam kurikulum 2013. Salah satu urgensi yang menjadikan mata pelajaran Sejarah Indonesia masuk ke dalam mata pelajaran wajib di kurikulum 2013 sendiri dikarenakan sejarah mengandung peristiwa kehidupan manusia di masa lampau untuk dijadikan guru kehidupan (*Historia Magistra Vitae*). salah satu prinsip pembelajaran Sejarah Indonesia adalah Proses pembelajaran sejarah memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan berbagai sumber dan media seperti buku teks, buku referensi, dokumen, narasumber, atau

pun artefak serta memberi kesempatan yang luas untuk menghasilkan “*her or his own histories*” (Borries, 2000).

Menurut bapak Agus Muharram selaku guru mata pelajaran Sejarah Indonesia di salah satu SMK di Purwakarta, proses pembelajaran sejarah terutama Sejarah Indonesia dipelajari oleh siswa-siswi secara konvensional dengan media buku paket pelajaran yang disediakan oleh sekolah dan juga dengan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, hal ini secara perlahan menimbulkan masalah berupa penurunan minat belajar dan eksplorasi yang dialami oleh siswa-siswi dikarenakan beberapa sebab yaitu, (1) Pembelajaran dilaksanakan secara monoton, (2) Materi pelajaran yang kurang tepat dengan budaya yang ada di masing-masing daerah, (3) Media pembelajaran berupa buku cetak dianggap kurang menarik oleh murid. Jika hal ini terus dibiarkan maka dikhawatirkan mata pelajaran Sejarah Indonesia yang merupakan mata pelajaran wajib dan memiliki amanat pemeliharaan sejarah serta identitas bangsa tidak lagi menarik di mata pelajar. Berdasarkan kondisi tersebut perlu adanya pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang melibatkan peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran sejarah kerajaan-kerajaan bercorak Hindu-Buddha di Indonesia sendiri dikembangkan dengan konsep untuk memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa dimana siswa dapat belajar dengan metode membaca, mendengar maupun mengerjakan kuis yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja melalui gawainya masing-masing. Dengan adanya media ini diharapkan siswa yang mulai kehilangan ketertarikan untuk membaca buku pelajaran maupun mendengarkan penjelasan guru di kelas dapat mengakses pembelajaran di luar kelas menggunakan gawainya masing-masing sehingga sedikit demi sedikit dapat menghadirkan kembali gairah dan minat eksplorasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Penelitian mengenai mata pelajaran Sejarah Indonesia maupun pengembangan media pembelajarannya telah dilakukan oleh beberapa peneliti lain. penelitian yang dilakukan oleh Azmi, dkk telah melakukan penelitian berjudul Studi Pendahuluan Pengembangan Aplikasi *Smartphone* Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Sejarah, penelitian lainnya dilakukan oleh Yusuf Efendi, dkk (2018)

yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah *Augmented Reality Card* (ARC) Berbasis Pada Pokok Materi Peninggalan Kerajaan Singhasari Untuk Peserta Didik Kelas X Kpr 1 SMK Negeri 11 Malang, Ainun dan Andy (2019) meneliti tentang Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga, dan beberapa penelitian lain yang relevan. Akan tetapi, dari beberapa penelitian tersebut belum ada penelitian yang mengkaji dan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi unity untuk mempelajari materi sejarah kerajaan-kerajaan bercorak Hindu-Buddha di Indonesia pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X Kurikulum 2013.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan merancang media pembelajaran sejarah dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan-Kerajaan Bercorak Hindu-Buddha Di Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini diwujudkan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses dan hasil pengembangan media pembelajaran sejarah Kerajaan-kerajaan Bercorak Hindu-Buddha di Indonesia?
2. Bagaimana hasil pengujian media pembelajaran sejarah Kerajaan-kerajaan Bercorak Hindu-Buddha di Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini terbatas pada pembahasan masalah terkait dengan proses pengembangan dan pengujian produk media pembelajaran sejarah kerajaan-kerajaan bercorak Hindu-Buddha di Indonesia

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sasaran atau target akhir yang harus dicapai dalam suatu penelitian. Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut .:

1. Untuk mengetahui proses dan hasil pengembangan media pembelajaran Sejarah Kerajaan-kerajaan bercorak Hindu Buddha di Indonesia berbasis multimedia interaktif yang akan diimplementasikan dalam pembelajaran.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran Sejarah Kerajaan-kerajaan bercorak Hindu Buddha di Indonesia yang telah dikembangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan pembaca, khususnya terkait permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

A. Bagi Siswa

1. Memudahkan siswa dalam memahami materi terkait Sejarah Kerajaan-kerajaan bercorak Hindu-Buddha di Indonesia.
2. Meningkatkan antusiasme belajar siswa dengan media yang baru digunakannya.
3. Siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri.

B. Bagi Guru

1. Membantu guru dalam menjelaskan materi terkait Sejarah Kerajaan-kerajaan bercorak Hindu Buddha di Indonesia.
2. Menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran.
3. Menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN yaitu meliputi : 1.1 Latar Belakang Penelitian, 1.2 Rumusan Masalah, 1.3 Tujuan Penelitian, 1.4 Manfaat Penelitian, 1.5 Sistematika Penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA yang meliputi : 2.1 Media Pembelajaran, 2.2 Multimedia Interaktif, 2.3 Analisis Mata Pelajaran, 2.4 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan

BAB III METODE PENELITIAN yang meliputi : 3.1 Desain Penelitian, 3.2 Prosedur Penelitian, 3.3 Objek Penelitian, 3.4 Sumber Data, 3.5 Teknik Pengumpulan Data, 3.6 Instrumen Penelitian

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN yang meliputi: 4.1 Temuan, 4.2 Pembahasan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN yang meliputi: 5.1 Kesimpulan, 5.2 Implikasi, 5.3 Saran

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN