

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Teknologi modern merupakan salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembaharuan. Peranan teknologi begitu menonjol terutama pada sektor pemerintahan dan masyarakat memberikan perhatian secara maksimal terhadap perkembangan teknologi, karena mereka menyadari peranan dan fungsi teknologi itu bagi kehidupan mereka. Teknologi memberikan dampak positif, salah satu dampak positif dari penggunaan teknologi yaitu dengan memudahkan pekerjaan manusia. Di masa pandemi Covid-19 Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat diperlukan untuk membantu keberlangsungan di bidang pendidikan. Para pendidik dituntut berinovasi dalam menghadirkan terobosan-terobosan baru dalam mengatasi pandemi Covid-19. Salah satu inovasi yang sudah diterapkan adalah melaksanakan pembelajaran secara daring atau *online*. Pembelajaran daring menggunakan perangkat seperti *handphone*, *laptop* serta layanan internet dan juga pemanfaatan media *E-Learning* dengan menggunakan berbagai macam platform seperti Google Classroom, *Edmodo*, *Moodle* dan lain lain

Pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam kemajuan suatu bangsa, semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa, maka akan diikuti dengan semakin baiknya kualitas bangsa tersebut. Seseorang dibekali

dengan berbagai pengetahuan, ketrampilan, keahlian dan tidak kalah pentingnya macam-macam tatanan hidup baik yang berupa norma-norma, aturan-aturan positif, dan sebagainya. Dalam membentuk sumber daya manusia tersebut perlu adanya sebuah interaksi edukatif yakni terjadinya proses kegiatan belajar mengajar antara seorang guru dan peserta didik. Penggunaan teknologi internet dalam belajar mengajar atau yang biasa disebut dengan *E-learning* semakin hari semakin diminati oleh banyak peserta didik. Menurut Setyaningsih et al (2020:20) dengan adanya teknologi membuat peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Peran teknologi mendukung proses belajar mengajar di dunia digital ini sangat diperlukan karena dapat membantu siswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri. Mandiri dalam artian siswa dapat mempelajari segalanya dan di mana saja dengan mengklik banyak fitur atau platform di internet terkait mata pelajaran yang mereka pelajari.

Perbedaan cara mengajar yang dilakukan dimasa pandemi Covid-19 ini tentunya akan memberikan dampak kepada peserta didik, jika pada kondisi normal siswa akan berangkat kesekolah dan menerima pembelajaran sebagaimana mestinya. Namun pada saat pembelajaran dilaksanakan pada masa pandemi Covid-19, semua kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara *daring* atau *online*. Tentunya di masa pandemi Covid-19 perlu terdapat pembaharuan penyampaian isi bahan ajar yang ada. Dalam pembelajaran daring peserta didik merasa bosan terkait konten pembelajaran yang dibawakan oleh guru karena bersifat monoton dan kurang menarik, peserta didik tertarik dengan konten pembelajaran yang menampilkan gambar maupun video maka dibutuhkan konten pembelajaran yang berbasis multimedia agar peserta didik kembali bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran. Penerapan pembelajaran berbasis multimedia meruakan salah satu

bentuk dari pengembangan media pembelajaran interaktif dengan penerapan teknologi. Konten berbasis multimedia diharapkan memicu peserta didik merasa termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia konten pembelajaran merupakan informasi yang tersedia melalui produk ataupun media elektronik. Konten pembelajaran sangat diperlukan dalam melaksanakan pembelajaran namun kerap kali konten yang disajikan kurang menarik perhatian peserta didik, sehingga hanya terdapat komunikasi satu arah yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Sehingga dibutuhkan konten pembelajaran yang interaktif yang mengakibatkan terjadinya komunikasi secara dua arah, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia interaktif adalah sifat saling melakukan aksi, antarmubungan, saling aktif. Konten pembelajaran interaktif merupakan suatu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana pengirim dan penerima pesan saling melakukan interaksi satu sama lain (Dewi et al., 2018). Konten pembelajaran interaktif dalam bidang pendidikan terdapat video ataupun animasi yang memberikan peluang untuk peserta didik melakukan komunikasi secara dua arah terhadap konten tersebut, dan juga terdapat kuis yang berbentuk game yang dapat mengukur sampai mana pengetahuan peserta didik terhadap materi yang disajikan. Konten pembelajaran interaktif memiliki tampilan yang menarik sehingga menggugah minat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut Mahadewi et al (2019) konten pembelajaran akan dapat meningkatkan akses peserta didik terhadap konten pembelajaran itu sendiri. Peningkatan akses akan berdampak pada peningkatan wawasan peserta didik secara lebih memadai. Dalam proses belajar mengajar juga diperlukan model

atau strategi pembelajaran yang tepat, sehingga mampu meningkatkan keefektifan dalam melaksanakan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yaitu *Discovery Learning*, menurut Suprijono (2010) *discovery learning* merupakan pembelajaran beraksentuasi pada masalah-masalah kontekstual, sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui tidak langsung dari pemberitahuan seseorang, sebagian ataupun seluruhnya akan ditemukan sendiri oleh peserta didik. Dari hasil wawancara kepada guru juga menyatakan bahwa selama pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti menggunakan model *Discovery Learning*. Keunggulan dari model ini menurut Suprihatiningrum (2017) dapat mengembangkan potensi intelektual, mengubah peserta didik dari memiliki motivasi dari luar menjadi memiliki motivasi dari dalam, peserta didik dapat dengan mudah mengingat atau memahami pembelajaran yang diberikan. Penelitian dari Sentika (2020) menyatakan hasil pengamatan keterlaksanaan dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa. Dengan pembelajaran dimasa pandemi seperti sekarang yang terlaksana secara daring, model pembelajaran *discovery learning* memungkinkan untuk digunakan sebagai strategi belajar. Maka didalam penerapannya model *Discovery Learning* dapat diintegrasikan dengan Konten Pembelajaran Interaktif.

SMA Negeri 2 Singaraja merupakan salah satu sekolah Menengah Atas yang ada di kota Singaraja yang mengimplementasikan pembelajaran berbasis daring di masa pandemi ini. Salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik kelas XI adalah Agama Hindu dan Budi Pekerti. Pendidikan agama Hindu dan Budi

Pekerti selalu mengajarkan tentang hakikat Satyam kejujuran, Siwam kesucian, Sundaram keindahan sehingga mampu menumbuhkan perilaku yang menjunjung tinggi nilai-nilai kebenaran di lingkungannya. Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang bersumber pada Kitab Suci Veda selalu mengarah pada konsep Tri Kaya Parisudha berpikir yang baik, berkata yang baik, dan berbuat yang baik sehingga terwujudnya manusia berbudi pekerti yang luhur kepada Sang Hyang Widhi

Pada tahap pendahuluan hal yang dilakukan adalah melaksanakan observasi berupa wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti di kelas XI dari hasil wawancara (terlampir di lampiran 2) maka diperoleh informasi berupa terdapat beberapa permasalahan yang dialami selama proses belajar mengajar pada pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti dimasa pandemi Covid-19. Dalam penyampaian bahan ajar dimasa pandemi Covid-19 hanya menggunakan modul dalam bentuk *pdf* ataupun video dari *youtube*, dari materi berupa modul yang diberikan juga tidak sepenuhnya mencapai tujuan yang diharapkan. Tiap-tiap siswa memiliki cara tersendiri untuk memahami materi yang diberikan. Baik itu berupa teks, gambar, audio ataupun video. Dalam pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti sangat dibutuhkan pemahaman yang baik sehingga ajaran-ajaran Agama Hindu yang ditanamkan dapat nantinya diimplementasikan ataupun dipraktikan dalam kehidupan sehari hari. Kurangnya pemanfaatan teknologi yang sudah ada oleh guru pengajar, hal tersebut dikarenakan kurangnya variasi dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh guru. Guru pengampu juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan konten pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran

Agama Hindu dan Budi Pekerti. Dalam permasalahan lain konten yang diberikan oleh guru tidak interaktif sehingga tidak ikut melibatkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan penyebaran angket karakteristik peserta didik yang telah dilakukan oleh peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja yang berjumlah 33 orang (terlampir di lampiran 5). Ditemukan beberapa permasalahan yaitu, sebanyak 60% siswa merasa bosan dengan konten pembelajaran berupa modul yang diberikan kurang bervariasi dan kurang menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti, diperlukan konten pembelajaran yang bervariasi berbasis multimedia yang didalamnya berisikan teks, video, audio, gambar dan juga game. Adanya konten pembelajaran interaktif ini peserta didik menjadi lebih mudah memahami dan tidak merasa bosan serta kembali termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran. Peserta didik juga dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran yang diberikan. Dibutuhkan cara ataupun strategi dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik serta peserta didik dapat memahami materi yang diberikan oleh guru, salah satu solusi yang ada adalah dengan menggunakan konten pembelajaran berbasis multimedia. Penggunaan konten pembelajaran berbasis multimedia dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan minat serta keinginan peserta didik untuk belajar (Multazam et al., 2017). Dimasa sekarang, dalam melaksanakan pembelajaran yang bersifat daring dibutuhkan pemikiran yang kreatif agar pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal. Salah satu hasil dari berpikir kreatif tersebut ialah dengan menciptakan konten pembelajaran yang interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif atau disebut MPI adalah suatu

program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi, secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program. Menurut Surjono (2017) dengan adanya multimedia dalam pendidikan akan membantu dalam proses belajar mengajar. Menurut Munir (2012) mengatakan bahwa multimedia dalam pendidikan memiliki tiga fungsi utama yaitu fungsi suplemen yang sifatnya pilihan, fungsi pelengkap dan fungsi pengganti.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka guru maupun peserta didik membutuhkan inovasi dalam pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti dengan mengembangkan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran. Menurut Surjono (2017) Multimedia Pembelajaran Interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program. Menurut Irawan & Suryo (2017) dengan adanya Multimedia Pembelajaran Interaktif tersebut dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang nantinya akan meningkatnya hasil belajar peserta didik. Menurut Sadiman (2011) penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menarik atensi peserta didik sehingga peserta didik akan lebih fokus dalam menerima informasi. Menurut (Arham & Dwiningsih, 2018) penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi sangat disarankan karena berfungsi sebagai alat bantu fisik maupun nonfisik yang dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswanya dalam memahami materi

pelajaran secara lebih efektif dan efisien. Sejalan dengan permasalahan yang telah dialami, menurut penelitian yang sudah dilakukan oleh Rohmah & Bukhori (2020) dengan kondisi pandemi saat ini khususnya di Indonesia, mengakibatkan seluruh sekolah diwajibkan untuk belajar di rumah, menjadikan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan Articulate storyline 3 ini dapat menjadi alternatif solusi media pembelajaran yang mudah digunakan dan dipahami dengan tambahan fitur video.

Salah satu software yang dapat membantu mengembangkan konten pembelajaran interaktif adalah, dengan menggunakan *Articulate Storyline 3*. Pembelajaran multimedia interaktif dengan *software Articulate Storyline 3* dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati & Wahyuni (2020) bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media interaktif dan yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi barisan dan deret di MAS Darussadah Cot Tarom Bireuen. Model *Discovery Learning* berbasis media interaktif yang digunakan guru dapat memberikan kebebasan kepada siswa dalam menemukan pengetahuannya sendiri. Menurut Rostika et al., (2020) dari hasil penelitian yang dilakukan terbukti bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berbasis media blog dan MMI memiliki dampak yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan proses pembelajaran yang menitik beratkan pada kemampuan siswa dalam memecahkan suatu persoalan atau permasalahan dalam proses pembelajaran melalui rasa ingin tahunya dalam menemukan hal penting

pada materi pembelajaran (Illahi, 2012:29). dengan adanya kombinasi antara Articulate Storyline 3 dengan model *Discovery Learning*, peserta didik dapat lebih tertarik dan merasa senang dengan adanya konten yang berbasis audio, video, gambar, animasi dengan menggunakan Articulate Story Line 3 peserta didik juga akan lebih mampu untuk lebih berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Serta hasil dari belajar peserta didik dapat meningkat dan dapat dipertahankan dan tidak merasa bosan.

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan pengembangan dari pembelajaran yang mengkombinasikan antar model pembelajaran *Discovery Learning* dengan *software* Articulate Story Line 3 pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk menambah variasi guru dalam proses belajar mengajar dan juga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan penelitian skripsi dengan judul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Menggunakan Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti”**.

1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Konten pembelajaran yang bersifat monoton dengan menggunakan modul saja dan tidak variatif menyebabkan sebagian peserta didik merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.
2. Pembelajaran yang belum memanfaatkan teknologi yang ada sehingga menjadi monoton membuat peserta didik menjadi kurang tertarik

1.3. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan dan implementasi konten pembelajaran interaktif dengan model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif dengan model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja?

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk dapat melakukan pengembangan dan pengimplementasian konten pembelajaran interaktif dengan model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja.
2. Mendeskripsikan respons guru dan peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif dengan model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja.

1.5. BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yang berjudul Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran agama hindu dan budi pekerti untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja menggunakan silabus mata pelajaran agama hindu dan budi pekeri yang digunakan di SMA Negeri 2 Singaraja serta hanya mengangkat materi keluaraga sukhinah dengan menggunakan 2 KD. Sumber belajar peserta didik berasal dari buku paket yang disediakan oleh sekolah.
2. Pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran agama hindu dan budi pekerti untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja hanya dilaksanakan sampai ujicoba terbatas yang akan diujikan selama 4 kali pertemuan, dimana merupakan suatu upaya untuk melakukan evaluasi dan revisi untuk mendapatkan hasil berupa konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning*, karena beberapa pertimbangan yaitu: (a) keterbatasan waktu dalam penelitian, (b) memerlukan adanya keterlibatan peserta didik yang lebih banyak.

1.6. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan bahan ajar bagi guru. Dan juga penelitian ini diharapkan meningkatkan pemahaman dan pengetahuan untuk peserta didik melalui bahan ajar yang sesuai untuk mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, dimana model *Discovery Learning* tersebut merupakan model yang mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan peserta didik. Dengan belajar penemuan, peserta didik juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan berasyarakat.
2. Manfaat praktis
- a. Bagi Peneliti
Manfaat bagi peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang diperoleh dan juga memberi tambahan pengalaman mengenai proses pembelajaran yang nantinya berguna untuk peneliti sebagai calon pendidik.
 - b. Bagi Peserta Didik
Dengan penelitian dapat menanggulangi permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik selama proses belajar mengajar, dan juga peserta didik tidak akan merasa bosan dengan pembelajaran yang bervariasi dalam mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi guru, dengan menggunakan model pembelajaran Articulate Storyline 3 berbasis *Discovery Learning* guru dapat menambah bahan ajar guru dalam mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pada usaha perbaikan pembelajaran dengan mengoptimalkan proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti.

