

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada masa pandemi saat ini pendidikan di Indonesia tidak berjalan dengan efektif sebagaimana mestinya dikarenakan bencana yang melanda kita semua, yaitu adanya serangan *virus corona* yang sangat berbahaya sehingga mengakibatkan seluruh sekolah dibatasi sementara. Pemerintah mengeluarkan kebijakan sekolah yang disebut PTM (Pembelajaran Tatap Muka) terbatas dimana proses pembelajaran hanya bisa dilakukan melalui daring (dalam jaringan) dan luring (luar jaringan). Kebijakan ini memperbolehkan siswa masuk sekolah namun hanya boleh setengah dari jumlah siswa. Sehingga hal ini menjadi tantangan besar bagi pengajar dan peserta didik untuk memenuhi kebutuhan belajarnya.

Media pembelajaran menjadi perangkat yang dipakai guna mempresentasikan materi dalam proses belajar mengajar. Alat ini berupa media teknologi informasi dan komunikasi dimana pengajar dapat menyalurkan informasi berupa materi ajar kepada siswa, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sangat banyak jenisnya, seperti media pembelajaran audio, visual, dan sebagainya. Pada kasus ini jenis-jenis media pembelajaran tersebut dapat digabungkan menjadi satu, yaitu dapat disebut sebagai media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif

adalah alat pembelajaran berupa produk multimedia yang dibuat sedemikian rupa sesuai kebutuhan dan isi materi dengan berbagai tampilan yang dimuat. Media pembelajaran interaktif ini menyajikan konten pembelajaran seperti video atau gambar bergerak berupa animasi, teks, audio serta game. Jadi dengan memberikan kepada siswa media pembelajaran interaktif dapat membuat siswa menjadi tertarik dengan pembelajaran yang diberikan, tidak hanya itu saja pengaruh pemakaian media pembelajaran yang baik bisa mempengaruhi hasil belajar siswa atau prestasi siswa. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan media digital tersebut diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi, eksplorasi dan siswa juga dapat memahami materi dengan mudah serta peserta didik merasa senang akan bahan ajar yang disampaikan oleh guru.

Di abad ke-21 ini dalam mewujudkan media pembelajaran yang tepat guna maka peran guru disini sangat penting dalam pemanfaatan teknologi khususnya untuk pengembangan media pembelajaran demi menunjang kesuksesan proses pembelajaran di kelas. Guru dituntut untuk bisa berpikir lebih kreatif dalam menginovasikan media pembelajaran yang nantinya akan diberikan untuk siswa (Alismail and McGuire 2015). Hal ini juga mengingatkan bahwa saat ini masih banyak para guru yang mengajarkan siswanya hanya dengan menggunakan buku paket atau buku LKS saja.

Pada era digital ini dimana teknologi informasi sangat dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan memadukan serta meningkatkan muatan informatika kedalam suatu kerangka dasar juga berdasarkan silabus yang ditetapkan yaitu kurikulum 2013. Perkembangan teknologi dinilai mampu mendorong peserta didik dalam memahami pembelajaran dan membantu membuat

suasana belajar lebih bervariasi dengan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajarnya. Selain itu peserta didik juga mampu mencari informasi sendiri dan memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan keberadaan teknologi tersebut. Dengan demikian model pembelajaran yang diperlukan guna membantu mengisi keperluan belajar yang baik yaitu melalui menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Menurut Durajad (2008) model pembelajaran *Discovery Learning* ialah model pembelajaran yang tidak disampaikan dengan keseluruhan oleh guru, dalam artian siswa disini memiliki peran yang lebih menonjol untuk memecahkan permasalahan pada prosedur belajar mengajar terutama pengembangan pengetahuan murid ataupun dalam menumbuh kembangkan tahap bernalar murid yang kreatif dan inovatif.

Dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dapat membuat perkembangan belajar siswa semakin meningkat sehingga nilai pengetahuan siswa tentunya akan meningkat, Pernyataan tersebut dapat ditinjau dari hasil penelitian (Sukmara, Ws, and Respati 2017), dimana disampaikan bahwa hasil belajar yang memanfaatkan perangkat pembelajaran interaktif yang mana dirancang memakai *Adobe Captivate* pada mata pelajaran IPS kelas IV mampu menghasilkan hasil belajar siswa yang baik dari sebelumnya, dimana pada riset berikut guru menyumbangkan masukan yang tidak negatif terhadap produk sebab bersama adanya alat pembelajaran interaktif murid menjadi cenderung mudah dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dari hasil responden keseluruhan siswa pada saat setelah pembelajaran multimedia *Adobe Captivate* sebagai media pembelajaran IPS menunjukkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

IPS atau singkatan dari Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran tingkat sekolah yang memiliki banyak materi dalam konten pembelajarannya, sehingga tak banyak siswa dapat memahami dan mengingat secara cepat materi yang dipelajari, baik secara mandiri melalui bahan ajar seperti buku atau LKS ataupun melalui penjelasan guru, yang mana guru biasanya akan menjelaskan materi IPS dengan cara menceritakan materi yang dipelajari. Materi IPS yang memiliki banyak pembahasan salah satunya yaitu pada materi keadaan geografis benua dimana didalamnya memuat keadaan ruang lingkup benua, termasuk juga letak, luas, kondisi iklim dan dinamika penduduk benua. Tidak hanya itu, seperti yang kita ketahui bahwa benua di bumi terdapat tujuh benua, dimana pada masing-masing benua tersebut memiliki ciri-ciri keadaan yang berbeda. Dapat dikatakan sebagai seorang siswa tidaklah mudah dalam memahami materi tersebut. Maka oleh sebab itu sangat perlu seorang guru memanfaatkan media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mempermudah dan menarik minat belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPS.

Berlandaskan perolehan tinjauan dan wawancara pada karya ilmiah ini yang telah dilakukan peneliti pada guru dan siswa di sekolah tujuan mengemukakan bahwasanya pada proses belajar mengajar IPS pendidik tengah memakai teknik khutbah dan demonstrasi, alhasil murid merasa cepat jenuh, peserta didik cenderung mencari kegiatan lain saat proses pembelajaran berlangsung dan kurang fokus. Permasalahan yang ditemukan selanjutnya yaitu dalam proses mendidik belum adanya bahan dan alat yang menarik dan sejalan akan bahan ajar pembelajaran sekaligus daya nangkap siswa yang minim atau dapat dikatakan bahwa daya berpikir siswa belum bisa dikatakan berpikir abstrak hingga murid

sukar dalam mengerti bahan ajar yang dipresentasikan pendidik. Berdasarkan metode pembelajaran yang digunakan guru menyebabkan proses pembelajaran IPS kurang berjalan efektif serta tingkat penangkapan murid masih belum sesuai dengan apa yang dikehendaki. Pada dasarnya guru di sekolah telah menyajikan materi pembelajaran melalui pemakaian teknik konservatif ataupun teknik yang biasa dipakai dalam penyampaian materi ajar dimana guru menyiapkan materi berupa *power point* untuk menyampaikan materi pembelajaran, namun pada kenyataannya murid kurang berminat terhadap materi yang dipresentasikan guru karena tampilan dan cara pengemasan media yang kurang, alhasil nilai belajar siswa pada pembelajaran IPS kurang memuaskan.

Kegiatan observasi juga dilakukan pada peserta didik dengan memberikan angket ke masing-masing siswa, dari hasil angket yang diterima dari siswa kelas IX SMP yang berjumlah 20 orang siswa, dimana terdapat 70% siswa kurang baik dalam memahami materi pelajaran IPS dan 80% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru kurang baik dalam membantu mereka untuk memahami materi pembelajaran. Dengan diberikannya pertanyaan terkait penyediaan media pembelajaran interaktif yang akan mereka gunakan guna membantu mereka dalam proses pembelajaran yang menarik, siswa memberikan respons cukup baik berdasarkan hal tersebut. Dimana hasil responden berdasarkan angket sebanyak 90% siswa sangat tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif khususnya dalam pembelajaran IPS. Hasil responden yang didapatkan berdasarkan proses observasi kepada siswa dengan hasil perhitungan persentase didapat dari hasil perhitungan otomatis melalui *google form*. Adapun hasil yang didapat berdasarkan permasalahan dinyatakan bahwa sebanyak 70% siswa

menyatakan cukup sulit menguasai pembelajaran IPS, 75% siswa menyatakan pembelajaran IPS cepat membuat bosan dengan cara penyampaian yang digunakan guru, 85% siswa menyatakan kelengkapan sarana pembelajaran di sekolah, 80% Media pembelajaran yang digunakan guru kurang membantu dalam memahami pelajaran IPS, 90% siswa memilih setuju dengan dengan adanya media Pembelajaran interaktif untuk membantu dalam memahami mata pelajaran IPS.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan solusi yang dilakukan diantaranya untuk siswa, dapat membantu siswa dalam menunjang proses pemahaman materi IPS dan untuk guru, dapat memudahkan dan membantu guru dalam mengajar. Pada media pembelajaran interaktif tampilan serta pengemasannya akan dibuat semenarik mungkin dan tentunya cara penggunaannya akan mudah bagi siswa, tentunya nantinya dapat digunakan secara efektif dan mampu memenuhi konsep kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013, dimana konsep yang harus dikuasai siswa yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Media pembelajaran yang tepat harus menjadi kunci utama agar siswa mampu melakukan pembelajaran dengan baik dan berguna bagi mereka. Media pembelajaran interaktif pada era ini sangat dibutuhkan di sekolah karena dapat menjadi alat pembelajaran elektronik yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, dimana dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini tentunya menggabungkan beberapa aspek seperti audio, video, teks, gambar dan animasi secara terpadu yang akan dikombinasikan dengan konsep permainan berupa quiz yang akan dilakukan setelah mereka melakukan pemahaman materi.

Aplikasi atau *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif sangat banyak adanya, contohnya seperti *Adobe Animate CC*, *Adobe Flash*, *Articulate Storyline*, *Adobe Captivate*, dan lain sebagainya. Pada kasus ini penulis memanfaatkan *Adobe Captivate* dan *Adobe Animate CC* sebagai *software* perancang media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPS kelas IX semester 1 bab 1 mengenai “Interaksi antar negara asia dan antar negara lainnya”.

Adobe Captivate merupakan sebuah *software* yang memiliki tampilan yang hampir sama dengan *Microsoft Power Point*, tidak hanya tampilan saja, kegunaan kedua *software* ini sama-sama bisa digunakan dalam a bahan presentasi ataupun interaktif, namun *software* ini memiliki kelebihan dari *Microsoft Power Point*, yaitu dimana pada *Adobe Captivate* terdapat template khusus yang digunakan untuk mendesain soal kuis ataupun tes lainnya, tentunya dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna. Selain *Adobe Captivate* yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran interaktif yang dimanfaatkan oleh penulis,

Adobe Animate CC juga dimanfaatkan dalam proses perancangan media pembelajaran interaktif. Perlu diketahui bahwa *Adobe Animate CC* merupakan *software* multimedia yang mana merupakan pengembangan dari *Adobe Flash Profesional CC*, dimana dalam *Adobe Animate CC* ada penambahan fitur yang tentunya lebih berkembang dari *Adobe Flash Profesional CC*. Kegunaan *Adobe Animate CC* pada media pembelajaran interaktif adalah sebagai aplikasi pembuat desain video pembelajaran 2D.

Penggunaan *software Adobe Animate CC* dan *Adobe Captivate* sebagai perancang media pembelajaran interaktif dapat diterapkan dalam model

pembelajaran berbasis *Discovery Learning*. Dengan menggunakan model *Discovery Learning* dalam menunjang keberhasilan proses belajar siswa , maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP LAB UNDIKSHA SINGARAJA**” yang mana nantinya peneliti akan melakukan uji coba terhadap proses pembelajaran, dan akan menarik kesimpulan apakah model pembelajaran ini mempunyai mutu yang baik ataupun pantas dipakai pada meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berlandaskan latar belakang yang sudah dipaparkan terdapat beberapa persoalan yang dapat diidentifikasi diantaranya yakni :

1. Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang membantu siswa dalam pemahaman materi pembelajaran.
2. Siswa kurang termotivasi dengan media ajar yang digunakan guru.
3. Kurangnya pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berlandaskan penjabaran latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan persoalan pada kajian berikut :

1. Bagaimana rancangan serta cara mengaplikasikan media pembelajaran interaktif ?

2. Bagaimana responden yang dihasilkan berdasarkan media pembelajaran interaktif ?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dalam melakukan penelitian ini yang diharapkan ialah :

1. Untuk bisa mengetahui rancangan serta cara mengaplikasikan media pembelajaran interaktif.
2. Untuk mengetahui bagaimana responden yang dihasilkan berdasarkan media pembelajaran interaktif.

1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Dalam kajian studi berikut yang menjadi batasan masalahnya yakni :

1. Kajian studi ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning*.
2. Materi pelajaran pada pengkajian ini didapat pada mata pelajaran IPS yaitu pembelajaran semester 1 (ganjil).
3. Penelitian ini hanya dilakukan hingga tahapan uji coba terbatas dengan tujuan agar melaksanakan penilaian dan perbaikan agar nantinya mendapatkan hasil yang maksimal berwujud media pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* yang diujikan selama empat kali pertemuan baik secara *offline* maupun *online*.
4. Pembuatan media pembelajaran pada kajian studi ini diselaraskan bersama aspek dan kompetensi mata pelajaran IPS kelas IX.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Dalam kajian studi ini mendapatkan kegunaan yakni :

1. Bagi peneliti

Peneliti mampu mengimplementasikan ilmu yang sudah diperoleh selama perkuliahan maka peneliti mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif.

2. Bagi pengguna

Pengguna yang dilibatkan di sini yaitu guru dan siswa, diharapkan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti nantinya dapat bermanfaat bagi pengguna yaitu guru dan siswa.

3. Bagi Universitas

Menjadi sumber ilmu pengetahuan tentang pembelajaran efektif dan menjadi referensi pembelajaran.

