

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan pendidikan saat ini sangat drastis baik dari metode, model pembelajaran dan teknologi yang telah digunakan dan dikembangkan oleh setiap para ahli untuk mendapatkan hasil yang maksimal didalam proses pembelajaran. Guna meraih pembelajaran yang efisien serta efektif, pentingnya memahami berbagai macam metode pembelajaran. Ada banyak model pembelajaran yang sudah digunakan seiring berkembangnya Pendidikan dilihat dari model pembelajaran umum hingga model pembelajaran digital, dalam penggunaannya guru harus mengetahui faktor – faktor yang harus dijadikan dasar pertimbangan dalam pemilihan sebuah model pembelajaran. Begitu pula dengan metode pembelajara yang berperan sebagai jembatan antar siswa dan guru dalam mencapai tujuan dan sasaran proses belajar mengajar. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dan guru dalam suatu lingkup belajar guna mencapai tujuan belajar. Menurut Sanjaya (2011) menyatakan proses belajar mengajar adalah salah satu proses kompleks yang dimana keberhasilannya dapat dilihat dari 2 aspek, yaitu aspek proses dan produk. Keberhasilan proses pembelajran dilihat dari aspek proses memang mudah dilihat serta ditentukan kriterianya, tapi hal ini dapat mengurangi makna proses pembelajaran sebagai proses yang terkandung nilai-nilai Pendidikannya.

Keberhasilan proses dari sisi produk ialah keberhasilan peserta didik terkait hasil yang diraih dengan mengabaikan proses pembelajaran.

Tingkat Kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) hingga saat ini meliputi teknologi informasi dan komunikasi, yang sudah menyajikan kemudahan bait terdapat pada bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan dituntut agar selalu melakukan pembaharuan-pembaharuan mutu pendidikan agar sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada. Salah satu teknologi komunikasi dan informasi dalam bidang pendidikan adalah *electronic learning* (*E-learning*) sebagai penunjang konten pembelajaran

Electronic Learning (*E-learning*) adalah prasarana berbasis website yang sudah memiliki fasilitas secara online. *Electronic learning* dapat membuat siswa agar bisa belajar mandiri, sehingga proses belajar mengajar dapat dikatakan *student center learning* atau berfokus pada siswa. *Electronic Learning* bukan merubah model pembelajaran umum di dalam kelas, tapi mendukung model belajar yang ada melalui proses interaktif pada pengembangan dan konten teknologi pendidikan. Melalui *Electronic learning* ini, siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja mengingat bahan ajar yang sudah tersedia pada komputer. Jika siswa menginginkan bahan ajar lebih, ia dapat melakukan pencarian di internet secara lebih fleksibel, merubah karakter siswa sedari pasif jadi aktif. Guru dan siswa dapat menggunakan bahan pembelajaran yang terjadwal serta terstruktur melalui jaringan internet (sadimin, dkk 2018).

Dalam pembelajaran perlu diperhatikan juga penggunaan model pembelajaran agar sesuai dengan kurikulum yang diangkat oleh setiap sekolah saat ini. Hingnga

saat ini ada tiga model pembelajaran utama yang diterapkan guna membentuk perilaku sosial, mengembangkan rasa keingintahuan dan saintifik. Ketiga model ini yaitu *Project Base Learning*, *Discovery Learning*, dan *Problem Base Learning* yang sudah dijelaskan juga pada Permendikbud no.103 tahun 2014. *Problem Base Learning* merupakan metode mengajar yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah dalam suatu kegiatan untuk menghasilkan suatu produk (Kamdi, 2007:77).

Sesuai dengan hasil observasi yang didapatkan dilapangan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar di lapangan masih dirasa kurang karna belum adanya pemanfaatan teknologi informasi yang ada. Untuk mengatasi kelemahan ini peneliti ingin menggunakan *Articulate Storyline* yang diintegrasikan kedalam *Electronic learning Schoology*, peneliti menggunakan *Schoology* karena *Schoology* mampu untuk memaksimalkan kebutuhan guru untuk mengajar dikelas. *Schoology* merupakan salah satu perangkat lunak berbasis web yang membantu guru dalam proses perencanaan, pelaksanaan dan penilaian setiap proses yang ada. Proses belajar mengajar menggunakan *Schoology* dapat meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar mahasiswa (Suanna, W., dkk (2017)). *Articulate Storyline* adalah salah satu perangkat lunak yang fungsinya hampir mirip dengan *powerpoint* sebagai media presentasi penyampaian informasi. *Articulate Storyline* tepat digunakan sebagai media yang dapat memberikan konten – konten yang lengkap, pembuatannya sendiri tidak memerlukan script maupun bahasa pemrograman. Pembuatan konten pembelajaran interaktif dimudahkan dengan adanya menu *trigger* untuk semua perintah yang akan dilakukannya. Hasil dari *Articulate Storyline* ini sendiri

mempunyai kelebihan yang dinamakan smart brainware sederhana. Program ini juga mempermudah pengguna untuk mempublish secara *offline/online* dan juga dapat di terapkan kedalam bentuk *compact disc, learning management system* dan *word processing* (Ghozali & Rusimamto, 2016).

Konten mata pelajaran prakarya pada kurikulum 2013 dialokasikan dalam berbagai pendekatan serta disesuaikan dengan setiap tingkat kemampuan kognitif siswa. Materi prakarya terdiri dari keterampilan, nilai dan sikap serta pengetahuan dengan penekanan pengembangan yang disesuaikan dengan data wilayah sekitar. Prakarya dapat diharapkan untuk membangun indentitas dan citra bangsa terhadap kehidupan sosial dan ekonomi.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang sudah peneliti laksanakan di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja (Lampiran 3) kepada guru pengampu, pada saat masa pandemi *Covid-19* ini adanya perubahan penyampaian materi bahan ajar yang dimana sumber belajar yang diimplementasikan dalam pembelajaran masih bersumber dari power point dan referensi *Youtube*, sehingga proses belajar mengajar masih terpusat pada guru. Kendala yang didapatkan pada saat pembelajaran Prakarya terletak pada materi ajar yang dirasa masih kurang, sedangkan alat pendukungnya sudah sangat memadai, baik fasilitas *wifi* dan juga proyektor yang sudah tersedia disetiap kelas.

Berdasarkan observasi serta wawancara dengan cara menyebarkan angket karakteristik siswa (Lampiran 6) kepada siswa kelas VIII di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja berjumlah 21 responden , diperoleh beberapa masalah yaitu modul atau media yang digunakan masih bersifat monoton sehingga siswa

menjadi kurang memperhatikan dalam proses belajar mengajar dan juga pembelajaran secara *daring* ini membuat siswa merasa bosan..

Bedasarkan pemaparan diatas, maka diperlukan adanya pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran prakarya sebagai pemecahan masalah untuk meningkatkan minat belajar siswa. Sesuai dengan apa yang sudah dijelaskan diatas, SMP Laboratorium Undiksha Singaraja sudah didukung dengan sarana dan prasarana yang sudah lengkap. Peneliti memiliki ide untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar dengan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Kerajinan Bahan Lunak Pada Mata Pelajaran Prakarya di Kelas VIII SMP Laboratorium Undiksha Singaraja”**. Dengan adanya konten ini senantiasa diharapkan membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana implementasi dan rancangan pengembangan konten pembelajaran interaktif kerajinan bahan lunak mata pelajaran prakarya kelas VIII di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja ?
2. Bagaimana respons siswa dan guru terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif kerajinan bahan lunak mata pelajaran prakarya kelas VIII di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja?

3. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa dan guru terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif kerajinan bahan lunak mata pelajaran prakarya kelas VIII di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancangan dan implementasi dari pengembangan konten pembelajaran interaktif kerajinan bahan lunak pada mata pelajaran prakarya kelas VIII di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja
2. Untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif kerajinan bahan lunak pada mata pelajaran prakarya kelas VIII di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja

1.4 BATASAN MASALAH

Melihat indentifikasi masalah sudah dipaparkan pada latar belakang, peneliti membuat batasan pada penelitian “Pengembangan konten pembelajaran interaktif kerajinan bahan lunak pada mata pelajaran prakarya kelas VIII di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja” antara lain:

1. Penelitian ini dibatasi dengan menggunakan sumber dari RPP 4 kali pertemuan sesuai silabus semester 2 Prakarya kelas VIII di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja, Buku Pegangan mata pelajaran Prakarya.
2. Penelitian ini diberi batasan pada konten pembelajaran yang berbasis multimedia dan menggunakan kombinasi animasi 2 dimensi dan 3 dimensi embed.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari pengembangan konten pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Sebagai pembuat konten ini, hendaknya nanti bisa dijadikan sebagai penunjang bagi pendidik dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu siswa dituntut untuk belajar secara mandiri dan aktif, karena pembelajaran sekarang berpusat pada siswa. Dengan menerapkan konten pembelajaran interaktif ini, siswa dapat melengkapi materi pembelajaran dengan konten pembelajaran yang memikat, dan siswa dapat berinteraksi secara langsung, sehingga siswa terlibat aktif didalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Meningkatkan kemandirian dan keaktifan siswa dalam mencari materi selama proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Menambah wawasan dalam pembelajaran baik secara online maupun offline, bahan ajar juga akan diarsipkan dan dapat diakses oleh siswa kapanpun dan dimanapun.

c. Bagi sekolah

Membantu mengoptimalkan setiap pembelajaran dengan lebih efisien dan efektif.