

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan suatu negara dipengaruhi oleh perkembangan sumber daya manusianya. Menurut Hartomo & Aziz (2011:121) Suatu negara atau negara bagian akan tumbuh menjadi negara maju jika berhasil mengembangkan swadaya dan mencapai jumlah dan kualitas pendidikan minimum pada penduduknya. Hal ini sangat penting dikarenakan pendidikan membawa dampak yang sangat signifikan dalam perkembangan sumber daya manusia suatu bangsa dan negara. Pendidikan yaitu salah satu komponen dasar yang sangat penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Tidak hanya itu salah satu tujuan dari pendidikan adalah membentuk manusia yang beriman dan berahlak mulia agar nantinya bias menjadi contoh di masyarakat. Dengan kata lain, pada pendidikanlah sebuah nasib dan masa depan sebuah bangsa berada (Sindhunata, dalam Werang, 2016).

Pendidikan merupakan pembelajaran keterampilan, pengetahuan, dan kebiasaan yang diberikan secara turun-temurun oleh seseorang/kelompok atau secara otodidak melalui pelatihan, pengajaran, dan penelitian. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung berkembangnya siswa yang berdaya saing dan cerdas di masa depan. Pendidikan yang dapat mendukung

pembangunan masa depan adalah pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. (Hartomo & Aziz, 2011:120-121)

Pendidikan terus berkembang, berubah dan meningkat dalam menanggapi perkembangan semua bidang kehidupan. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan negara, peningkatan mutu pendidikan sangat penting bagi pembangunan seluruh aspek kehidupan manusia. Sistem pendidikan nasional harus selalu dikembangkan pada tingkat regional, nasional dan global untuk memenuhi kebutuhan dan perkembangan zaman. Pada dasarnya karakteristik pendidikan yang baik terdapat empat dasar utama, yaitu (a) adanya dukungan pendidikan yang bersifat konsisten dari masyarakat, (b) tingginya derajat profesionalisme pada kalangan guru, (c) adanya jaminan kualitas dari pihak sekolah, (d) adanya harapan dari siswa untuk selalu berprestasi (Cheng & Wong, dalam Werang, 2016).

Menurut Hartono & Aziz (2011:121) Pendidikan nasional yang diperlukan adalah pendidikan dengan landasan dan tujuan yang terkandung dalam Pancasila. Hal ini juga bersumber dari sistem nilai Pancasila yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003, dimana pendidikan nasional merupakan keterampilan dan karakter bangsa yang berharga yang berkaitan dengan pembentukan kehidupan suatu negara pembentuk peradaban. Peserta didik mengembangkan potensinya agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan warga negara yang bertanggung jawab.

Menurut Bafadal (dalam Werang, 2016:12) guru memiliki posisi dan memegang peranan yang menentukan kualitas pendidikan. Menurutnya Jika semua komponen proses pendidikan dan pembelajaran, seperti dana pendidikan, sarana dan prasarana, media atau materi, materi pembelajaran, dan lain-lain, tidak membawa manfaat yang maksimal dan tidak didukung oleh kehadiran guru yang senantiasa berjuang. tidak dapat digunakan secara optimal. Wujudkan ide-ide Anda dan berpikirlah segar untuk siswa Anda. Menurut Werang (2016: 36-51), keberhasilan sekolah lebih dominan karena guru berperan sebagai guru demonstrator, pengelola kelas, mediator, fasilitator, motivasi, evaluator, penasihat, dan agen perubahan ditentukan oleh guru. Kesiapan guru untuk belajar tergantung pada kemampuan dan kualitasnya. Pembelajaran juga harus dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini menimbulkan pertanyaan bagaimana guru dapat merancang proses pengajaran yang dinamis, sehingga guru juga perlu belajar dan mengejar inovasi baru.

Menurut Rheingold dalam (Budiargo, 2015:3) menekankan adanya kualitas pada bidang teknologi informasi dan komunikasi. Pada bidang teknologi informasi dan komunikasi dapat dibentuk tanpa adanya batasan, melalui *Computer Mediated Communication* (CMC), yaitu komunikasi yang dilakukan melalui komputer dan dengan internet yang memberikan makna untuk membuat publik aktif dan tergugah untuk mengikuti era kemajuan. Kehadiran teknologi baru, menurut Burnett Robet dan David P.Marshal dalam (Budiargo, 2015:5), juga diperlukan untuk membuat masyarakat menjadi lebih baik, dengan kata lain teknologi membangkitkan semangat transformasi budaya di dalam masyarakat dan peserta didik, sehingga pembicaraan lebih kepada bagaimana mengembangkan, mengimplementasikan dan mengintegrasikan teknologi baru ke dalam kehidupan belajar dan mengajar.

Teknologi sudah berkembang demikian pesat dalam segala aspek kehidupan kita. Sistem informasi yang saat ini sudah berada pada era digitalisasi telah mengubah cara belajar dari tradisi lisan ke tradisi digital. Menurut Faturfiq dalam (Budiargo, 2015:18), hal ini diawali masa mesin cetak zaman Guternberg dari Jerman, yang mulai mengubah bahasa lisan menjadi tulisan melalui buku-buku yang dihasilkan dan disebarakan secara luas. Keberadaan buku-buku atau hasil cetak ini bergeser dengan hadirnya teknologi informasi dan komunikasi yang menyediakan tulisan gambar dan juga suara dalam satu paket multimedia. Sehingga melahirkan generasi yang tidak lagi berkutat dengan buku-buku. Melalui media komputer mereka bisa mendapat jauh lebih banyak informasi dari berbagai belahan dunia.

Studi pendahuluan yang dilakukan adalah melakukan observasi dan wawancara kepada guru yang mengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VII. Dari hasil wawancara yang dilakukan (*lampiran 3*), maka diperoleh hasil bahwa ada beberapa permasalahan pada proses pembelajaran tersebut, diantaranya guru keterbatasan LCD proyektor menjadi salah satu kendala yang menghambat proses pembelajaran, selain itu media pembelajaran yang ada belum memadai dan masih kurang. Media pembelajaran yang ada masih mencari di youtube dan internet, namun materi yang di peroleh belum sepenuhnya sesuai. Peserta didik juga belum sepenuhnya antusias dalam proses pembelajaran sehingga terdapat peserta didik yang terlihat bermalas-malasan diakibatkan kurang tertariknya dengan media atau modul yang disediakan guru. Dalam hal ini guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas dalam menunjang kegiatan pembelajaran terutama dalam penyediaan media pembelajaran. Dari hasil wawancara tersebut guru juga mengharapkan adanya media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) agar nantinya peserta didik lebih antusias dalam belajar. Tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, diharapkan dalam proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien, sehingga peserta didik lebih mudah menyerap materi pembelajaran. Selain itu, media dapat digunakan di luar jam pelajaran mengingat keterbatasan jam pelajaran.

Ada beberapa permasalahan berdasarkan observasi yang dilakukan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja terhadap total 32 responden dan penyebaran angket karakteristik siswa (*Lampiran 6*). Menggunakan media berupa modul

pendidikan, mencari informasi tambahan melalui internet, dan menyajikan atau menyediakannya oleh guru. Ketersediaan modul pendidikan yang disediakan selama ini dalam proses pembelajaran membuat siswa bosan. Konten pembelajaran yang digunakan berupa modul edukatif kurang menarik bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran IPS, sehingga diperlukan berbagai multipack yang mengemas konten teks, video, gambar, dan kuis untuk mata pelajaran IPS. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa dengan mudah memahami materi yang diberikan dan berinteraksi langsung dengan media pembelajaran. Untuk mengefektifkan pemberian materi kepada siswa, maka diperlukan strategi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa memahami apa yang abstrak dan apa yang konkret, membantu memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran multimedia interaktif membantu pembelajar yang lemah dan lamban untuk dengan mudah menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan secara tekstual atau virtual (Arsyad, 2011: 17). Diperlukan media interaktif untuk mendukung hal tersebut. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan media yang sudah ada dan perlu dikembangkan. Media ini merupakan gabungan dari komponen teks, grafik, animasi, suara, dan video yang diprogram dengan menggunakan teori pembelajaran. Dalam penelitian ini, kami menggunakan aplikasi bernama Adobe Animate CC untuk mencapai media pembelajaran interaktif yang hebat dengan media pembelajaran interaktif. Menyajikan konten pembelajaran mata pelajaran menggunakan media interaktif dalam Adobe Animate CC dirancang untuk membantu siswa memahami apa yang mereka ajarkan.

Adobe Animate dulunya merupakan Adobe Flash Professional, Macromedia Flash, dan FutureSplash Animator adalah multimedia yang berguna untuk membuat animasi dari Adobe Inc (Adobe Inc, 2016). Adobe Animate digunakan untuk merancang grafik vektor dan animasi untuk program televisi, video online, situs web, aplikasi web, aplikasi internet yang kaya, dan permainan video. Program ini juga menawarkan dukungan untuk grafik raster, teks kaya, embedding audio dan video, dan skrip ActionScript. Animasi dapat diterbitkan untuk HTML5, WebGL, Scalable Vector Graphics (SVG) animasi dan spritesheets, dan warisan Flash Player (SWF) dan format Adobe AIR, sehingga sangat cocok untuk digunakan sebagai alat bantu pembuatan media interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Pembelajaran interaktif dengan media dapat memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, di era globalisasi yaitu agar lebih efektif dan inovatif dengan e-learning perlu mengkombinasikan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. E-learning merupakan salah satu media pembelajaran yang inovatif dan efisien dalam bidang teknologi yang mendukung proses pembelajaran. Menurut Gonzales dan Sangra dalam (Sadeghi, 2018:16), “e-learning adalah pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, dan ada interaksi antara siswa dan media, siswa dan instruksi, atau siswa melalui internet”. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan sangat perlu dilakukan. Salah satunya adalah penggunaan e-learning pada platform seperti Moodle, Edmodo, Google Classroom dan Schoology.

Selain penggunaan media pembelajaran e-learning yang digunakan dalam proses pembelajaran, penelitian ini juga membutuhkan model pembelajaran yang membantu meningkatkan hasil belajar yaitu model pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman. Model experiential learning adalah model pembelajaran yang menciptakan pengalaman belajar langsung atau dunia nyata saat siswa melakukan proses pembelajaran. Menurut Kolb dalam (Silberman, 2014: 4), “belajar adalah proses dimana pengetahuan diciptakan dan diperoleh melalui transformasi pengalaman”. Model pembelajaran eksperiensial (experiential learning) adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa melalui pengalaman langsung di dalam kelas dan di luar ruangan. Model experiential learning adalah kesempatan untuk (a) melibatkan siswa dalam kegiatan nyata yang memungkinkan mereka untuk “mengalami” apa yang mereka pelajari, dan (b) melihat kembali kegiatan tersebut (Silberman, 2014:10). Secara garis besar model experiential learning adalah proses pembelajaran yang berlangsung melalui aktivitas kehidupan nyata, sehingga mereka memperluas pengetahuan dan mengembangkan keterampilan yang dapat digunakan secara langsung sebagai aktivitas experiential. Belajar dari pengalaman ini tidak hanya menekankan pada hasil belajar yang dicapai siswa, tetapi juga tercermin dari aktivitas siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Model pembelajaran Proses pembelajaran dengan experiential learning sesuai dengan karakteristik pembelajaran materi interaksi sosial pada mata pelajaran IPS. Diharapkan media pembelajaran interaktif dan experiential learning dapat menarik perhatian siswa

untuk belajar sebagai media pembelajaran yang inovatif dan meningkatkan minat belajar siswa di SMP Negeri 3 Singaraja.

Hasil observasi awal dapat dilihat dari data aktivitas belajar sebanyak 365 siswa kelas VII A, VII B dan VII C yang dikumpulkan dari siswa kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja tahun 2020/2021, VII D, VII E, VII F, VII G, VII H, VII I, VII J, VII K. Akibat penggunaan model pembelajaran tersebut, terdapat beberapa kendala dan aktivitas untuk menerima pembelajaran IPS (IPS) rendah. Tradisional, dimana guru memberikan materi berupa buku teks, slide powerpoint, dan pembelajaran ceramah. Selain itu, sarana prasarana seperti LCD proyektor masih terbatas dan digunakan oleh guru lain secara bergantian. Masih banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru dalam beberapa faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya pembelajaran IPS: (a) aktivitas visual. (B) Dalam kegiatan lisan, tidak ada interaksi/komunikasi siswa untuk bertanya karena tidak ada pengelompokan siswa dan siswa kurang berdiskusi dan bertanya. Pada (c) aktivitas suara, masih banyak siswa yang tidak mendengarkan guru dan lebih suka bercanda dengan teman, dan (d) dalam aktivitas mental, masih banyak siswa yang tidak dapat menyelesaikan masalah. Saya mengalaminya selama proses pembelajaran.

Pemilihan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran ini juga dikuatkan oleh hasil penelitian dari peneliti sebelumnya, diantaranya oleh: (1) Penelitian yang dilakukan (I Nyoman Tri Anindia Putra, 2019) yang berjudul "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mobile* Pada Materi Hidrokarbon". Implementasi media pembelajaran tersebut menggunakan *Adobe Animate CC* dan *CorelDraw X5* menghasilkan hasil pengujian presentase

blackbox testing sebesar 100%, dan uji fungsional oleh ahli materi mendapatkan presentase 80% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif pada materi Hidrokarbon masih masih terdapat kendala yaitu perlu ditingkatkan lagi penelitian dengan menambahkan video pembelajaran yang mana pada point memvisualisasikan hasil yang diperoleh masih berada pada kategori cukup. sehingga media pembelajaran yang telah dibuat perlu ditambahkan video visual untuk menampilkan reaksi kimia yang terjadi. Walaupun proses pengembangan media ini belum bisa dikatakan sempurna karena perlu menambahkan video.

(2) Penelitian yang dilakukan (Ninuk Riswandari, 2021) yang berjudul “Pengembangan E-Learning Menggunakan *Adobe Animate Creative Cloud* Dengan Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media interaktif lebih tertatik dan minat belajar siswa lebih tinggi, hal ini juga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang meningkat. Selanjutnya media pembelajaran interaktif keberagaman SARA telah melalui beberapa penilaian dengan hasil Layak dan Baik.

(3) Penelitian yang dilakukan (Desak Made Dwika Saniriati, 2021) yang berjudul “Development of *Adobe Animate Learning Media Assisted by Schoology on Arithmetic Sequences and Series*” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media interaktif memperoleh hasil belajar yang meningkat. Hasil pengembangan media pembelajaran *Adobe Animate* berbantuan *Schoology* pada materi barisan dan deret aritmetika telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian validator sebesar 0,94 yang menunjukkan bahwa interpretasi pada tingkat

kevalidan “Sangat Tinggi”, persentase angket respon yang diperoleh pada penelitian ini sebesar 81,75% yang menunjukkan tingkat kepraktisan media pembelajaran ini memenuhi kategori “Baik”, dan hasil tes belajar siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan KKM menunjukkan tingkat keefektifan media pembelajaran ini sebesar 85%. (4) Penelitian yang dilakukan (Doni Pernanda, 2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Animated Demonstration* Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar” Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan sebuah media pembelajaran praktikum animasi yang efektif, praktis dan efektif pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar pada divisi multimedia kelas X. Media pembelajaran praktikum animasi yang dikembangkan didasarkan pada standar kemampuan komputer dan kemampuan dasar. Dan subjek dari jaringan dasar. Perangkat lunak ini menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8 karena memberikan dukungan yang besar untuk membuat animasi dan tombol, serta dapat mengintegrasikan teks, gambar, animasi, dan suara ke dalam media pembelajaran. Berdasarkan hasil kegiatan dan perkembangan siswa yang diperoleh dari evaluasi siswa rata-rata adalah 80,35%. Termasuk dalam kategori aktif dan telah berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa terkait berbagai aspek penilaian. (5) Penelitian yang dilakukan (Dwi Sandyka, 2020) adalah berbasis video yang dikemas dalam sebuah aplikasi, beberapa diantaranya adalah video edukasi yang berjudul “Kombinasi Animasi Stop Motion, 2D dan Infografis Gaya Materi Media Pembelajaran Sains”. media pembelajaran untuk. Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk mendukung siswa dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan gaya materi mata pelajaran IPA.

Pengembangan media ini menggunakan model 4-D (Four-D). Model ini terdiri dari empat fase: definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi. Ada dua pengujian dalam penelitian ini yaitu uji lapangan terbatas dan uji lapangan operasional. Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media pembelajaran melalui uji lapangan terbatas dan uji lapangan operasional. Hasil uji lapangan terbatas yang dilakukan menunjukkan hasil yang baik dengan laju 87,89%, kemudian hasil uji lapangan operasional memberikan hasil yang baik pada laju 83,71%. Hasil survei menunjukkan bahwa media animasi stop-motion telah diterima dengan baik oleh siswa dan sekolah, terbukti dari komentar siswa sebagai responden. Media pembelajaran animasi gerak. Namun, ada beberapa kendala yang perlu diperhatikan, seperti bagaimana mempersiapkan alat untuk bekerja dengan media pembelajaran stop-motion dan situasi kelas untuk memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Hal lain yang masih perlu diperhatikan adalah nada yang digunakan pada media animasi stop-motion. Saat menggunakan Dubber, saya memiliki masalah dengan suara yang samar di beberapa adegan animasi, jadi saya merasa suaranya tidak halus meskipun suara halus di perangkat lunak Adobe Audition. (6) Penelitian yang dilakukan (Miky Amanul Ardhiyah, 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash* Materi Pecahan Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar” hasil yang dilakukan uji pakar oleh tiga ahli materi, diperoleh rata-rata presentase sebesar 65,13% sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan uji pakar oleh dua ahli media diperoleh rata-rata presentase sebesar 65,29% sehingga termasuk dalam kategori “tinggi” yang berarti media layak untuk digunakan. Kendala dalam penelitian ini yaitu media tidak dilakukan secara langsung atau terkendala pada praktek pada

peserta didik sehingga belum diketahui hasil respon dari peserta didik dan guru.

(7) Penelitian yang dilakukan (Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi, 2018) yang berjudul “Pengembangan *Adobe Animate CC* Sebagai Media Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MAN 1 LAMONGAN” hasil dari penelitian ini bahwa respon siswa terhadap *Adobe Animate CC* sebagai media pembelajaran layak digunakan untuk pembelajaran dan berkategori “Baik” tanpa ada revisi. Memperoleh 92% dari nilai motivasi siswa terhadap media pembelajaran, sehingga minat siswa sangat tinggi setelah menggunakan media pembelajaran *Adobe Animate CC*.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, maka penulis tertarik untuk mencoba menerapkan media pembelajaran interaktif *Adobe Animate CC* dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 3 Singaraja dengan model pembelajaran *experiential learning* dengan melaksanakan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERORIENTASI *EXPERIENTAL LEARNING* MATERI INTERAKSI SOSIAL KELAS VII DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA”**

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang muncul dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang antusias mengikuti proses pembelajaran di karenakan guru terlalu cepat dan kurang jelas dalam menjelaskan materi pembelajaran.
2. Pembelajaran kurang inovatif dan kreatif karena kurang dalam pemanfaatan teknologi sebagai fasilitas pembelajaran.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru.

4. Ketersediaan sumber belajar media pembelajaran yang kurang bervariasi.
5. Keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran yang membuat guru kurang dalam penyampaian materi pembelajaran.

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas permasalahan dalam dunia pendidikan cukup banyak, sehingga penelitian ini akan dibatasi pada beberapa permasalahan yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini khusus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan materi Interaksi Sosial yang ditunjukkan bagi peserta didik SMP Negeri 3 Singaraja kelas VII dengan menggunakan teknologi *Adobe Animate CC*.
2. Subjek penelitian terbatas pada uji coba bahan ajar sebanyak 4 (empat) kali pertemuan di kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja.
3. Pengembangan konten pembelajaran berbasis interaktif dengan model ADDIE pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi peserta didik SMP Negeri 3 Singaraja kelas VII.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan dan implementasi Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berorientasi *Experiential Learning* Materi Interaksi Sosial dengan menggunakan *Adobe Animate CC* untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Singaraja?

2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berorientasi *Experiential Learning* Materi Interaksi Sosial kelas VII di SMP Negeri 3 Singaraja?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari dikembangkannya Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berorientasi *Experiential Learning* Materi Interaksi Sosial kelas VII di SMP Negeri 3 Singaraja adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancangan dan mengimplemantasikan Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berorientasi *Experiential Learning* Materi Interaksi Sosial kelas VII di SMP Negeri 3 Singaraja.
2. Untuk mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berorientasi *Experiential Learning* Materi Interaksi Sosial kelas VII di SMP Negeri 3 Singaraja.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian ini dapat digolongkan menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki karakteristik pembelajaran yang berbeda-beda memberikan kesempatan penerapan model pembelajaran *experiential learning* kepada peserta didik untuk menggasah suatu pembelajaran yang lebih pada kehidupan nyata

serta menggali lebih dalam pada aspek pengetahuan. Pembelajaran dengan model *experiential learning* lebih berfokus pada pengalaman yang dirasakan peserta didik saat guru memberikan masalah secara berkelompok, sehingga guru hanya sebagai fasilitator.

Pembelajaran model *experiential learning* dengan guru sebagai fasilitator model *experiential learning* membuat peserta didik dituntut untuk belajar lebih mandiri dan aktif. Sehingga, penggunaan media pembelajaran interaktif dan *e-learning* dirasa sangat tepat dalam membantu proses pembelajaran peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini secara tidak langsung memberikan manfaat yang positif dan pengalaman langsung bagi peserta didik, dengan adanya media pembelajaran interaktif diharapkan peserta didik mampu menggunakan fasilitas media pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar dan media interaktif dan *e-learning* mampu melatih kemampuan perfikir aktif dan mandiri peserta didik, juga sebagai memperjelas dalam penajian materi.

b. Bagi Guru

Media interaktif berbasis *learning* dapat dijadikan sebagai bahan ajar untuk membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan memberikan gambaran manfaat penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas dan pengembangan media berorientasi interaktif dan *learning* dapat menambah koleksi media pembelajaran yang ada di sekolah, sehingga sekolah dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran berupa media interaktif dan *learning* juga dapat mengkondisikan pembelajaran lebih terencana dengan baik.

d. Bagi Peneliti dan Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman, pengetahuan, dan wawasan yang luas pada pengembangan media pembelajaran interaktif dan dengan adanya penelitian ini menjadi motivasi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan lebih baik dan inovatif sesuai karakteristik peserta didik.