

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ASWAJA BERBASIS DISCOVERY LEARNING DI MTS AT-TAUFIQ
SINGARAJA**

Oleh

Idham Kholid, NIM 1815051080

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik Dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: idham.kholid@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Pandemi covid-19 berdampak ke berbagai sektor salah satunya sektor pendidikan. Di berbagai daerah di Indonesia pembelajaran dilakukan secara daring untuk mencegah penyebaran virus covid-19. Melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020, Menteri Pendidikan secara tegas memberikan arahan berkaitan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Hal ini tentu saja berdampak pada kualitas peserta didik. Banyak peserta didik yang stress karena melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Mereka cenderung tidak tahan dengan kondisi dimana mereka harus belajar tanpa adanya teman. Peserta didik juga merasa tidak tahan dengan cara penyampaian materi oleh Guru yang cenderung monoton dan tidak efektif. Penggunaan Konten Pembelajaran Interaktif masih rendah, dikarenakan sarana dan prasarana yang belum memadai di sekolah dan keterbatasan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang abstrak, khususnya pada mata pelajaran Aswaja di kelas VII, yang menyebabkan kesulitan bagi guru dalam mengajar mata pelajaran. Oleh karena itu perlu adanya sebuah Konten Pembelajaran Interaktif yang dapat membuat peserta didik betah belajar dan efektif. Dengan membuat Konten Pembelajaran Aswaja kelas VII pada khususnya materi Sejarah Lahirnya NU dan Sistem Organisasi NU berbasis Kombinasi Video Animasi 3D dan Live Shoot diharapkan peserta didik dapat betah mengikuti pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu Discovery Learning. Kemudian, metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode Kualitatif Phenomenological research yaitu pengumpulan data disertai observasi dengan tujuan untuk mengetahui fenomena esensial partisipan dalam hidupnya. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel Siswa kelas VII di MTs Attaufiq Singaraja.

Kata Kunci : Konten Pembelajaran Interaktif, Aswaja, *Discovery Learning*

***DEVELOPMENT OF ASWAJA INTERACTIVE LEARNING CONTENT
BASED ON DISCOVERY LEARNING AT MTS AT-TAUFIQ
SINGARAJA***

By

Idham Kholid, NIM 1815051080

Informatics Engineering Education Study Program

Informatics Engineering

Engineering and Vocational Faculty

Ganesha University of Education

Singaraja

Email: idham.kholid@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has had an impact on various sectors, one of which is the education sector. In various regions in Indonesia, learning is carried out online to prevent the spread of the covid-19 virus. Through Circular Letter Number 4 of 2020, the Minister of Education expressly provides direction regarding Distance Learning (PJJ). This of course has an impact on the quality of students. Many students are stressed because they are doing Distance Learning (PJJ). They tend not to stand the conditions where they have to study without friends. Students also feel unable to stand the way the teacher delivers material which tends to be monotonous and ineffective. The use of interactive learning content is still low, due to inadequate facilities and infrastructure in schools and students' limitations in understanding abstract learning material, especially in the Aswaja subject in class VII, which causes difficulties for teachers in teaching subjects. Therefore it is necessary to have an Interactive Learning Content that can make students feel comfortable learning and be effective. By creating Class VII Aswaja Learning Content, especially material about the History of the Birth of NU and the NU Organizational System based on a Combination of 3D Animation Video and Live Shoot, it is hoped that students can feel at home participating in learning. The learning method used is Discovery Learning. Then, the data collection method used is the Qualitative Phenomenological research method, namely data collection accompanied by observation with the aim of knowing the essential phenomena of the participants in their lives. In this study, researchers took samples of class VII students at MTs Attaufiq Singaraja.

Keywords : *Interactive Learning Content, Aswaja, Discovery Learning*