

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, manusia diharapkan menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan, termasuk kemajuan teknologi yang pesat khususnya di bidang komunikasi dan komputasi. Masyarakat akan mengalami tantangan tersebut dan bersaing untuk mengikuti perkembangan yang ada (Arwanda, *et al.* 2020). Dengan adanya perkembangan dalam bidang teknologi tersebut membuat masyarakat menjadi dinamis, dimana mereka sangat membutuhkan bantuan teknologi untuk membantu menyelesaikan masalahnya. Teknologi komunikasi memegang peranan penting dalam pembelajaran, selain membantu siswa dalam belajar juga memiliki peran yang cukup berpengaruh bagi guru, yaitu dalam pemanfaatan fasilitas untuk memperkaya keterampilan mengajarnya (Lelyna Harahap : 2019). Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan sangatlah penting untuk membantu kinerja Guru dan pembelajaran Siswa. Dimana hal tersebut merupakan tantangan dari Guru dan Siswa dalam menghadapi perkembangan era globalisasi saat ini. Pada masa pandemi Covid 19 saat ini merupakan kesempatan yang bagus bagi kedua belah pihak untuk berinovasi dengan memanfaatkan teknologi. Inovasi dalam Pendidikan adalah program Merdeka Belajar. Salah satu inovasi di masa pandemi adalah

penerapan proses pembelajaran online. Pembelajaran online bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan dengan menggunakan teknologi dengan perangkat elektronik seperti smartphone atau laptop. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan yang digunakan pada masa pandemi ini salah satunya melalui pemanfaatan sarana e-learning dengan platform google classroom, schoology, dll. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Konten adalah informasi yang tersaji dalam media ataupun produk elektronik. Pengaplikasian konten dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung melalui media seperti internet, televisi, CD audio, bahkan sekarang dapat melalui telepon genggam (*handphone*). Sering sekali konten yang digunakan dalam pembelajaran tidak diperhatikan, padahal konten atau materi pelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran karena konten menyangkut jawaban terhadap pertanyaan, “apa yang diajarkan?”.

Karena perkembangan teknologi informasi, Guru harus mampu memahami dan menggunakan konten yang tersedia untuk mencapai tujuan yang diharapkan di dalam kelas. Peran Konten yaitu sebagai media utama dari kegiatan proses belajar mengajar. Konten yang baik yaitu konten yang mengkombinasikan pengetahuan *explicit* dan *tacit* dalam proses pembelajaran. Menurut Chimay J. Anumba (2005) Pengetahuan *explicit* merupakan pengetahuan yang dapat mudah dipahami karena diringkas dalam bentuk dokumentasi. Sedangkan pengetahuan *tacit* adalah pengetahuan yang didapatkan sesuai pengalaman pribadi manusia sehingga tertanam di dalam otak atau pikiran manusia, Namun sangat sulit untuk diutarakan kepada orang lain yang belum pernah mengalami pengetahuan itu sebelumnya (Chimay J. Anumba 2005). Selain perkembangan konten pembelajaran dalam dunia

pendidikan, juga terdapat konsep dan metode baru dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Wahyudi (2017) mendefinisikan *blended learning* sebagai campuran atau kombinasi dari kegiatan kelas tatap muka dan kegiatan pembelajaran yang didukung oleh teknologi online.

Berdasarkan observasi peneliti yang memilih tempat penelitian di MTs Attaufiq Singaraja pembelajaran dilakukan secara Daring dan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) karena perkembangan kasus Covid-19 yang terus berubah. Pada saat pembelajaran secara daring, Guru menggunakan media online seperti *Whatsapp Group, Google Classroom, dan Google Meet*. Sedangkan pada saat Pembelajaran Tatap Muka (PTM), Guru menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah dan penyampaian teori saja. Terkadang guru menggunakan bantuan media LCD proyektor dalam penyampaian materinya. Oleh karena itu, dibutuhkan Konten Pembelajaran yang diaplikasikan ke dalam media pembelajaran agar dapat digunakan untuk mendukung kedua hal tersebut. Maka cara pembelajaran yang cocok digunakan yaitu *Blended Learning*. Dian Indah Suciati (2021) menjelaskan *blended learning* merupakan pembelajaran yang paling baik digunakan pada saat masa transisi menuju keadaan normal, karena pembelajaran ini menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring.

Sesuai Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tertulis bahwa pendidikan nasional mempunyai tujuan untuk mengembangkan kesanggupan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, kreatif, mandiri, berakhlak mulia, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab serta demokratis. Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu bidang studi yang harus dipelajari oleh peserta didik di

MTs At-Taufiq Singaraja adalah Aswaja, agar dapat Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran Islam Ahlussunnah Waljama'ah Annahdliyyah (Aswaja NU). MTs At-Taufiq Singaraja merupakan salah satu sekolah menengah pertama di kota singaraja yang dikelola oleh departemen agama dan dinaungi oleh LP Ma'arif NU. Salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik kelas VII adalah Aswaja. Mata pelajaran tersebut termasuk dalam kelompok muatan nasional yang dikembangkan oleh pusat. Aswaja bertujuan untuk menjadi muslim yang terus berkembang dalam hal keyakinan dan ketaqwaan kepada Allah Swt., memperkenalkan, dan menanamkan nilai-nilai paham Aswaja secara keseluruhan kepada peserta didik serta mengarahkan peserta didik untuk berakhlak mulia dalam kehidupan individual maupun kolektif, sesuai dengan tuntunan ajaran Islam Ahlussunnah Waljama'ah yang dicontohkan oleh jama'ah, contohnya dari sahabat Rasulullah, tabi'in, tabi'it dan para ulama dari generasi ke generasi. Sedangkan fungsi mata pelajaran Aswaja yaitu memberikan nilai-nilai inti Aswaja kepada peserta didik untuk bimbingan dan referensi dalam menerapkan ajaran Islam, memperluas pengetahuan dan keyakinan mereka dalam pemahaman Aswaja, serta mengenal ajarannya sekaligus cara mengamalkannya. Di dalamnya, ajaran Aswaja yang benar membantu siswa memperbaiki kesalahan dan kelemahannya dalam mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, serta mengamalkan dan melaksanakan ajaran Islam dengan benar dan lengkap dengan penuh percaya diri.

Pengaruh masuknya teknologi ke dalam pendidikan dapat diterapkan pada semua mata pelajaran atau mata kuliah, tidak hanya pada mata pelajaran yang berkaitan dengan komputer. Dalam kasus ini mata pelajaran Aswaja pun dapat digunakan dalam pengaruh perkembangan teknologi. Idealnya mata pelajaran

Aswaja tidak hanya bisa diajarkan dengan metode ceramah dan penyampaian teori saja. Hal ini dikarenakan mata pelajaran Aswaja berbeda dengan pelajaran lainnya dimana Aswaja merupakan pelajaran yang berhubungan dengan organisasi Nahdlatul 'Ulama' (NU). Materi Aswaja tergolong materi yang dekat dengan pengalaman peserta didik dalam kehidupan dan siap diamalkan. Mata pelajaran Aswaja terutama materi Sejarah Lahirnya NU dan Sistem Organisasi NU penting untuk peserta didik. Materi tersebut sangat membutuhkan penjiwaan dan penghayatan, karena akan mendeskripsikan situasi agama Islam sebelum lahirnya Nahdlatul Ulama (NU) serta memahami sistem dan peraturan organisasi NU, sehingga susah diingat dan dipahami jika tidak ada praktik dengan tampilan animasi interaktif menggunakan konten pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran, sehingga dibutuhkan penyampaian isi berupa konten pembelajaran yang memahami seutuhnya materi yang disampaikan serta dapat diamalkan dengan baik dalam kehidupan.

Sebagai langkah pertama, peneliti melakukan observasi berupa wawancara kepada Guru pengempu mata pelajaran Aswaja di MTs Attaufiq Singaraja yaitu Ibu Sofin Rosaria, S.H., diperoleh hasil wawancara yaitu ada beberapa permasalahan pada pembelajaran tersebut, antara lain guru dalam menyampaikan bahan ajar pada masa pandemi Covid-19 ini hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket Aswaja yang dijadikan sebagai bahan pedoman. Media lainnya yang digunakan guru untuk menyampaikan bahan materinya yaitu media LCD Proyektor, Namun hal tersebut jarang dilakukan karena ketersediaan media tersebut yang jumlahnya terbatas sehingga belum dapat menunjang peserta didik agar dapat memahami bahan materi yang disampaikan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa guru belum

memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran terutama dalam penyediaan wadah yang dapat membuat peserta didik nyaman dalam belajar dan mengerti dengan bahan materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan perangkat teknologi yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pada proses pembelajaran kurang bervariasi. Hasil wawancara tersebut mendapatkan bahwa guru kesulitan dalam menyediakan konten pembelajaran yang dapat menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran, karena keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi. Permasalahan lainnya yang ditemukan yaitu konten pembelajaran yang digunakan oleh guru belum dapat melibatkan peserta didik, dimana peserta didik masih cenderung susah untuk memahami materi yang diberikan sehingga berdampak pada kurangnya inisiatif peserta didik untuk mencari dan menemukan suatu permasalahan yang diberikan, hal tersebut dibuktikan dengan minimnya respon dari peserta didik, karena beberapa peserta didik mengabaikan bahan ajar yang diberikan oleh guru.

Setelah observasi dan penyebaran angket karakteristik peserta didik yang telah dilakukan oleh peserta didik kelas VII di MTs At-Taufiq Singaraja yang berjumlah 20 responden, maka diperoleh beberapa permasalahan yang peserta didik alami selama proses pembelajaran Aswaja antara lain, konten pembelajaran yang kurang bervariasi, dan peserta didik kurang memiliki ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan oleh guru, karena guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Kemudian, Respon Peserta didik terhadap pernyataan “saya membutuhkan sebuah konten pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung dengan media”, menunjukkan hasil 32,5%

menyatakan sangat setuju, 46,75% setuju, 15,6% kurang setuju, dan 5,2% tidak setuju. Jadi, Dapat disimpulkan bahwa siswa setuju dengan pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Aswaja.

Terdapat beberapa penelitian serupa yang menggunakan model *Discovery Learning*, seperti penelitian yang dilakukan oleh Azza & Risma Latiful (2020) tentang Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi bangun ruang Kelas V SDN Damarwulan 2 Kediri, diperoleh hasil validasi bahwa media yang dibuat mencapai kriteria valid dan memperoleh nilai kemenarikan sebesar 75,6% berdasarkan penilaian dari siswa kelas V SDN Damarwulan 2 Kediri serta nilai rata-rata post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil yang meningkat sehingga hasil uji-t diperoleh thitung $2,77 > t_{tabel} 2,09$. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Nabilah Alika Putri (2019) tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *Discovery Learning* pada muatan IPA kelas IV SDN Tambangan 01 Semarang. Hasil yang didapat yaitu multimedia interaktif berbasis *Discovery Learning* berhasil meningkatkan hasil belajar IPA pada materi sumber energi kelas IV SDN Tambangan 01 dengan peningkatan rata-rata klasikal pretest dan posttest sebesar 29,4%. Kemudian, diperoleh hasil uji t (Paired Sample Test) output paired sample test dengan excel yaitu t hitung $(19,521) > t_{tabel} (2,034515)$ maka H_0 ditolak. Dengan hasil dari kedua penelitian serupa yang telah dijelaskan sebelumnya maka, disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat dikatakan sebagai model pembelajaran yang layak dan berhasil dalam meningkatkan kemampuan serta kompetensi siswa.

Dengan adanya teknologi informasi, sarana belajar mengajar harus dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman dan diharapkan mampu memperbaharui sistem pendidikan yang mencakup semua aspek *pedagogik* dari sistem lama ke sistem baru atau modern sesuai dengan kebutuhan waktu. Mengingat perkembangan teknologi khususnya di bidang *smartphone* yang berkembang pesat di pasaran khususnya di Indonesia, sudah sepatutnya kita menggunakan media tersebut sebagai sarana komunikasi/belajar yang nyaman dan efektif bagi siswa, serta bermanfaat positif untuk menambah pengetahuan siswa di mata pelajaran Aswaja. Oleh karena itu berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, maka perlu adanya pengembangan konten pembelajaran interaktif yang dikemas melalui model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan *Adobe Captivate* pada matapelajaran Aswaja dengan tujuan untuk mempengaruhi motivasi pembelajardan dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan penelitian skripsi dengan judul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Aswaja Berbasis Discovery Learning Di MTs At-Taufiq Singaraja”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perumusan masalah yang akan dijadikan dasar dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran Aswaja untuk Kelas VII di MTs Attaufiq Singaraja?

2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap konten pembelajaran interaktif menggunakan model Discovery Learning pada mata pelajaran Aswaja untuk Kelas VII di MTs Attaufiq Singaraja?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan hasil konten pembelajaran interaktif menggunakan model Discovery Learning pada mata pelajaran Aswaja untuk Kelas VII di MTs Attaufiq Singaraja.
2. Untuk mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap konten pembelajaran interaktif menggunakan model Discovery Learning pada mata pelajaran Aswaja untuk Kelas VII di MTs Attaufiq Singaraja.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Adapun batasan masalah mengenai “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Aswaja Berbasis Discovery Learning” antara lain:

1. Penelitian ini dibatasi dengan menggunakan sumber silabus kelas VII di MTs Attaufiq Singaraja, yaitu buku paket mata pelajaran Aswaja kelas VII.
2. Penelitian ini dibatasi dengan menggunakan materi Sejarah Lahirnya NU dan Sistem Organisasi NU.
3. Penelitian ini dibatasi pada konten pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia menggunakan Kombinasi Video Animasi 3D dan *Live Shoot*.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini, manfaat yang ingin dicapai dirinci menjadi 2, yaitu sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis bagi guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dalam hal ini siswa diharapkan belajar secara mandiri dan aktif, karena pada titik ini pembelajaran telah berpusat pada siswa. Dengan menerapkan pembelajaran interaktif, siswa dapat menambahkan materi pembelajaran dengan konten pembelajaran yang menarik, dan siswa dapat berinteraksi secara langsung, sehingga dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah tentang pentingnya mengimplementasikan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan dan mengoptimalkan proses belajar mengajar.

b. Bagi Guru

- Dengan penelitian ini, guru dapat menerapkan konten pembelajaran interaktif yang menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan hasil belajar, dan menyampaikan materi yang dirancang secara menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

- Dengan penelitian ini, guru dapat dengan mudah mengontrol pembelajaran baik secara tatap muka (PTM) maupun daring.

c. Bagi Siswa

Dengan penelitian ini diharapkan siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru. Konten media pembelajaran menyediakan sumber belajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga memotivasi proses pembelajaran.

d. Bagi Penulis

Dengan adanya penelitian ini, penulis dapat belajar lebih banyak tentang bagaimana mengembangkan dan membuat media pembelajaran interaktif.

