

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Sistem pendidikan nasional mengemukakan seiring dengan perubahan paradigma pembelajaran, maka keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas tidak hanya ditentukan oleh faktor pendidik, melainkan sangat dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik dengan pendidik sebagai sumber belajar pada lingkungan belajar (UU No 20 tahun 2003). Proses pembelajaran saat ini, peserta didik tidak hanya fokus dari pendidik saja, tetapi bisa dari sumber belajar yang dapat ditemukan atau tersedia di lingkungannya. Peran suatu pendidikan sangat diperlukan untuk menghasilkan suatu sumber daya manusia yang berkualitas, karena dikatakan bahwa pendidikan sifatnya mutlak dalam kehidupan seseorang, keluarga, maupun bangsa dan negara. Maju mundunya suatu bangsa banyak ditentukan oleh maju mundunya suatu pendidikan di Negara (Prayoga, 2018). Pendidikan yang berkualitas dapat mempersiapkan sumber daya manusia yang dapat berkompetensi untuk mengembangkan suatu ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya agar memperoleh *output* sumber daya manusia yang maksimal. Dalam penyelenggaraan suatu pendidikan agar mencapai tujuan yang maksimal, maka diperlukan beberapa komponen untuk mencapai suatu tujuan tersebut salah satunya yaitu kurikulum.

Sekolah di Indonesia banyak yang menggunakan kurikulum 2013 yang merupakan perubahan dari kurikulum sebelumnya (KTSP) yang dirancang dengan karakteristik tertentu. Konsep dari kurikulum ini berupa perpaduan antara *softskill* dan *hardskill* yang tidak hanya memberikan bekal pengetahuan tetapi juga keterampilan kepada peserta didik (Chairul, 2022). Ciri lain dari penerapan kurikulum ini juga menuntut pengajar untuk mencari tahu pengetahuan sebanyak-banyaknya karena peserta didik zaman sekarang lebih mencari informasi yang bebas melalui perkembangan teknologi dan informasi.

Teknologi komunikasi dan informasi merupakan salah satu hal yang dapat mempermudah suatu pembelajaran. Dengan pesatnya perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini, maka peran teknologi ini juga dapat mempermudah setiap bidang kehidupan yang dilakukan manusia. Di dalam dunia pendidikan, teknologi ini tidak hanya harus dikuasai oleh peserta didik, tetapi juga seorang pengajar dituntut untuk menguasai teknologi, dimana sekarang guru berperan sebagai fasilitator dan siswa yang aktif dalam pembelajaran (Aditya et al., 2021). Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan, merupakan salah satu kemajuan teknologi yang bisa diterapkan dan dijadikan acuan dalam mengembangkan pengetahuan. Pendapat ini didukung oleh Putra (2013: 126) yang menyatakan bahwa teknologi informasi (TIK) berkembang dan menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, peran teknologi informasi sudah merambah ke segala bidang kehidupan, terlebih lagi dalam bidang pendidikan. Salah satu teknologi dalam pendidikan yang bisa digunakan berupa konten pembelajaran.

Konten pembelajaran mencakup semua hal yang diperlukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran yang berupa perangkat lunak (*software*) yang berisi pesan atau informasi pendidikan, sedangkan peralatan keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung dalam media tersebut (Samsul et al., 2018). Konten pembelajaran yang dapat berupa teks, suara, gambar, video, serta multimedia atau gabungan dari teks, suara, video, serta gambar dapat menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat mendorong keinginan untuk mengikuti kegiatan proses pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar (Subawa, 2022). Pemanfaatan konten pembelajaran juga bisa diterapkan secara *online* yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, seperti melaksanakan pembelajaran jarak jauh dan tidak sepenuhnya melaksanakan pembelajaran di kelas. Salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran jarak jauh yaitu SMAN 1 Ubud.

SMAN 1 Ubud merupakan sekolah yang ada di Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar serta alah satu sekolah menengah atas yang sudah terakreditasi A. Selama ini, pengajar menggunakan konten interaktif yang sama dengan konten yang mereka berikan selama pembelajaran tatap muka tetapi belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran secara online dimana konten pembelajaran yang digunakan pengajar selama kegiatan pembelajaran daring berupa *softcopy* materi, video pembelajaran, dan *powerpoint*. Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tersebut yaitu *hybrid learning*, yaitu menggabungkan pendekatan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis *online* dimana pada pembelajaran berbasis *online* ini dilakukan secara daring. Pada pembelajaran secara daring, peserta didik diberikan materi dan tugas yang disediakan di LMS

atau diberikan setelah pengajar melakukan pertemuan secara online melalui *Google Meet*. Proses pembelajaran ini juga diterapkan pada mata pelajaran Sosiologi.

Mata pelajaran sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran wajib di kelas Peminatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMAN 1 Ubud. Dalam pelajaran Sosiologi ini banyak memuat materi yang menyajikan konsep dan menuntut siswa untuk menghafal semuanya dengan baik. Pelajaran Sosiologi terbagi menjadi beberapa materi, salah satu materi yang ada dalam pelajaran ini yaitu pembentukan kelompok sosial. Materi pembentukan kelompok sosial ini merupakan materi pertama di semester pertama untuk kelas XI IPS yang menyajikan banyak materi yang membahas tentang manusia sebagai makhluk sosial yang memerlukan interaksi antar sesama.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap guru yang mengampu mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Ubud bernama Ni Ketut Rai Citrarini, A.Par,S,Pd didapatkan hasil observasi bahwa media pembelajaran belum digunakan begitu baik selama proses pembelajaran. Selama ini di sekolah hanya menggunakan buku LKS, video pembelajaran, dan modul yang bersumber dari internet. Kurangnya efektivitas sumber belajar yang digunakan karena sumber belajar yang menyebabkan siswa kurang aktif, kurang disiplin, serta kurang kreatif karena motivasi belajar menjadi berkurang karena materi yang dijelaskan guru banyak dalam bentuk hafalan. Selain itu pengajar mengemas konten pembelajaran berupa *powerpoint* kurang menarik minat siswa sehingga siswa merasa bosan. Terutama materi pembentukan kelompok sosial yang memiliki lebih banyak teori dan lebih menyita banyak pertemuan. Pada saat pemberian tugas, Guru hanya memberikan *link* akses serta *softcopy* yang diberikan kepada siswa serta guru

menjelaskan materi secara langsung yang bersumber dari buku LKS. Ditambah lagi dengan waktu yang terbatas dalam kegiatan pembelajaran mengakibatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pada pelajaran Sosiologi agak kurang dipahami.

Selain melaksanakan observasi ke guru pengampu, peneliti juga membagikan angket kepada peserta didik di kelas XI IPS 2 untuk menganalisis kebutuhan peserta didik. Angket evaluasi yang peneliti berikan melalui *google form* sebanyak 41.7% sangat setuju dan 55.6% setuju siswa menginginkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru bervariasi. Sebanyak 30.6% sangat setuju dan 55.6% setuju siswa lebih senang belajar jika dalam materi terdapat gambar, video, dan suara dalam konten pembelajaran yang dipakai. Sebanyak 25% sangat setuju dan 58.3% setuju jika belajar terdapat quiz pembelajaran. Sebanyak 8.3% sangat setuju dan 52.8% setuju materi mata pelajaran sosiologi susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket ke guru dan siswa, maka dirasa perlu adanya perubahan pembelajaran yang lebih baik agar suasana belajar menjadi menyenangkan, salah satu yang bisa dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan menarik dari segi materi maupun tampilan dari media tersebut agar mampu meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Melihat situasi yang sekarang ini, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Salah satunya berupa konten interaktif. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai medium baik secara langsung maupun tidak langsung seperti internet, televisi, CD audio,

bahkan sekarang sudah melalui telepon genggam (*handphone*) (Meli et al., 2021). Konten interaktif memiliki banyak kelebihan yang diantaranya mampu membangkitkan perhatian dan minat belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan (Meli et al., 2021) yang menyatakan terkait konten interaktif yang diteliti hasil penilaian yang telah diperoleh, penelitian ini secara garis besar telah memenuhi kriteria kualitas produk yang meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan, sehingga konten interaktif tersebut layak digunakan. Penelitian yang dilakukan (Braneva et al., 2021) yang menyatakan terkait konten interaktif yang diteliti hasil yang diperoleh dari uji kepraktisan dikatakan bahwa kepraktisan konten interaktif yang dibuat berada pada kriteria “Sangat Praktis”, sehingga konten interaktif tersebut layak digunakan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Nurlaili et al., 2021) mendapatkan hasil bahwa multimedia interaktif berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan pada materi hidrolisis dimana produk yang dihasilkan memenuhi kualitas valid, praktis dan kategori efektif.

Dalam membuat sebuah konten pembelajaran interaktif, maka diperlukan peranan teknologi, salah satunya yaitu menggunakan *Adobe Captivate*. Menurut Herdyansyah & Agung (2017) *adobe captivate* merupakan aplikasi atau *software E-learning* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dimana cara kerja aplikasi ini mirip dengan *powerpoint*. *Adobe Captivate* dapat digunakan dalam presentasi yang dilengkapi demonstrasi hasil capturing dan tampilan monitor computer dan hasil kerja dari *Adobe Captivate* dapat dikemas dalam bentuk file *.swf* atau *.exe*.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah disampaikan dari situasi kegiatan pembelajaran di sekolah, maka dirasa perlu untuk dilakukan

pengembangan konten interaktif dengan menggunakan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan yaitu *Discovery Learning*. Kelebihan dari model ini mampu untuk menumbuhkan motivasi minat belajar siswa, konsep dari model ini tidak hanya menghafal sehingga konsep dan prinsip mudah diingat lebih lama (Sudewa et al., 2021). Pada pembelajaran dengan model *discovery learning* siswa memulai dengan proses menemukan kembali konsep yang diharapkan (Septian et al., 2019). Model pembelajaran ini cocok digunakan karena mata pelajaran yang akan penulis teliti merupakan mata pelajaran yang memiliki banyak teori yang menuntut siswa agar menghafal materi yang diberikan, sehingga diperlukan rangsangan agar peserta didik dapat mengingat dan berfikir kreatif terhadap materi yang diberikan oleh pengajar sebagai fasilitator.

Berdasarkan dengan uraian yang telah dipaparkan diatas, maka perlu adanya pengembangan konten media pembelajaran interaktif yang mengemas model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Captivate* pada mata pelajaran Sosiologi sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan penelitian dengan judul “**Pengembangan Konten Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS di SMAN 1 Ubud**”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan adapun rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada pada mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS?

2. Bagaimana respon peserta didik terkait konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan dan mengimplementasikan konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terkait konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Berdasarkan masalah yang ditemukan maka pada penelitian ini perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian mencakup masalah-masalah utama sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Berikut merupakan batasan masalah pada penelitian ini:

1. Pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Ubud ini hanya berfokus pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas XI IPS 2.
2. Pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Ubud ini hanya berfokus pada 2 dari 8 Kompetensi Dasar (KD) yaitu pada materi pembentukan kelompok sosial.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian yang akan dilakukan diharapkan dapat dijadikan sebagai landasan teori untuk memecahkan suatu permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran, dengan membuat konten pembelajaran interaktif yang mampu mendukung proses pembelajaran siswa baik secara online maupun tatap muka, yang membantu memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta. agar mereka benar-benar memahami dan menguasai materi pelajaran. Hasil penelitian tentang pembuatan konten pembelajaran interaktif diharapkan dapat menyumbangkan ide dan konsep baru untuk kemajuan pendidikan serta menjadi bahan referensi atau sumber untuk penelitian di masa mendatang.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

Penelitian pengembangan pembelajaran media interaktif ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, serta dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan adanya pengembangan konten pembelajaran interaktif ini diharapkan juga dapat meningkatkan keaktifan dan kemandirian peserta didik dalam seluruh proses pembelajaran serta meningkatkan hasil dan meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi.

2. Bagi guru

Diharapkan penelitian tentang pembuatan konten pembelajaran interaktif untuk kelas biologi dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk membantu guru memenuhi kebutuhan belajar siswanya dan mencegah penyajian materi yang kering. Ini akan memungkinkan siswa untuk dengan mudah menguasai pelajaran biologi.

3. Bagi peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

4. Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan referensi dalam penelitian yang akan dikembangkan dengan jenis penelitian yang serupa.

