

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan aspek penting bagi hampir setiap negara demi kemajuan suatu negara. Sesungguhnya pendidikan dapat melahirkan para penerus bangsa yang cerdas, terampil dan unggul. Seiring dengan perkembangan teknologi telah memberikan tantangan bagi dunia Pendidikan untuk melakukan perbaikan dalam mendidik sehingga diharapkan dapat memberikan kemudahan dan meningkatkan potensi sumber daya manusia yang dimiliki untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Meskipun penerapan teknologi dalam pendidikan sudah meningkat pesat, tetapi dalam penggunaannya harus lebih diperhatikan. Oleh karena itu, guru selaku pengajar dalam mengelola pembelajaran haruslah melek teknologi sehingga dapat memanfaatkan berbagai kegunaan teknologi sebagai sumber belajar dengan baik dan maksimal.

Dalam kasus ini guru atau pengajar bertindak sebagai fasilitator yang inovatif, sementara peserta didik bertindak sebagai agen pembelajar yang aktif sehingga guru dituntut agar mampu mengimplementasikan media pembelajaran secara tepat agar kegiatan belajar dapat berjalan secara efektif dan bermakna. Menurut (Rahmi et al., 2019) bahwa salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran yaitu adanya media pembelajaran. Media pembelajaran dipandang sebagai sarana guna

mempresentasikan materi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran terdiri dari berbagai bentuk seperti media pembelajaran grafik, animasi, dan sebagainya. Dalam hal ini berbagai bentuk media pembelajaran tersebut dapat diintegrasikan ke dalam sebuah produk yang dapat disebut sebagai konten pembelajaran interaktif. Konten pembelajaran interaktif dapat menyajikan konten pembelajaran berupa teks, audio, foto, dan video serta kuis. Sehingga dengan memberikan konten pembelajaran interaktif kepada peserta didik dapat menarik minat mereka untuk belajar. Adapun penggunaan media pembelajaran yang baik bisa berdampak pada hasil prestasi peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS). IPS mengambil sebagian besar konten materi pelajaran ilmu-ilmu sosial dan sejarah (Maulidah, 2019). Dalam penelitian (Setyowati & Fimansyah, 2018) menyatakan selama ini pembelajaran IPS di Indonesia masih kurang menarik. Di antara alasan utamanya adalah media pembelajaran dan guru. Hal ini dikarenakan pembelajaran IPS dipandang sebagai pelajaran yang sulit di mana memiliki cakupan materi IPS tergolong padat, banyak, bersifat konseptual/teoretis dan abstrak sehingga siswa tidaklah mudah dalam memahami materi tersebut. Hal ini diperparah dengan metode ceramah yang monoton, dan disertai dengan media ajar yang tidak menarik sehingga pelajaran IPS tampak sangat membosankan bagi peserta didik. Oleh karena itu guru dituntut untuk memiliki kreativitas dan antusias yang tinggi dalam memfasilitas peserta didik dalam belajar untuk aktif sehingga pembelajaran lebih efektif, efisien dan bermakna. Tujuan dari pembelajaran IPS untuk menanamkan nilai moral dan spiritual dari pada pengalaman generasi sebelumnya. Materi IPS yang memiliki

banyak pembahasan salah satunya yaitu pada materi peristiwa masa penjajahan yang merupakan lingkup materi waktunya yang cukup jauh dengan peserta didik sekarang sehingga perlu penjelasan yang lebih dalam dalam proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara guru dan pengamatan langsung di kelas V di SD No 2 Darmasaba ditemukan minimnya bahan ajar yang digunakan siswa yakni buku paket. Hal ini di karena kan sekolah menyediakan buku paket yang terbatas dan hanya dapat digunakan saat pembelajaran dikelas sehingga pembelajaran tampak monoton. Selain itu kebiasaan guru dalam mengelola pembelajaran masih menggunakan strategi mengajar tradisional hal ini membuat peserta didik menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran dan terkesan *teacher oriented*. Akibatnya banyak peserta didik yang bermain-main, bercerita dengan temannya yang membuat mereka kehilangan fokus saat proses pembelajaran. Hal tersebut akan berpengaruh pada nilai ulangan peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang tidak memenuhi batas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini dipertegas oleh guru wali kelas V yang mengatakan bahwa mata pelajaran IPS memiliki cakupan materi yang cukup luas, teoritis/konseptual dan abstrak sehingga memerlukan konsentrasi yang penuh dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga sesekali menggunakan media *Power Point* tetapi karna pengemasan yang tidak interaktif dan kurang menarik serta kurangnya adanya tampilan visual seperti gambar dan video yang mengakibatkan siswa kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh pendidik pada saat proses pembelajaran sehingga membuat pembelajaran tampak membosankan dan tidak menarik. Adapun sarana yang disediakan oleh sekolah cukup memadai karna di sekolah sudah disediakan seperti proyektor, koneksi Internet (WIFI), dan Laptop

yang di dibagikan oleh dinas kabupaten Badung kepada peserta didik dengan adanya fasilitas yang disediakan sekolah perlu dimanfaatkan secara maksimal untuk membuat terobosan dalam menunjang proses pembelajaran. Selanjutnya guru di kelas V mengakui bahwa diperlukannya pengembangan konten pembelajaran interaktif untuk membantu peserta didik mengeksplor ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya serta untuk mengatasi kebosanan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

Selain pelaksanaan wawancara dan observasi, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan menggunakan angket kepada 24 orang siswa, dari hasil yang diperoleh sebagian peserta didik tertarik dan senang belajar IPS materi peristiwa masa kebangsaan 82% sangat setuju, peserta didik juga menyatakan merasa bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan guru dengan presentasi 76% setuju, peserta didik menyatakan bahwa dalam memberikan penjelasan materi guru menggunakan media *Power Point* kurang menarik dengan presentasi 74% setuju, peserta didik juga menyatakan sangat setuju bahwa siswa senang dan tertarik jika pembelajaran IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan menggunakan konten pembelajaran interaktif dengan peresentase 84%, peserta didik menyatakan setuju jika belajar disertai komponen audio visual dalam konten pembelajaran dengan presentasi 78% setuju, peserta didik juga menyatakan sangat setuju dibuatnya konten pembelajaran interaktif akan membantu dalam memahami pelajaran IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan presentasi 98%.

Dari pemaparan masalah di atas, maka perlu adanya upaya pembaharuan untuk berinovasi dan berkreaitivitas menciptakan suatu media pembelajaran sebagai variansi pembelajaran yang menarik minat siswa untuk mengikuti pelajaran di kelas

dengan antusias. salah satu upaya yang tepat yaitu dengan menghadirkan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pengemasan dan tampilan pada konten pembelajaran interaktif akan dibuat semenarik mungkin dan tentunya peserta didik akan dapat menggunakannya dengan mudah dan efektif. Media konten interaktif yang dihasilkan meliputi isi berupa teks, gambar animasi, audio, video, *game* dan kuis untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini diharapkan dapat merangsang daya pikir, perhatian dan kemauan siswa dengan mendorong terjadinya proses pembelajaran yang efektif, tidak membosankan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan konten interaktif diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar. Selain itu, konten pembelajaran dapat digunakan di luar kelas, pada jam belajar terbatas, dengan menggunakan ponsel atau komputer.

Pembuatan konten pembelajaran mengacu pada model *discovery learning*. Model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada siswa (*student Centered*), model pembelajaran ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik untuk aktif dalam membangun pengetahuannya dan dilibatkan dalam proses menggali informasi, serta memecahkan suatu permasalahan (Teguh Sujana, 2021). Dalam implementasinya pengajar akan menyampaikan materi tetapi materi yang disampaikan belum dalam bentuk akhir dan hal ini peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dan dilanjutkan dengan mencari informasi secara mandiri maupun berkelompok. Melalui pembelajaran penemuan peserta didik akan terlibat aktif secara langsung untuk mencari tahu dan memecahkan suatu permasalahan, dengan demikian kondisi belajar yang tadinya pasif berubah menjadi lebih aktif, kreatif dan dapat mengembangkan kemampuan

berpikir kritisnya. Tentunya ini akan berpengaruh terhadap hasil yang akan mereka dapatkan bertahan lama.

Peneliti berniat merancang produk konten pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software articulate storyline 3* (AS3) dan aplikasi pendukung lainnya. Aplikasi *Articulate Storyline 3* mempunyai beberapa keunggulan dalam membuat dan menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan menarik. fitur-fitur pada *aplikasi storline 3* seperti *zoom, timeline, movie, picture, character* dan lainnya yang digunakan dalam menyusun slide materi maupun soal kuis. Dengan demikian penggunaan aplikasi *Articulate Storyline 3* dapat membantu membangun sebuah produk konten pembelajaran interaktif lebih praktis dan mudah. Konten pembelajaran interaktif yang dihasilkan mencakup kuis untuk membantu peserta didik lebih memahami materi serta isi berupa teks materi, gambar, audio, dan video.

Berdasarkan penguraian masalah di atas, maka peneliti berniat untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V (Studi Kasus SD No. 2 Darmasaba)**”. Dengan adanya pengembangan konten pembelajaran ini diharapkan dapat membantu memfasilitasi peserta didik pada saat proses pembelajaran dan mendorong minat belajar serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka ditentukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana Proses Rancang Bangun Konten Pembelajaran Interaktif

Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V (Study Kasus SD No. 2 Darmasaba)?

2. Bagaimana Respons Guru dan Peserta Didik terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V (Study Kasus SD No. 2 Darmasaba)?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk dapat menghasilkan produk Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V (Studi Kasus SD No. 2 Darmasaba).
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan respons guru dan peserta didik terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V (Studi Kasus SD No. 2 Darmasaba).

1.4 BATASAN PENELITIAN

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah.

1. Pengembangan produk konten interaktif berbasis *discovery learning* hanya berfokus pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan.
2. Pengembangan ini di batasi hingga pengembangan dan pengujian tingkat kelayakan dari penggunaan konten pembelajaran berbasis *Discovey Learning* pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa

penjajahan kelas V SD No 2 Darmasaba.

3. Konten pembelajaran interaktif sebatas pada mengontrol, melihat materi, teks, audio, animasi, gambar, video, *game* dan kuis.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun harapan dari hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Produk yang dihasilkan diharapkan mampu menambah pengetahuan belajar peserta didik terhadap pembelajaran di sekolah khususnya untuk materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Adapun hasil dari penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam melaksanakan penelitian yang relevan bagi penelitian selanjutnya ke arah yang lebih baik terkait pengembangan konten pembelajaran interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Konten pembelajaran interaktif diharapkan dapat menambah motivasi, minat dan ketertarikan serta menambah kemandirian peserta didik dalam belajar mengikuti proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Adanya produk konten interaktif sebagai salah satu cara mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dapat menambah referensi guru dalam memfasilitasi peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang bagaimana cara merancang konten pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline 3* (AS3) dan sebagai syarat memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan perkuliahan program sarjana.

