

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat, manusia diharapkan agar dapat menghadapi berbagai tantangan di kehidupan, salah satunya adalah kemajuan teknologi yang sangat pesat, terutama dalam bidang komunikasi dan informatika. Individu akan mengalami tantangan tersebut dan mereka akan bersaing untuk mengikuti perkembangan yang ada (Arwanda, *et al.* 2020). Menuju perkembangan yang semakin modern, masyarakat menjadi dinamis, sebab teknologi yang berkembang saat ini semakin canggih dan hebat. Menurut Syukur (2005:02), teknologi komunikasi memegang peran penting dalam pendidikan. Teknologi dalam dunia pendidikan merupakan hal yang penting untuk peserta didik dan diharapkan peserta didik dapat menghadapi tantangan yang berkembang di era globalisasi saat ini. Masa Pandemi Covid-19 merupakan waktu yang tepat untuk berinovasi dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Berinovasi dalam pendidikan merupakan program merdeka belajar. Salah satu inovasi yang dilakukan pada masa pandemi yaitu dengan melakukan proses pembelajaran secara daring atau *online*. Pembelajaran daring bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan melalui pemanfaatan teknologi dengan menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone* atau *laptop*. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan yang digunakan pada masa pandemi ini adalah salah satunya

memanfaatkan media pembelajaran *E-learning* dengan menggunakan *platform google classroom, schoology*, dan lain sebagainya. Menurut Tarigan & Siagian (2015), menyatakan bahwa disaat ini pemakaian media pembelajaran pada sesi orientasi pendidikan sangat menunjang keefektifitasan proses pembelajaran serta penyampaian pesan isi pembelajaran.

Pembelajaran di masa pandemi Covid-19 perlu adanya pembaharuan penyampaian isi bahan ajar pada media yang digunakan. Adapun salah satu kriteria yang dapat digunakan dalam pemilihan bahan ajar yang tepat untuk konten di media pembelajaran yang baik yaitu dengan adanya dukungan konten dalam bentuk isi bahan pelajaran. Apabila konten yang sesuai bahan pelajaran atau belum ada konten, maka pendidik harus berusaha dapat mengembangkan konten tersebut, yang dapat meliputi konten berbasis multimedia seperti gambar, *slide* dan lainnya, kemudian audio visual yang berupa video dan evaluasi berupa *quiz*. Penerapan pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran interaktif dengan penerapan teknologi (Riyadi, *et al.* 2020). Konten yang berbasis multimedia diharapkan dapat memikat dan memicu peserta didik agar merasa gembira serta dilibatkan dalam proses belajar mengajar dengan media pembelajaran yang digunakan. Hal itu sejalan menurut Surjono (2017:05), multimedia memberikan keuntungan mempermudah penjelasan konten lebih baik, serta lebih menyenangkan. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran daring perlu dirancang secara maksimal, supaya pendidik dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran secara optimal. Maka diharapkan adanya upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan melakukan perbaikan terhadap komponen pembelajaran dan termasuk

mengembangkan konten pembelajaran interaktif dalam media pembelajaran yang telah digunakan, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif.

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan nasional mempunyai tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, mandiri, kreatif, berakhlak mulia, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis. Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu bidang studi yang harus dipelajari oleh peserta didik di MTs adalah Fiqih, agar dapat membentuk peserta didik menjadi manusia yang berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa. MTsT Mardlatillah merupakan salah satu sekolah menengah pertama di kota singaraja yang dikelola oleh departemen agama. Salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik kelas VIII adalah Fiqih. Mata pelajaran tersebut termasuk dalam kelompok muatan nasional yang dikembangkan oleh pusat. Fiqih bertujuan untuk mengarahkan peserta didik agar dapat memahami sekaligus mengetahui pokok-pokok sesuai hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diimplementasikan dalam kehidupan, sehingga menjadi umat muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara sempurna (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2015:02). Ketika mempelajari Fiqih dapat mengantarkan peserta didik untuk mengetahui dan memahami segala tindakan manusia baik ucapan atau perbuatan di dalam kehidupan secara rinci dan menyeluruh sesuai hukum syariat islam berupa *dalil aqli* dan *naqli*. Materi fiqih tergolong materi yang dekat dengan pengalaman peserta didik dalam kehidupan dan siap diamalkan. Mata pelajaran fiqih terutama materi tata cara pelaksanaan haji dan umrah penting untuk peserta

didik. Materi tersebut sangat dibutuhkan penjiwaan dan penghayatan, karena harus memberikan contoh praktik yang akan diterapkan di dunia nyata, sehingga susah diingat dan dipahami jika tidak ada praktik dengan tampilan animasi 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.

Studi pendahuluan yang digunakan adalah melakukan observasi berupa wawancara kepada guru yang mengampu mata pelajaran Fiqih di kelas VIII. Dari hasil wawancara (*lampiran 3*), maka diperoleh informasi bahwa ada beberapa permasalahan pada pembelajaran tersebut, antara lain guru dalam menyampaikan bahan ajar pada masa pandemi Covid-19 ini hanya menggunakan bahan ajar berupa modul *pdf* Fiqih dan berupa video pembelajaran yang sumbernya berasal dari *youtobe*, namun materi yang diberikan belum sepenuhnya sesuai dengan tujuan yang diharapkan karena peserta didik masih belum memahami materi yang diberikan dalam proses pembelajaran. Konten pembelajaran menggunakan modul dan video yang bersumber dari *youtobe* membuat peserta didik hanya dapat menyimak video dan terpaku pada penjelasan materi pada modul, sehingga peserta didik belum dilibatkan secara langsung dalam konten pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini, guru belum memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran terutama dalam penyediaan bahan ajar yang relevan. Hal ini disebabkan perangkat teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi pada proses pembelajaran kurang bervariasi. Dari hasil wawancara tersebut guru kesulitan dalam mengembangkan konten pembelajaran

yang dapat menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran, karena keterbatasan kemampuan guru dalam pembuatan konten pembelajaran. Permasalahan lainnya adalah konten pembelajaran yang digunakan oleh guru belum melibatkan peserta didik, peserta didik masih cenderung susah untuk memahami materi yang diberikan dan berdampak pada kurangnya inisiatif peserta didik untuk mencari dan menemukan suatu permasalahan yang diberikan, hal tersebut dibuktikan dengan tidak ada respon dari peserta didik, karena beberapa peserta didik mengabaikan bahan ajar yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket karakteristik peserta didik (*lampiran 6*) yang telah dilakukan oleh peserta didik kelas VIII di MTsT Mardlatillah yang berjumlah 35 responden, diperoleh beberapa permasalahan yaitu, peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan atau diberikan guru dengan menggunakan konten berupa modul ajar serta mencari informasi tambahan melalui internet. Ketersediaan modul ajar yang diberikan pada proses pembelajaran selama ini membuat peserta didik merasa bosan. Konten pembelajaran berupa modul ajar yang digunakan kurang menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran fiqih, sehingga diperlukan konten pembelajaran yang bervariasi dengan berbasis multimedia yang mengemas isi teks, video, gambar, dan *game quiz* untuk mata pelajaran fiqih. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan, dan dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran tersebut. Memperlancar penyampaian bahan ajar kepada peserta didik dibutuhkan sebuah strategi pembelajaran dengan menerapkan konten pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia. Menggunakan multimedia pembelajaran interaktif

dalam proses pembelajaran membantu memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik, karena dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi konkrit. Konten pembelajaran yang terdiri dari elemen-elemen multimedia interaktif yang berupa video, audio, gambar, teks dan animasi lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Melianti, *et al.* (2020), salah satu konten pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, serta memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru adalah media interaktif. Media interaktif mampu melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran konsep abstrak dengan bantuan ilustrasi dan visualisasi (Patni, *et al.* 2020).

Berdasarkan pada permasalahan yang dipaparkan, maka guru maupun siswa membutuhkan inovasi dalam pembelajaran fiqih yaitu mengembangkan sebuah konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program (Surjono, 2017:41). Konten pembelajaran interaktif sendiri merupakan komponen penting dalam pelaksanaan pembelajaran, yang dapat disampaikan melalui gambar, audio, video teks, dan lain sebagainya dimana peserta didik dilibatkan untuk berinteraksi langsung dengan materi yang disampaikan. Sehingga hal tersebut dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang berujung pada meningkatnya hasil belajar peserta didik. Untuk menggabungkan kombinasi teks, gambar, audio dan lain

sebagainya sehingga menjadi konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia, diperlukan perangkat lunak yang biasa disebut *authoring tools* yaitu dengan menggunakan *software Articulate Storyline 3*. Menurut Sapitri (2020), menyatakan bahwa *Articulate Storyline* merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang bisa dipakai untuk menciptakan perangkat pembelajaran saling berinteraksi dengan isi yang dibentuk dari gabungan teks, gambar, suara, animasi, dan video. *Articulate Storyline 3* lebih unggul dari *Articulate Storyline 2*, salah satu kelebihan adalah terdapat dukungan aksesibilitas dalam output HTML5, terdapat fitur temukan dan ganti font, dan lain sebagainya. Berbeda dengan *adobe flash*, output *Articulate Storyline 3* juga dapat diakses melalui tablet/smartphone, sehingga lebih fleksibel digunakan dalam proses belajar mengajar. *Articulate Storyline 3* adalah sebuah perangkat yang memegang kedudukan yang sama seperti *Microsoft Power Point* (Sapitri, 2020). Dengan demikian, menggunakan *Articulate Storyline 3* dalam pembuatan konten pembelajaran interaktif lebih praktis dan mudah untuk menggabungkan teks, audio, gambar, video, kuis permainan dan animasi, sehingga peserta didik lebih merasa tertarik dan dapat berinteraksi langsung. Pemanfaatan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran secara langsung melibatkan peserta didik, sehingga peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Arwanda, et al. 2020)

Konten pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dapat dikombinasikan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Hal itu sejalan Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati & Wahyuni (2020), model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media interaktif lebih baik dari pada menggunakan model pembelajaran konvensional, hal tersebut dikarenakan

pada model *Discovery Learning* berbasis media interaktif siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih dapat mengeksplorasi dan memperoleh pengetahuan dengan menemukan konsep belajarnya sendiri. Dalam *Discovery Learning* tugas-tugas belajarnya lebih mengarah pada teori belajar Konstruktivistik (Budiningsih, 2005:60). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati, 2018), menyatakan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memberikan dampak berbeda dan lebih tinggi dari pada model pembelajaran *Problem Based Learning*, hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan rerata hasil belajar pada penerapan model pembelajaran tersebut. *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran berbasis penemuan, yang menitik beratkan di dalam aktivitas peserta didik dalam proses belajar. Sehingga, dalam hal ini model pembelajaran *Discovery Learning* sesuai dengan karakteristik peserta didik dari materi pada mata pelajaran Fiqih yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses berpikir mandiri di dalam kehidupan sesuai pengalaman dengan cara menganalisis, agar sesuai dengan pokok-pokok hukum islam dan cara pelaksanaanya untuk diterapkan di kehidupan. Menggunakan model *Discovery Learning* membutuhkan partisipasi peserta didik agar dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil yang akan mereka dapatkan akan bertahan lama. Untuk membantu dalam meningkatkan keaktifan peserta didik diperlukan dukungan bahan ajar berupa konten pembelajaran interaktif, sehingga dengan adanya konten tersebut peserta didik akan merasa lebih tertarik, senang, dapat memecahkan permasalahan dengan mudah, dan lebih mudah memahami materi yang diberikan, karena konten pembelajaran yang diberikan tidak monoton dan

lebih menarik.

Peneliti lain yang telah melakukan penelitian serupa adalah Pratama (2018), mengenai pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* 2 pada materi menggambar grafik untuk mengatasi kesulitan siswa SMP Parta Dharma 2 Balikpapan dalam pembelajaran Aljabar. Penelitian ini memperoleh hasil dengan kriteria valid, dikatakan praktis dan efektif. Selain itu, berdasarkan capaian hasil belajar siswa juga menunjukkan rata-rata di atas 75. Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* 2 layak digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama. Selain itu, adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Yumini & Rakhmawati (2015), mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar, penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa (1) Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan sangat layak dari hasil validator terhadap media pembelajaran. (2) Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan sangat baik. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka perlu adanya pengembangan konten pembelajaran interaktif yang mengemas model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* 3 pada mata pelajaran Fiqih sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan penelitian skripsi dengan judul “ **Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih untuk Kelas VIII di MTsT Mardlatillah** ”.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Konten pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik hanya berupa modul dan sesekali memberikan video yang bersumber dari *youtobe*, namun siswa masih belum paham, karena belum dilibatkan secara langsung dengan konten pembelajaran yang diberikan.
2. Guru belum memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran terutama dalam penyediaan bahan ajar yang relevan.
3. Peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan atau diberikan guru dengan menggunakan konten pembelajaran berupa modul ajar serta mencari informasi tambahan melalui internet.
4. Ketersediaan modul ajar yang diberikan pada proses pembelajaran selama ini membuat peserta didik merasa bosan.
5. Konten pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran fiqih.

1.3 RUMUSAN MASALAH

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

1. Bagaimana pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Fiqih untuk Kelas VIII di MTsT Mardlatillah?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Fiqih untuk Kelas VIII di MTsT Mardlatillah?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

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

1. Untuk menghasilkan konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Fiqih untuk Kelas VIII di MTsT Mardlatillah.
2. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Fiqih untuk Kelas VIII di MTsT Mardlatillah.

1.5 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah mengenai “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Model untuk Kelas VIII di MTsT Mardlatillah” antara lain:

1. Penelitian ini dibatasi dengan menggunakan sumber silabus kelas VIII di MTsT Mardlatillah, buku paket mata pelajaran Fiqih kelas VIII.
2. Penelitian ini dibatasi pada konten pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia menggunakan animasi 2 dimensi.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Dalam penelitian ini, adapun manfaat yang akan diperoleh terbagi menjadi dua sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis bagi guru dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri dan aktif, karena pada

saat ini pembelajaran telah berpusat pada peserta didik. Dengan menerapkan konten pembelajaran interaktif peserta didik dapat menambah bahan belajar dengan konten pembelajaran yang menarik dan siswa dapat berinteraksi langsung, sehingga mampu melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ke pihak sekolah, bahwa pentingnya menerapkan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga dengan adanya konten pembelajaran interaktif dapat memperbaiki dan mengoptimalkan proses belajar dan mengajar.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini, guru dapat menerapkan konten pembelajaran interaktif yang menumbuhkan minat belajar peserta didik, sehingga akan meningkatkan hasil belajar dan dalam menyampaikan materi didesain secara menarik, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik mampu berinteraksi langsung menggunakan konten pembelajaran yang digunakan oleh guru. Konten tersebut memberikan sumber belajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga memotivasi dalam proses belajar.

d. Bagi Penulis

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah pengetahuan serta wawasan mengenai dalam mengembangkan dan membuat konten pembelajaran interaktif .

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Berikut dipaparkan sistematika penulisan dari skripsi ini.

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, dan manfaat masalah.

b. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas terkait kajian teori yang digunakan dalam penelitian ini.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas terkait metode penelitian dan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas terkait hasil dari setiap tahapan model pengembangan ADDIE yang digunakan pada penelitian ini. Hasil tahapan yang dimaksud meliputi hasil tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi

e. BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas terkait kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk penelitian pada tahap selanjutnya.