

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dewasa ini pertumbuhan teknologi yang sangat pesat telah mengubah wajah dunia dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat salah satunya dalam Pendidikan. Kemajuan teknologi ini akan menuntut proses pembelajaran di sekolah untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dalam meningkatkan mutu Pendidikan, agar tidak mengalami ketertinggalan dengan perkembangan masyarakat. Tidak dipungkiri seiring perkembangan teknologi telah banyak memunculkan inovasi kreatif bahan pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa. Sebagai contoh sudah banyak bertebaran konten animasi pendidikan di aplikasi youtube baik yang membahas tentang sains, teknologi, sejarah dan lain sebagainya, yang membuat proses pembelajaran dikelas menjadi lebih variatif. Selain konten animasi, penerapan teknologi dalam bidang Pendidikan yaitu penggunaan konten pembelajaran interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk turut serta berinteraksi dengan konten pembelajaran yang digunakan sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik. konten pembelajaran interaktif adalah gabungan dari dua atau lebih media baik itu berupa *audio*, teks, grafik, gambar, animasi dan video yang diolah sedemikian rupa sehingga dapat mendukung pembelajaran interaktif. Konten pembelajaran interaktif dapat

digunakan untuk materi yang membutuhkan penjelasan yang konkrit dan jelas. Sesuai dengan penjelasan diatas konten pembelajaran memiliki kekuatan dasarnya yaitu simulasi dan visualisasi dimana pengguna akan mendapatkan informasi lebih nyata dari informasi yang bersifat abstrak yang hanya dijelaskan secara lisan, dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif juga memungkinkan terjadinya penyampaian informasi lebih cepat, interaktif dan menarik. Pengajar dapat menyajikan gambaran benda kompleks, berukuran kecil atau besar, serta peristiwa yang berlangsung sangat cepat dan berada pada tempat yang jauh, hal ini akan sangat bermanfaat dalam meningkatkan imajinasi siswa. salah satu materi yang membutuhkan penjelasan konsep abstrak menjadi lebih jelas adalah materi yang membahas mengenai perkembangan kehidupan manusia pada masa praaksara sampai masa hindu-buddha dalam mata pelajaran IPS

Sebagai salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang kehidupan manusia dan berbagai aspek didalamnya, dengan mempelajarinya diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan peserta didik dalam bermasyarakat dan sanggup untuk mengambil keputusan sebagai bagian dari masyarakat itu sendiri. Dengan cakupan materi yang luas dan abstrak tersebut tentu diperlukan suatu konten pembelajaran yang dapat memfasilitasi guru dalam menjelaskan materi sehingga dapat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Salah satu materi dalam pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial yang membutuhkan penjelasan dan gambaran yang jelas sehingga dapat dipahami yaitu materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara, sampai masa hindu-buddha, materi ini adalah salah satu materi yang diajarkan untuk kelas VII pada semester 2 dalam kurikulum 2013 sesuai dengan

silabus yang digunakan di SMP Negeri 6 Singaraja. Materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara, sampai masa hindu-buddha merupakan materi yang mengusung tema sejarah. Pelajaran sejarah sudah menjadi salah satu pengetahuan penting dalam kehidupan suatu bangsa, dengan mempelajari sejarah peserta didik akan mengetahui kehidupan yang terjadi, peristiwa yang sedang terjadi pada masa lampau. Nilai-nilai masa lampau dapat dipetik dan dijadikan pedoman dalam kehidupan bermasyarakat kedepannya bagi peserta didik yang sewaktu-waktu bisa menjadi bahan pertimbangan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi. Tanpa pengetahuan sejarah orang-orang tidak akan mampu membangun ide tentang konsekuensi dari apa yang dia lakukan, dengan kata lain kemampuan diri dapat disadari melalui sejarah. Sehingga sejarah sangat penting diajarkan di sekolah maupun diluar sekolah. Dalam materi ini akan diberikan pemahaman mengenai perubahan dan kesinambungan masyarakat Indonesia pada masa praaksara, dan masa Hindu-Buddha secara kronologis. Menjaga fokus dan motivasi peserta didik dalam memahami materi ini perlu diperhatikan, karena dengan cakupan pembahasan yang cukup luas, banyaknya istilah asing didalamnya dan kurangnya sumber belajar tambah yang digunakan oleh guru seperti museum mini, menjadikan materi ini cukup sulit untuk dipahami.

Akan tetapi sekarang ini dunia sedang dilanda pandemi *COVID-19*, seluruh bidang kehidupan masyarakat terganggu tanpa kecuali dalam Pendidikan. Untuk mengatasi penyebaran virus, pemerintah menutup sekolah, perguruan tinggi, dan universitas. Menanggapi kondisi tersebut SMP Negeri 6 Singaraja yang beralamat di Jl. Bisma No.3 Singaraja, Kabupaten Buleleng mulai menjalankan sistem pembelajaran daring dimana peserta didik diminta untuk tetap berada di rumah.

SMP Negeri 6 Singaraja adalah salah satu SMP yang terdapat di kota Singaraja, sekolah ini memiliki infrastruktur yang mendukung untuk menggunakan konten pembelajaran interaktif seperti ketersediaan LCD, Laboratorium Komputer dan Wifi dari sisi peserta didik sebagian besar sudah memiliki *smartphone* untuk mendukung proses pembelajaran. akan tetapi dalam pembelajaran infrastruktur tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal, dimana penggunaan LCD hanya terbatas untuk menampilkan slide *powerpoint* padahal LCD dapat juga digunakan untuk menampilkan ilustrasi berupa animasi dan gambar untuk memperjelas materi yang disampaikan guru. Penggunaan LMS (*Learning Management System*) untuk mengakomodir proses pembelajaran daring pada masa pandemi juga dilakukan oleh SMP Negeri 6 Singaraja, dengan menggunakan salah satu LMS gratis yaitu *Google Classroom*. Akan tetapi konten pembelajaran yang diberikan pada LMS tersebut hanya menggunakan *powerpoint* yang berisi rangkuman dari buku paket. Meskipun sebagai sekolah yang terletak di perkotaan, SMP N 6 Singaraja dalam proses pembelajarannya masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah dengan minim variasi konten pembelajaran yang digunakan. Permasalahan tersebut didapatkan setelah melakukan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran kelas 7 yaitu Bapak Putu Ambon dan Ibu Wayan Suriani. Dalam proses wawancara juga diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran IPS masih terdapat beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran baik itu metode maupun konten pembelajaran yang digunakan hal ini terlihat dari metode pembelajaran yang digunakan berupa ceramah dan penugasan, konten pembelajaran yang digunakan berupa *powerpoint*, buku paket, dan video *youtube*. Salah satu kelemahan dalam menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran di kelas akan membuat

peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dimana jalannya informasi hanya dari guru ke peserta didik tidak sebaliknya, tentunya akan berdampak pada banyaknya peserta didik tidak dapat mencapai ketuntasan minimal (Fitriani, Okta. 2020). Hal tersebut terlihat dalam proses pembelajaran daring, banyak peserta didik yang hanya melakukan absensi tanpa membaca materi dan mengumpulkan tugas. Konten pembelajaran digunakan dirasa kurang maksimal dikarenakan konten pembelajaran kurang menarik, perlu adanya konten pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam masa pandemi ini. Dengan cakupan pembahasan yang luas dan beberapa sub materi yang memerlukan penggambaran yang jelas untuk dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Apabila materi ini dijelaskan hanya dengan metode ceramah tanpa bantuan konten pembelajaran yang menarik akan membuat motivasi peserta didik menurun. Sehingga dibutuhkan konten pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.

Dalam observasi juga ditemukan bahwa tingkat pemahaman peserta didik dan ketertarikannya terhadap materi yang diberikan oleh guru tergolong rendah. Hal ini disebabkan kurangnya inovasi konten pembelajaran yang digunakan oleh guru dan ketidaktahuan peserta didik dalam mencari konten pembelajaran yang tepat dan terstruktur. Peserta didik kelas 7 sebagian besar menyatakan bahwa mereka lebih tertarik dengan konten pembelajaran yang berbasis *audio* dan video daripada materi yang hanya dipaparkan dan dikemas berupa teks, penggunaan gambar, *audio*, video tentunya akan lebih menggambarkan konsep dari materi yang sulit untuk dijelaskan secara lisan menjadi lebih jelas sehingga menghasilkan konten pembelajaran yang

valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Dalam proses pembelajaran diperlukan suatu alat berupa model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menggunakan konten pembelajaran interaktif dengan efektif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran, sehingga pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran juga dapat mengoptimalkan atau meningkatkan performa dari konten pembelajaran interaktif sehingga peserta didik dapat menyerap materi yang diberikan. *Blended Learning* sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan penggunaan konten pembelajaran berbasis teknologi, model pembelajaran *Blended Learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara tatap muka dan pembelajaran daring/*online* dengan memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar mandiri bagi peserta didik. Model pembelajaran ini akan sangat cocok diterapkan pada SMP N 6 Singaraja, mengacu pada hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas 7 yang menunjukkan penggunaan teknologi dalam mencari materi tambahan, dan hampir semua siswa memiliki perangkat yang memadai dalam proses pembelajaran. Dari sisi sekolah juga menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan model *Blended Learning* seperti komputer, *smartphone* dan *laptop*. Efektifitas dari penerapan model pembelajaran *Blended Learning* dapat dilihat dari hasil penelitian (Fitriasari *et al.*, 2020) penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* menunjukkan hasil yang positif, ditunjukkan dengan hasil tes kreativitas siswa dalam memproduksi media pembelajaran berbasis *macromedia flash* memberikan hasil yang baik. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh hasil penelitian (Fahrudin &

Pukan, 2020) menyebutkan bahwa penerapan model pembelajaran *Blended Learning* pada konsep sel efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan sikap konservasi siswa. Dengan memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar, guru dapat mengefektifkan pembelajaran. Nantinya model pembelajaran *Blended Learning* ini akan membantu guru dalam proses implementasi konten pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Dengan menggunakan pendekatan saintifik dalam model pembelajaran ini akan mengharuskan peserta didik untuk berpikir kritis dan aktif berkomunikasi dengan guru. Sebagai pendekatan yang memusatkan pembelajaran pada peserta didik akan membuat mereka lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, pendekatan saintifik sudah diterapkan pada kurikulum 2013 dikarenakan proses pembelajaran merupakan proses ilmiah/saintifik (Suyanto, 2018).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran IPS diperlukannya pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring tools*. Didalam pengembangan konten pembelajaran ini akan menggabungkan dua media atau lebih seperti teks, gambar, audio dan lain sebagainya menjadi satu. Nantinya penggabungan beberapa media tersebut nantinya akan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Konten pembelajaran interaktif ini nantinya akan diolah dan dimanipulasi menggunakan salah satu *Authoring Tools* yaitu aplikasi *Articulate Storyline 3*. *Authoring Tools* adalah sebuah perangkat lunak yang didalamnya terdapat berbagai fitur yang mendukung untuk melakukan berbagai macam pengolahan proyek multimedia yang mencakup gambar, suara, video, teks, dan animasi. Adapun alasan dari penggunaan aplikasi *Articulate Storyline 3* ini

dibandingkan dengan aplikasi *Authoring Tools* lainnya seperti *Macromedia Flash* adalah *Articulate Storyline 3* memiliki antarmuka yang lebih sederhana dengan performa yang mumpuni untuk membuat konten pembelajaran interaktif, adanya fitur *trigger* dalam *Articulate Storyline 3* sangat membantu pengguna untuk menghubungkan satu *scene* dengan *scene* yang lainnya tanpa perlu koding, dan *Articulate Storyline 3* juga menyediakan berbagai pilihan untuk mempublish proyek seperti *html5*, aplikasi desktop, dan *LMS (Learning Management System)*. Penggunaan aplikasi *Articulate Storyline 3* dalam membuat konten pembelajaran interaktif menunjukkan hasil positif seperti penelitian yang dilakukan oleh (Nurindasari & Budiyanto, 2019) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* dalam pengembangan pembelajaran interaktif pada materi tekanan cair untuk kelas 8, layak secara teoritis dari segi validasi dan format media. (Setyaningsih et al., 2020) menyebutkan penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* berpengaruh dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi kerajaan hindu budha di Indonesia. (Arwanda et al., 2020) dalam penelitiannya juga menunjukkan hasil serupa, respon peserta didik dan guru kelas IV SD Kembaran sangat baik terhadap konten pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan konten pembelajaran menggunakan salah satu aplikasi *Authoring Tools* yaitu *Articulate Storyline 3* dengan judul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Authoring Tools pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja”**. Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam proses

pembelajaran di sekolah sehingga dapat meningkatkan semangat dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan Konten Pembelajaran berbasis *Authoring Tools* pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja?
2. Bagaimanakah respon guru dan peserta didik terhadap Konten Pembelajaran berbasis *Authoring Tools* pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja?
3. Bagaimanakah efektivitas konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* pada Mata Pelajaran IPS untuk kelas VII di SMP negeri 6 Singaraja terhadap hasil belajar peserta didik?.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk dapat melakukan Pengembangan Konten Pembelajaran berbasis *Authoring Tools* pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja

2. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap Konten Pembelajaran berbasis *Authoring Tools* pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja
3. Untuk mengetahui efektivitas konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* pada Mata Pelajaran IPS untuk kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja terhadap hasil belajar peserta didik.

1.4 BATASAN MASALAH

Untuk mengidentifikasi permasalahan dan menghindari terjadinya pelebaran masalah yang akan diuraikan dalam penulisan skripsi ini, agar sesuai dengan judul yang penulis sajikan, maka akan dibatasi pembahasan mengenai penelitian yang berjudul Pengembangan Konten Pembelajaran berbasis *Authoring Tools* pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja meliputi :

1. Silabus mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Singaraja sebagai acuan dalam proses pengembangan konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* serta hanya mengangkat materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara, hindu-buddha.
2. Pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* hanya berfokus pada materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara sampai masa hindu-buddha

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan konten pembelajaran ini akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki. Hasil penelitian yang diperoleh akan memberikan kontribusi terhadap penelitian selanjutnya ke arah yang lebih baik dan dapat memberikan sumbangan bagi dunia Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, pengembangan konten interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.
- b. Bagi peneliti, penelitian ini sebagai syarat untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan perkuliahan program sarjana dan mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapatkan selama mengikuti perkuliahan
- c. Bagi sekolah, khususnya SMP Negeri 6 Singaraja dapat menjadikan produk pengembangan konten pembelajaran ini sebagai alternatif dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien.