

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran bagi peserta didik agar dapat memahami, menilai, dan mengimplementasikan pengetahuan yang didapat dari pembelajaran dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik. Sebagaimana termuat dalam Undang Undang No 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung-jawab. Dalam mewujudkan tujuan pendidikan dibutuhkan sosok yang mampu untuk menjadikan proses pembelajaran itu berlangsung secara tepat. Sosok yang dibutuhkan agar proses pembelajaran berlangsung yaitu guru. Peran guru sangat besar dalam mengelola kelas dan mengelola proses pembelajaran termasuk penggunaan metode dan penggunaan konten dalam proses pembelajaran. Dalam mengelola proses pembelajaran seorang guru harus terampil dalam menentukan dan menggunakan strategi pembelajaran serta penggunaan konten pembelajaran yang tepat bagi peserta didik untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Permadi et al., 2020). TIK yang digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Saat ini masih banyak guru yang mengelola kegiatan pembelajaran tidak memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai sarana untuk mengajar. Teknologi informasi dan komunikasi yang tidak dimanfaatkan ini merupakan salah satu penyebab kurangnya motivasi peserta didik untuk belajar.

SMA Negeri 1 Ubud merupakan salah satu institusi pendidikan yang terletak di Desa Ubud, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar. SMA Negeri 1 Ubud merupakan sekolah menengah atas yang memiliki tiga peminatan yaitu, Peminatan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Peminatan Bahasa, dan Peminatan Ilmu Sosial. Sekolah ini sudah didukung dengan sarana dan prasarana dalam menunjang pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di Peminatan Bahasa, salah satu mata pelajaran yang terdapat didalamnya yaitu mata pelajaran Antropologi.

Antropologi merupakan mata pelajaran yang membahas tentang manusia baik dari segi budaya, perilaku, keanekaragaman, dan lain sebagainya. Mata pelajaran Antropologi diampu oleh guru yang latar belakang pendidikannya dari kelompok Ilmu Sosial. Salah satu materi yang terdapat di Antropologi adalah modul Mempromosikan Nilai – Nilai Kultural sebagai Budaya Nasional. Modul ini menanamkan penjelasan tentang nilai – nilai kultural dan strategi mempromosikan nilai- nilai kultural sebagai budaya di Indonesia. Muatan materi dari mata pelajaran ini sebagian besar berupa teori, hapalan dan jangkauan materinya cukup luas,

sehingga proses pembelajaran memiliki beberapa kendala. Kendala tersebut dapat diketahui dari pemahaman peserta didik saat guru menjelaskan materi. Peserta didik cenderung kurang memahami dan kesulitan mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, untuk mengetahui budaya – budaya di Indonesia peserta didik memerlukan fasilitas yang nyata untuk membantu dalam memahami dan mengingat budaya – budaya di Indonesia. Akibatnya, dikalangan para peserta didik mata pelajaran Antropologi kurang disenangi dan terasa membosankan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA Negeri 1 Ubud dengan Ni Komang Ayu Tri Jayanti, S.Pd sebagai Guru mata pelajaran Antropologi teridentifikasi bahwa pada proses pembelajaran sudah menggunakan *e-learning*. Pembelajaran saat ini masih menggunakan metode yang masih tergolong sederhana dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi, dimana peserta didik mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru, kemudian melakukan diskusi dari materi yang dipaparkan oleh guru. Selain itu guru memberikan materi hanya bersumber dari buku paket yang dikemas dalam bentuk slide yang berisi teks dan beberapa ilustrasi gambar melalui *e-learning*, sehingga menyebabkan peserta didik kesulitan memahami dan mengingat seluruh materi yang diberikan oleh guru hanya dengan menggunakan buku paket sebagai bahan ajar. Metode pembelajaran serta tidak adanya penggunaan variasi pada konten pembelajaran tersebut menyebabkan kurangnya motivasi dan perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini ditunjukkan dengan sikap peserta didik yang kurang antusias ketika pembelajaran Antropologi berlangsung.

Selain melaksanakan wawancara dengan guru mata pelajaran Antropologi, observasi awal juga dilakukan terhadap peserta didik kelas XI Peminatan Bahasa SMA Negeri 1 Ubud. Observasi dilakukan dengan penyebaran

angket karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil observasi kepada peserta didik melalui penyebaran angket (tersedia pada Lampiran 6) menyatakan, pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran mendapatkan persentase sebanyak 66% peserta didik cenderung kurang pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sebanyak 87% peserta didik merasa senang jika terdapat gambar dan video yang dapat menjelaskan materi pembelajaran. Dengan presentase perolehan 81% peserta didik menyatakan setuju, jika peserta didik membutuhkan konten interaktif untuk dapat berinteraksi langsung saat pembelajaran. Peserta didik menyatakan pembelajaran Antropologi dengan menggunakan penyajian materi yang bersifat interaktif akan lebih menarik bagi peserta didik hingga mendapatkan presentase sebesar 84%. Diketahui bahwa motivasi dan minat peserta didik untuk belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan variasi media pembelajaran (Suryani & Lestari, 2019).

Solusi pemecahan permasalahan tersebut, dapat dilakukan dengan penggunaan variasi konten pembelajaran sebagai pengantar/perantara pesan guru kepada penerima pesan yaitu peserta didik. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran mendorong terciptanya beragam konten pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru, salah satunya yaitu konten interaktif. Konten interaktif merupakan informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik yang dapat berinteraksi dengan pengguna. Konten interaktif dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik, karena dapat memberikan gambaran visual yang menarik dalam belajar. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wati & Nugraha (2020), bahwa dengan media pembelajaran interaktif peserta didik tidak hanya mendengarkan, tetapi juga mengamati, melaksanakan dan berinteraksi

dengan konten pembelajaran sehingga tidak bosan saat pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan adanya unsur multimedia seperti gambar, audio, video, dan animasi dalam media yang mampu membangkitkan pemahaman peserta didik. Dalam pembuatan konten interaktif ini, penulis menggabungkan dua media atau lebih yaitu teks, gambar, audio, dan animasi tiga dimensi menjadi satu. Pengembangan konten interaktif ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami budaya – budaya daerah Indonesia yang dibantu dengan animasi tiga dimensi. Selain itu terdapat menu latihan dan evaluasi pada setiap pertemuan yang bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik terkait materi yang diberikan.

Salah satu teknologi yang akan digunakan dalam pengembangan konten interaktif yaitu aplikasi *Articulate Storyline 3*. Aplikasi *Articulate Storyline 3* merupakan *software*/aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dengan mudah dan menyenangkan. Tampilan aplikasi ini memiliki interface yang sederhana dan menyerupai *Microsoft Power Point*. Aplikasi *Articulate Storyline 3* didalamnya terdapat menu – menu yang dapat menambahkan teks, suara, gambar, animasi, video, game serta quiz. Selain dengan menggunakan konten pembelajaran yang cocok diterapkan untuk peserta didik, juga diperlukan model atau strategi pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas penyelidikan. Model *discovery learning* mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa serta rasa keingintahuan siswa. Fitriyah dkk., (2017) mengemukakan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Implementasi dari model pembelajaran *discovery learning* pada mata pelajaran

Antropologi adalah dengan menemukan konsep dan mendapatkan penemuan–penemuan baru yang akan meningkatkan pengalaman berpikir kritis peserta didik melalui hasil eksperimen yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Implementasi tersebut memiliki tujuan untuk membekali siswa agar mampu memahami dan menyikapi secara bijak tentang keberagaman budaya dalam rangka membangun karakter yang menerima dan memahami perbedaan (Nasirudin et al., 2016). Hasil penemuan yang dilakukan peserta didik juga akan bertahan lama dalam ingatan peserta didik dan tidak akan mudah dilupakan peserta didik. Hal ini sesuai dengan permasalahan yang dialami peserta didik pada Peminatan Bahasa yang kesulitan mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Peserta didik akan dihadapkan dengan permasalahan, kemudian peserta didik akan merumuskan pertanyaan terkait permasalahan yang diberikan, lalu membuat hipotesis sementara terkait permasalahan tersebut. Permasalahan yang diberikan tersebut akan membuat peserta didik menggunakan konten interaktif tersebut dan melakukan pengumpulan data terkait permasalahan yang diberikan.

Berdasarkan penjelasan dari permasalahan dan solusi diatas, maka perlu adanya pengembangan konten interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Antropologi. Adanya konten interaktif ini agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Antropologi yang sebagian besar muatan materinya berupa teori. Salah satu penelitian yang telah menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* yang dilakukan oleh Setyaningsih dkk., (2020) memperoleh hasil penelitian bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif mempunyai dampak potensial yang tinggi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat meningkatkan hasil

belajar siswa. Selain dengan penggunaan konten interaktif, penggunaan model pembelajaran Discovery Learning dirasa sangat tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini juga diungkapkan oleh Patandung (2017) bahwa penerapan discovery learning mendukung terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Konten Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Antropologi di SMA Negeri 1 Ubud”. Adanya konten interaktif ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang dialami dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat membantu guru untuk mengajar serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan dan implementasi Konten Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Antropologi di SMA Negeri 1 Ubud ?
2. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap Konten Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Antropologi di SMA Negeri 1 Ubud ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan dan mengimplementasikan produk Konten Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Antropologi di SMA Negeri 1 Ubud.
2. Mendeskripsikan respon pendidik dan peserta didik terhadap Konten Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Antropologi di SMA Negeri 1 Ubud.

1.4 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pelebaran masalah yang lebih luas, maka berikut merupakan batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan produk konten interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3*.
2. Materi yang dimuat dalam konten interaktif pada mata pelajaran Antropologi ini yaitu, Mempromosikan nilai – nilai kultural sebagai Budaya Nasional.
3. Konten interaktif ini berisikan teks, audio, video, animasi 2D, objek 3D, drag & drop interaction, dan evaluasi.
4. Konten interaktif ini dapat diakses menggunakan aplikasi penjelajah web.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Konten Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata

Pelajaran Antropologi” diharapkan dapat memberi manfaat praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan konsep baru dalam perkembangan ilmu pendidikan, pengetahuan dan teknologi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

1. Dapat menambah motivasi serta semangat belajar peserta didik.
2. Meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran Antropologi yang disampaikan.
3. Peserta didik dapat lebih cepat memahami materi menggunakan konten pembelajaran yang dapat berinteraksi dengan mereka secara langsung.

b. Bagi Guru

1. Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.
2. Meningkatkan minat dan kreativitas pada proses belajar mengajar.

c. Bagi Peneliti

1. Dapat memperkaya pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan *Software Articulate Storyline* sebagai sarana untuk menghasilkan produk konten interaktif.

2. Mengenalkan *Articulate Storyline* dalam bentuk konten pembelajaran kepada peserta didik.

