

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi beriringan dengan perubahan zaman yang mendorong perubahan-perubahan di berbagai macam aspek kehidupan. Dalam ranah pendidikan pun terjadi perubahan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif yang bisa digunakan melalui gadget yang dimiliki dengan layanan internet. Selain itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi menuntut pergeseran pembelajaran berparadigma konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi (*education based technology*). Dalam pembelajaran konvensional sumber ilmu utamanya adalah guru. Guru dianggap mengetahui segala pengetahuan melainkan peserta didik adalah individu yang tidak tahu apa-apa, sedangkan dalam pola pembelajaran aktif yakni berpusat pada adanya interaksi antara siswa dan pendidik sehingga tercapailah tujuan pembelajaran (Zaniyati, 2017).

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran, karena pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru dalam

belajar, membangkitkan motivasi, dan membangkitkan rangsangan kegiatan belajar (Surjono, 2017). Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran juga akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran (Wandah, 2017). Di samping itu media juga dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Maka dari itu penggunaan media pada proses belajar mengajar menjadi salah satu hal penting yang harus dilakukan.

Media juga menjadi faktor yang penting dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran. Edgar Dale (dalam Wandah, 2017) efektifitas membaca sebuah materi hanya berada dikisaran 10%. Berbeda halnya jika sebuah media pembelajaran dibuat dengan desain yang baik, dengan melibatkan grafis, audio, video dan interaktifitas akan menaikkan efektifitas penyerapan materi hingga 80 – 90%. pentingnya penggunaan media atau perantara dalam memudahkan melakukan pengajaran atau penyampaian ilmu pengetahuan hal ini tidak dapat dipungkiri. Banyak praktisi pendidikan menyadari bahwa media sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Media interaktif berfungsi sebagai sarana yang dapat mempengaruhi motivasi pembelajar dan hal ini dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran karena melibatkan beragam media dalam satu format dan faktor interaktifitasnya yang menjadikan proses pembelajaran lebih

hidup dan menarik, juga karena terjadinya komunikasi dua arah yang diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang efektif dan efisien (Wandah, 2017). Tingkat kemenarikan sumber pada pembelajar sangat erat hubungannya dan besar efeknya pada hasil pembelajaran, karena pembelajaran adalah suatu proses yang sistematis dimana setiap komponen saling berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran maka peserta didik perlu berinteraksi dengan sumber-sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Profesionalitas seorang guru juga penting dalam menyampaikan materi dan hal ini juga menentukan keberhasilan pembelajaran, dengan penjelasan yang baik dan menarik maka materi mudah dipahami oleh peserta didik (Moh.Syarif dan Susilawati, 2017). Guru memiliki peran penting dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi yang harmonis antara peserta didik dan pengajar, sehingga tercapailah suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dalam belajar mengajar hal yang utama adalah proses, dimana proses inilah yang nantinya menentukan tujuan belajar itu tercapai atau tidak, hal ini ditandai dengan adanya perubahan yang terjadi pada peserta didik berupa perubahan dalam segi pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotorik*), maupun mengenai sikap (*afektif*). Dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran, media juga memiliki peran penting berupa sebagai sarana yang dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi yang sudah dilakukan melalui wawancara dan penyebaran angket (*terlampir pada lampiran 5*) yang dilakukan dengan

siswa kelas VII MTs Negeri 2 Banyuwangi dan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (*terlampir pada lampiran 3*) menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam selama ini hanya menggunakan buku paket, buku LKS, dan slide *PowerPoint*. Pengembangan media pembelajaran di MTs Negeri 2 Banyuwangi sudah direncanakan sejak lama akan tetapi masih belum bisa terwujud sepenuhnya dikarenakan adanya beberapa kendala yang dihadapi oleh guru seperti halnya, keterbatasan waktu, kepadatan agenda kegiatan lainnya, dan kesulitan menyediakan media yang sesuai kebutuhan peserta didik. Dengan pengembangan media interaktif dalam matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diharapkan lebih praktis, interaktif, variatif, dan menarik minat serta memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung baik secara kelompok maupun mandiri. Diharapkan pengembangan media interaktif ini dapat menjadi rujukan dalam menyajikan materi pembelajaran, pada akhirnya dapat meningkatkan kompetensi dan prestasi belajar untuk peserta didik agar lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, selebihnya dengan media interaktif ini dapat membantu peserta didik lebih memahami dan mengerti serta mengamalkan materi yang telah dipelajari.

Pengembangan media interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk peserta didik juga disambut baik oleh siswa kelas MTs Negeri 2 Banyuwangi, melihat dari hasil wawancara dan penyebaran angket yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa respon positif yang telah diberikan oleh siswa yang sangat antusias mengenai pengembangan

media pembelajaran interaktif. Rancangan ini merupakan salah satu upaya untuk mengatasi kesenjangan antara kondisi ideal dan keadaan di lapangan. Kondisi ideal yang dimaksudkan adalah tersedianya media interaktif untuk meningkatkan hasil pembelajaran pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, baik dari aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (prilaku) peserta didik. Sedangkan keadaan yang terjadi di lapangan adalah media yang dipergunakan belum mengarah kepada produk media interaktif, cenderung monoton, tekstual, dan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik itu masih belum tercapai sepenuhnya.

Sementara ini, pembelajaran yang berlangsung pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 2 banyuwangi masih menggunakan pendekatan konvensional, dimana guru memberikan materi berupa teks, slide *Power point* dan ceramah, dengan melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif, guru akan dipermudah dalam penyampaian materi kepada siswa dengan melalui media interaktif tersebut. Media interaktif yang memuat komponen audio-visual dalam penyampaian materi pembelajaran lebih menarik perhatian dari peserta didik, selain itu peserta didik dapat berinteraksi dan mengeksplorasi sehingga menciptakan pengalaman belajar yang baru, selain dengan penggunaan media interaktif penggunaan model pembelajaran juga sangatlah penting dalam menunjang pemahaman dari peserta didik, model pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah *Discovery learnign*. (Moh.Syarif dan Susilawati, 2017) Model pembelajaran ini identik dengan penemuan, jadi titik fokus yang biasanya

teacher oriented berubah ke *student oriented*, dimana pengajar akan menyampaikan materi akan tetapi materi yang disampaikan belum dalam bentuk final dan hal ini peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dan dilanjutkan dengan mencari informasi secara mandiri, dengan demikian kondisi belajar yang tadinya pasif berubah menjadi lebih aktif dan kreatif.

Oleh karena itu berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti berharap dengan adanya pengembangan media interaktif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat menjadi salah satu alternative atau rujukan dalam penyampaian materi belajar. Oleh karena itu penelitian ini kami rancang dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 2 Banyuwangi*”

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi bahwa permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Sumber belajar yang masih kurang.
2. Media pembelajaran yang masih kurang bervariasi.
3. Proses pembelajaran yang berpusat pada guru.

1.3 BATASAN MASALAH

Keterbatasan pengembangan media interaktif ini sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran dibuat dalam bentuk media pembelajaran interaktif dengan menggunakan teknologi *Articulate Storyline 3*, serta dengan menggunakan strategi model pembelajaran *discovery learning*.
2. Subjek penelitian terbatas pada uji coba bahan ajar sebanyak 4 (empat) kali pertemuan di kelas VII MTs Negeri 2 Banyuwangi
3. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini terdapat dalam moodle.
4. Penelitian ini dibatasi dengan media pembelajaran interaktif yang menggunakan animasi 2 dimensi

1.4 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana rancangan dan implementasi Media Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri 2 Banyuwangi?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap hasil pengembangan Media pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri 2 Banyuwangi?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Ada beberapa tujuan dari penelitian yang dilakukan. Tujuan dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan model

Discovery learning dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk peserta didik kelas VII MTs Negeri 2 Banyuwangi.

- b. Mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap hasil pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri 2 Banyuwangi.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan yakni:

- a. Peneliti

- 1) Sebagai sarana menerapkan ilmu yang telah diperoleh dibangku kuliah serta memberikan inovasi dalam bidang media pembelajaran
- 2) Dapat digunakan sebagai media pembelajaran apabila kelak menjadi tenaga pengajar.

- b. Peserta didik

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menjadi referensi dalam proses pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri di rumah sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

- c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa media pembelajaran interaktif mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dapat menambah variasi metode pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk peserta didik MTs Negeri 2 Banyuwangi pada khususnya dan semua peserta didik pada umumnya.