BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan peserta didik agar mampu memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai kehidupan. Sekolah menengah pertama (SMP) adalah jenjang pendidikan dasar yang ditempuh setelah menyelesaikan sekolah dasar (SD). Transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah pertama bisa menyebabkan kesulitan belajar bagi peserta didik. Faktor yang mempengaruhinya seperti perbedaan kurikulum, mata pelajaran, lingkungan, sarana dan prasarana. Materi yang semakin kompleks menjadi tantangan serta butuh penyesuaian bagi peserta didik dalam memahami pelajaran seperti pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) karena mata pelajaran tersebut berkaitan dengan kehidupan sosial. Oleh karena itu, pembelajaran IPS pada jenjang SMP memiliki peran strategis dalam membekali peserta didik menjadi warga negara yang baik, mempunyai kemampuan berpikir kritis dan mampu meneruskan kebudayaan bangsanya.¹

¹ Mei Nur Rusmiati, dkk., *Peran pelajaran IPS dalam penguatan karakter peserta didik di sekolah dasar kelas tinggi*, Jurnal Guru Kita, 7(2) 2023, hlm. 296

Menurut Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang memberikan pengetahuan dan pemahaman interdisipliner kepada peserta didik mengenai kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat serta perubahan yang terjadi di sekitarnya.² Pada buku paket IPS kelas VII SMP Tema 03 tentang potensi ekonomi lingkungan, terdapat penjelasan bahwa lingkungan sosial berpengaruh juga terhadap kegiatan ekonomi. Misalnya pada masa Hindu-Buddha, segala kegiatan ekonomi pada masa itu dipengaruhi oleh status sosial di masyarakat. Materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha membahas tentang kondisi serta aktivitas masyarakat pada masa lalu. Mulai dari teori masuknya Hindu-Buddha di Indonesia, kemudian pengaruh Hindu-Buddha terhadap kehidupan masyarakat Indonesia pada bidang pemerintahan, sosial, ekonomi, agama dan budaya. Aktivitas kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha juga dipengaruhi oleh berdirinya beberapa kerajaan serta jejak peninggalan-peninggalan yang pada saat itu berdiri di wilayah Nusantara.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara tidak terstruktur dan kajian pustaka, guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran IPS karena melihat karakteristik peserta didik di SMP Negeri 290 Jakarta, Namun bila dilihat dari sisi peserta didik, apabila

² Permendikbud No.37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Menengah, Depdiknas (Jakarta)

pembelajaran IPS hanya menggunakan metode ceramah, peserta didik masih belum mencapai pemahaman terlebih pada materi sejarah masa lalu yang sifatnya kompleks. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi aktif dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sejarah yang berdampak pada hasil belajar. Seharusnya topik Hindu-Buddha sangat kaya akan visualisasi sejarah seperti peninggalan candi, sistem pemerintahan kerajaan, serta kepercayaan masyarakat. Oleh sebab itu, dalam menyampaikan materi terkait sejarah, selain metode ceramah dapat juga memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran yang relevan seperti media sederhana, media video, presentasi, animasi dan lain lain. Pada penelitian Prastowo & Ningsih (2021) menyatakan bahwa minimnya pemanfaatan media pembelajaran digital berdampak negatif terhadap ketuntasan belajar peserta didik pada materi sejarah.³ Untuk itu penting bagi seorang guru menerapkan pembelajaran melalui media digital yang menarik agar siswa tidak mudah jenuh.⁴

Metode ceramah bukanlah suatu kekurangan atau kesalahan apabila masih digunakan oleh guru, karena guru harus melihat pertimbangan kondisi atau karakteristik peserta didik sebelum merencanakan pembelajaran. Metode ceramah masih perlu dilakukan untuk peserta didik pada kategori atau karakteristik tertentu yang

³ Andi Prastowo dan Ningsih. *Analisis pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pembelajaran sejarah*. Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia, 5(2) 2021, hlm 130–141.

⁴ Miftahul khairani, dkk. *Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. Jurnal Biolokus Vol:2 No.1 2019 hlm 158-166

biasanya dilatar belakangi oleh lingkungan sosialnya. Namun, jika metode ceramah ini tidak memberikan dampak hasil belajar yang signifikan maka guru perlu untuk memanfaatkan penggunaan media sebagai penunjang dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang inovatif merupakan alat untuk menyampaikan informasi belajar dan pesan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru menjadi lebih mudah. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai pada pembelajaran bersifat abstrak bisa dihadirkan dalam pembelajaran.⁵ Contohnya dalam pembelajaran IPS tentang sejarah di masa lalu yang bersifat abstrak dan kompleks. Guru perlu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata kepada peserta didik dengan pemanfaatan media pembelajaran seiring perkembangan teknologi yang bersifat dinamis dan sangat pesat ini. Dalam pembelajaran dengan media digital, guru dapat memaparkan materi melalui film dokumenter, PPT yang sedemikian rupa, atau juga bisa dalam bentuk komik.⁶ Potensi ini belum tergarap dengan optimal dalam proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 290 Jakarta. Maka dari itu dibutuhkan sebuah desain

⁵ Ibid, hlm. 159

⁶ Shela Sari dan Guruh Prasetyo, "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah SMA Negeri 11 Medan". *Education & Learning*, 4(1), hlm. 7

pembelajaran yang baik untuk mengakomodasi permasalahan yang dialami.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu pendekatan yang sistematis dan inovatif dalam mendesain pembelajaran. Salah satu model desain pembelajaran yang dapat digunakan adalah model ASSURE. Model ASSURE dikembangkan oleh Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2015) dalam buku *Instructional Technology and Media for Learning* yang berfokus pada pemanfaatan media dan teknologi serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Model ASSURE terdiri dari 6 langkah yaitu: *Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media, and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, dan Evaluate and Revise.*

Model ASSURE tidak hanya fokus pada konten, tetapi juga memperhatikan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran yang jelas, strategi pembelajaran meskipun tidak disebutkan secara eksplisit namun strategi dikembangkan dalam pemilihan dan penggunaan metode, media dan materi atau bahan ajar kemudian keterlibatan aktif peserta didik serta evaluasi dan revisi. Model desain pembelajaran lainnya banyak yang berfokus pada pengembangan produknya contoh model Hannafin *and* Peck, model ini menitikberatkan pada proses pengembangan produk atau media pembelajarannya, bukan pada desain pembelajarannya. Tahapannya pun tidak terinci dan terstruktur

seperti model ASSURE. Model ASSURE dipilih karena model ini berorientasi kelas (*classroom-oriented*) pada satu kegiatan belajar mengajar, menggabungkan antara pemanfaatan metode, media dan bahan ajar serta menitikberatkan pada peserta didik.

Dengan menerapkan model desain pembelajaran ASSURE dalam pembelajaran materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna. Peserta didik tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga peserta didik mampu untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan bekerja sama dalam pembelajaran kolaboratif.

Berdasarkan hasil penjabaran di atas, pentingnya untuk mendesain pembelajaran dengan model desain pembelajaran ASSURE untuk materi Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Buddha kelas VII di SMP Negeri 290 Jakarta. Diharapkan penelitian ini sebagai bagian dari kontribusi peneliti terhadap perkembangan desain pembelajaran sesuai dengan kaidah rumpun ilmu Teknologi Pendidikan menggunakan definisi AECT 2004. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan kepada guru dalam merancang pembelajaran dan pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan serta memberikan dampak kepada hasil belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Apa saja kendala yang dialami dalam pembelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 290 Jakarta?
2. Apa saja bentuk rancangan pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 290 Jakarta?
3. Apakah desain pembelajaran model ASSURE efektif untuk mengakomodasi gaya belajar yang beragam pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 290 Jakarta?
4. Bagaimana karakteristik peserta didik dalam pembelajaran IPS, khususnya materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha kelas VII di SMP Negeri 290 Jakarta?
5. Bagaimana cara mendesain pembelajaran untuk materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 290 Jakarta?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang desain pembelajaran materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha dengan menggunakan model

desain pembelajaran ASSURE untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di SMP Negeri 290 Jakarta.

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dilakukan agar penelitian lebih terarah untuk memudahkan peneliti dalam menyusun dan menyimpulkan hasil penelitian. Fokus penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan atau desain pembelajaran dengan model desain pembelajaran ASSURE untuk materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu Buddha pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 290 Jakarta.

Penelitian ini tidak mencakup implementasi dan evaluasi terhadap hasil belajar siswa secara menyeluruh, melainkan fokus pada produk berupa rancangan desain pembelajaran yang sistematis dan kontekstual sesuai kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi. Metode dan media yang dipilih dalam rancangan ini akan mempertimbangkan karakteristik peserta didik seperti gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik, serta mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*).

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk membuat rancangan atau desain pembelajaran materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha mata pelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial (IPS) untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 290 Jakarta dengan menggunakan model desain pembelajaran ASSURE.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian yang telah dijabarkan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan terlebih dalam pengembangan desain pembelajaran berbasis model desain pembelajaran ASSURE khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Selain itu, hasil penelitian ini dapat memperkaya referensi ilmiah terkait implementasi desain pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat:

- 1) Membantu mahasiswa dalam memahami langkah-langkah dan urutan pengerjaan skripsi.
- 2) Menjadi acuan khususnya untuk mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang ingin

melakukan penelitian tentang merancang atau mendesain pembelajaran.

b. Bagi Penulis

Sebagai sarana mengembangkan kemampuan menulis karya ilmiah, mengembangkan pengetahuan, mengasah kemampuan serta merealisasikan berbagai teori dan praktek bidang Teknologi Pendidikan yang dipelajari selama perkuliahan lebih spesifiknya pada desain pembelajaran.

c. Bagi Guru dan Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan konkret dalam merancang pembelajaran yang menarik dan efektif, khususnya dalam materi masa Hindu-Buddha serta dijadikan salah satu referensi dalam mendesain pembelajaran berbasis kelas yang dapat diimplementasikan oleh guru di sekolah.

d. Bagi siswa

Membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi melalui pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

e. Bagi peneliti lain

Menjadi dasar dan rujukan dalam penelitian lanjutan yang berkaitan dengan desain pembelajaran dan penerapan model desain pembelajaran ASSURE di berbagai konteks pendidikan.