

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan dapat menimbulkan perubahan positif dalam dirinya. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Proses belajar dilaksanakan karena terdapat interaksi pada seseorang maupun kelompok terhadap lingkungannya. Interaksi tersebut menciptakan perubahan (belajar) seseorang kemudian perubahan tersebut membangun kemajuan terhadap individu maupun kelompok pada lingkungannya.

Proses pendidikan dalam kegiatan pembelajaran akan bisa berjalan dengan lancar, kondusif, interaktif, apabila pendidikan bisa dijalankan dengan baik ketika kurikulum menjadi penyangga utama dalam proses belajar mengajar. Masa pandemi 2020 s.d. 2021 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikburistek) mengeluarkan kebijakan penggunaan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Darurat (Kurikulum 2013 yang disederhanakan) menjadi rujukan kurikulum bagi satuan pendidikan. Masa pandemi 2021 s.d. 2022

Kemendikburistek mengeluarkan kebijakan penggunaan Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat, dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak (SP) dan SMK Pusat Keunggulan (PK). Kemendikburistek mengeluarkan kebijakan dalam pengembangan Kurikulum Merdeka yang diberikan kepada satuan pendidikan sebagai opsi tambahan dalam rangka melakukan pemulihan pembelajaran selama 2022-2024.

Dampak dari perubahan kurikulum ada perubahan mata pelajaran Simulasi Digital menjadi Informatika. Hal tersebut juga terjadi di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, menjadikan mata pelajaran Informatika yang merupakan mata pelajaran umum. Informatika adalah salah satu bidang mata pelajaran yang mengintegrasikan kemampuan berpikir komputasional, keterampilan menerapkan pengetahuan informatika, serta pemanfaatan teknologi secara tepat dan bijak sebagai objek kajian dan alat bantu untuk menghasilkan solusi efisien dan optimal dari persoalan yang dihadapi masyarakat dengan menerapkan rekayasa dan prinsip keilmuan informatika. Sebagai pelajaran yang baru diajarkan di SMK, tentu guru informatika mempunyai tantangan yang cukup besar agar dapat menarik perhatian siswa/i terhadap mata pelajaran Informatika yang merupakan mata pelajaran umum di SMK, sebab SMK merupakan sekolah yang mengedepankan ketrampilan karena tujuan utama siswa/i bersekolah di SMK adalah untuk mendapat keterampilan guna mendapat pekerjaan yang baik.

Komposisi mengajar yang hanya 2 jam per minggu menuntut guru untuk dapat menyampaikan materi dalam waktu yang singkat namun mampu mencapai tujuan pembelajaran bukanlah hal yang mudah. Pada kelas X, pembelajaran

Informatika merupakan mata pelajaran yang baru, berbeda dengan kelas XI dan XII pembelajaran Informatika merupakan materi kelanjutan dari kelas sebelumnya. Upaya dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas diperlukan beberapa terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi media pembelajaran dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru mata pelajaran Informatika serta memberikan angket kebutuhan kepada siswa/i di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, terdapat beberapa yang menjadi masalah yaitu: (1) peserta didik belum menguasai materi Algoritma Pencarian (*Searching*), (2) pembelajaran Informatika cenderung menggunakan metode ceramah, (3) belum melaksanakan model pembelajaran yang variatif sesuai dengan tuntutan materi ajar. Pembelajaran Informatika di kelas masih cenderung berpusat pada guru. (4) saat proses pembelajaran guru hanya menampilkan materi pembelajaran dengan menggunakan *power point* dan buku paket sebagai buku pedoman. (5) mengingat jumlah konsep dan keterampilan yang harus dikuasai siswa melalui pertemuan di kelas tidak didukung oleh waktu dan media yang digunakan belum maksimal.

Salah satu tujuan Mata Pelajaran Informatika merupakan agar peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan kemampuan bernalar dalam berpikir analisis induktif dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip fisika untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam dan menyelesaikan masalah baik secara kualitatif maupun kuantitatif (BSNP, 2006: 160). Dengan demikian, melalui pembelajaran Informatika diharapkan peserta didik dapat mengembangkan diri

dalam berpikir. Peserta didik dituntut tidak hanya memiliki kemampuan berpikir tingkat rendah (*low order thinking*), tetapi sampai pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (*High order thinking*, HOTS).

Dengan demikian peningkatan hasil belajar dapat lebih optimal karena siswa tersebut merasa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar yang telah diraih sebelumnya. Namun pada realitanya, hasil belajar pada materi Algoritma Pencarian (*Searching*) masih belum memenuhi harapan. Tentunya menjadi tugas bagi guru mata pelajaran Informatika kelas X SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang variatif dan cara untuk memotivasi siswa agar motivasi siswa naik dan siswa menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran Informatika dan pada akhirnya memperoleh hasil yang maksimal.

Menurut penelitian yang diteliti oleh Rini Siswanti (2019) dengan menerapkan model *Discovery Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPA tentang perubahan lingkungan fisik dan pengaruhnya terhadap daratan. Penelitian dilaksanakan di SDN Kebun Jeruk 11 Pagi, dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 41 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA dibuktikan dengan nilai hasil belajar IPA mengalami peningkatan 12,2%. Sehingga 90% siswa berhasil meningkatkan hasil belajar IPA dengan hasil belajar yang baik sehingga penerapan model *Discovery Learning* dalam penelitian ini dapat terbukti dan dapat diterima dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kebun Jeruk 11 Pagi.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. *Discovery Learning* atau belajar penemuan merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan. Melalui model pembelajaran ini, peserta didik belajar secara intensif dengan mengikuti metode investigasi ilmiah di bawah supervise guru (Anitah, 2009). Di mana model *discovery learning* dapat melibatkan kegiatan pembelajaran yang secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku (Dwi & Rahayu, 2017; Fajri, 2019).

Guna mengoptimalkan penerapan media pembelajaran maka dikombinasikan dengan model yang sesuai dengan mata pelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Ketepatan memilih media pembelajaran merupakan faktor utama dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran. Untuk memilih media yang tepat seorang pendidik perlu mempertimbangkan berbagai landasan agar media yang dipilih benar-benar sesuai dengan tingkat pemahaman kemampuan berfikir, psikologis, dan kondisi sosial siswa (Sukiman, 2012). Supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan juga untuk memenuhi tuntutan teknologi dalam pembelajaran abad

21, yang menuntut menggunakan teknologi digital, pada karya tulis ini akan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan menggunakan *Adobe Animate*. Media pembelajaran interaktif ini merupakan strategi pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan untuk membantu siswa menyusun hipotesis dan menguji hipotesis (Brown & U, 2006).

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, maka akan dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran ini dapat diakses dimana saja, jadi peserta didik bisa belajar dimana saja layaknya disekolah ataupun bimbingan belajar. Media pembelajaran ini berupa aplikasi yang berisi materi dengan kajian video atau audio visual, kumpulan soal latihan yang bervariasi serta menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Adapun yang menjadi judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Informatika Untuk Kelas X TKJ SMKN 1 Percut Sei Tuan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih kurang bervariasi dalam penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

2. Siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu memahami materi yang disampaikan oleh guru.
3. Guru masih minim dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.
4. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik masih belum optimal.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Implementasi dilakukan pada mata pelajaran Informatika pada materi elemen BK2 yaitu Algoritma Pencarian (*Searching*) kelas X Teknik Komputer Jaringan (TKJ) dengan model *Discovery Learning*.
2. Produk yang dihasilkan adalah media pelajaran yang digunakan sebagai media alternatif proses belajar dalam bentuk aplikasi dengan sistem operasi android pada perangkat mobile.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dituliskan, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran Informatika untuk kelas X TKJ layak untuk digunakan?
2. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran Informatika untuk kelas X TKJ efektif untuk digunakan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan diadakannya penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran Informatika untuk kelas X TKJ.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran Informatika untuk kelas X TKJ.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android ini diharapkan dapat bermanfaat terhadap beberapa pihak, yang peneliti susun sebagai berikut:

1. Manfaat bagi sekolah, digunakan sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran yang menarik guna mewujudkan lingkungan belajar yang menyenangkan dapat menumbuhkan keterampilan dan kemandirian peserta didik dalam belajar, selain itu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan sesuai dengan kurikulum yang dikembangkan sekolah.
2. Manfaat bagi guru, digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, efisien dan mempunyai daya tarik.

3. Manfaat bagi peserta didik, digunakan sebagai sarana dalam pembelajaran untuk lebih memudahkan peserta didik dalam mengakses materi Algoritma Pencarian (*Searching*) kapanpun dan dimanapun, selain itu dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam belajar dan memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik.
4. Manfaat bagi peneliti selanjutnya, digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran.

