

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang penting bagi kehidupan manusia, dengan pendidikan akan menjadi fondasi dalam mengembangkan potensi dalam diri manusia tersebut. Pendidikan bertujuan untuk menyiapkan pribadi yang tangguh dengan keseimbangan, harmonis, serta dinamis dalam mewujudkan tujuan hidup yang diharapkan, sehingga akan berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan hidup sekitar manusia. (Nurhuda, 2020).

Menurut Edward Humrey (1975), pendidikan merupakan upaya dalam penambahan dan keterampilan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang sebagai hasil dari latihan dan pengalaman individu tersebut. Menurut (Ki Hajar Dewantara, KBBI), pendidikan adalah upaya melalui semua kekuatan kodrat yang dimiliki seorang anak untuk mencapai tujuan yang mereka harapkan menuju jenjang yang lebih tinggi. Secara bahasa pendidikan berasal dari bahasa Yunani, *paedagogy* yang memiliki arti bimbingan kepada anak, begitu pula dengan *educare* yang memiliki arti untuk membawa keluar yang tersimpan dalam jiwa seorang anak untuk dikembangkan dan terus bertumbuh. Pendidikan secara arti luas dalam ruang lingkup umum merupakan proses suatu individu dalam mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri individu tersebut dalam suatu

proses pembelajaran, yang mana terdapat proses sosial oleh pengaruh lingkungan sekitar dalam bermasyarakat. (Ahdar, 2021). Landasan Pendidikan di Indonesia tertuang dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 pada pembukaan alinea IV yang menyebutkan bahwa pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang fundamental sebagai jaminan dalam pertumbuhan dan kesinambungan dalam hidup bangsa untuk mencapai cita-cita yang diharapkan dalam upaya mencapai tujuan pendidikan nasional. Selain itu, dalam UU RI No. 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa tujuan pendidikan secara nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya melalui perwujudan suasana belajar yang terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka.

Selain itu, terdapat juga salah satu faktor penting yang menjadi dasar untuk mencapai tujuan pendidikan nasional adalah kurikulum. Kurikulum diartikan sebagai pengalaman siswa dalam suatu proses pembelajaran yang direncanakan, diarahkan, hingga dilaksanakan oleh sekolah atau guru, sehingga kurikulum menjadi fondasi dasar bagi sekolah untuk mengetahui kondisi peserta didik dalam proses belajar-mengajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan zaman untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, pemerintah Indonesia telah mengeluarkan peraturan kurikulum baru untuk mewujudkan kemampuan literasi digital bagi seluruh jenjang pendidikan, kurikulum tersebut bernama kurikulum merdeka. Permendikbudristek No. 262/M/2022 mengatur tentang pedoman penerapan

kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran dan mewajibkan mata pelajaran informatika untuk semua jenjang pendidikan. Berdasarkan buku saku resmi yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mengenai pedoman kurikulum merdeka, diartikan bahwa kurikulum ini dibentuk untuk mengatasi ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) antar peserta didik dalam kompetensi yang dicapai, sehingga kurikulum merdeka mempunyai makna bahwa kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi guru untuk memilih berbagai perangkat ajar dengan konten yang beragam.

Oleh karena itu, dalam hal ini berkaitan mengenai makna kurikulum merdeka tersebut, maka pentingnya suatu pendekatan yang tepat untuk mendukung pembelajaran kurikulum merdeka. Dalam mengatasi ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) yang menjadi salah satu tujuan kurikulum merdeka, maka pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menjadi pilihan yang tepat, berikut adalah penjelasannya.

Menurut Mazrur (2020) pendekatan *CTL* memiliki makna pemberian materi pembelajaran yang mengaitkan elemen belajar yang disampaikan dengan kehidupan nyata peserta didik, yang didukung oleh asas-asas *CTL* yang dapat menciptakan konten yang menambah pemahaman pembelajaran peserta didik.

Asas-asas yang terdapat dalam pendekatan *CTL* adalah asas *Konstruktivisme, Inquiry, Questioning, Learning Community, Modelling, Reflection, dan Authentic Assessment*, sehingga melalui konten-konten dengan pendekatan *CTL* tersebut diharapkan peserta didik tidak hanya mengingat materi

pembelajaran saja, namun juga dapat memahami, menerapkan, hingga menganalisis materi pembelajaran. (I Putu Raka Nata, 2019).

Selanjutnya adalah dikaitkan dengan mata pelajaran yang dibahas dalam penelitian ini yaitu informatika, maka perlu diketahui terlebih dahulu bentuk pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran tersebut yang nantinya kemudian akan dijumpai melalui media dengan pendekatan CTL. Oleh karena itu, dibahas mulai dari bentuk pembelajaran yang tepat dalam mendukung pembelajaran informatika dalam penelitian ini adalah *mobile learning*.

Menurut Patni Nighardjanti (2020) *mobile learning* merupakan penggunaan alat teknologi sebagai fondasi dalam melaksanakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dan pendidik mengakses elemen pembelajaran dalam sebuah aplikasi yang berguna untuk proses pembelajaran pendidikan. Berdasarkan penjelasan mengenai *mobile learning* tersebut jika dikaitkan dengan mata pelajaran informatika pada elemen sistem komputer, maka *mobile learning* menjadi pilihan tepat karena terdapat sebuah penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang akan membantu peserta didik.

Menurut Wagne (2020) *Mobile learning* dapat membantu pembelajaran informatika dalam elemen sistem komputer karena dapat menjadi jembatan yang memvisualisasikan pembelajaran dengan konsep 3A (*Anything, Anywhere, Anytime*). Peserta didik untuk membuka materi pembelajaran apa saja namun dalam elemen pembelajaran yang sama (*anything*), peserta didik dapat membuka kembali materi pembelajaran dimana saja (*anywhere*), dan peserta didik dapat membuka kembali kapanpun untuk melihat materi pembelajaran (*anytime*).

Selanjutnya adalah hubungan pembelajaran *mobile learning* pada mata pelajaran informatika elemen sistem komputer akan diterapkan dengan melalui suatu media dengan pendekatan *CTL (Contextual Teaching and Learning)*.

Menurut Hamzah Pagarra (2022) media merupakan alat komunikasi yang berpedoman pada penyampaian informasi antara sumber dan penerima. Berdasarkan makna media tersebut, maka hubungannya dengan pendekatan *CTL* adalah media yang merupakan alat komunikasi atau jembatan penyampaian informasi antara pendidik dengan peserta didik, dikomunikasikan atau disampaikan melalui pendekatan *CTL* dalam media tersebut. Mata pelajaran informatika yang merupakan dasar bagi peserta didik untuk kelas X sangat tepat dengan media pendekatan *CTL*, karena peserta didik tidak hanya menghafal saja namun juga memahami dan menerapkan pembelajaran elemen sistem komputer. (Muhammad Hasan, 2021).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi salah satu bagian dari perwujudan tujuan pendidikan nasional yang mempunyai misi dalam menghasilkan peserta didik yang terampil sesuai dengan jurusan yang ditempuh oleh peserta didik untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik. Proses pengembangan potensi tersebut melalui proses belajar yang dipengaruhi oleh suasana belajar dalam kelas, proses pembelajaran dalam kelas, faktor lingkungan sekolah, hingga sarana dan prasarana sekolah yang mendukung media pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut.

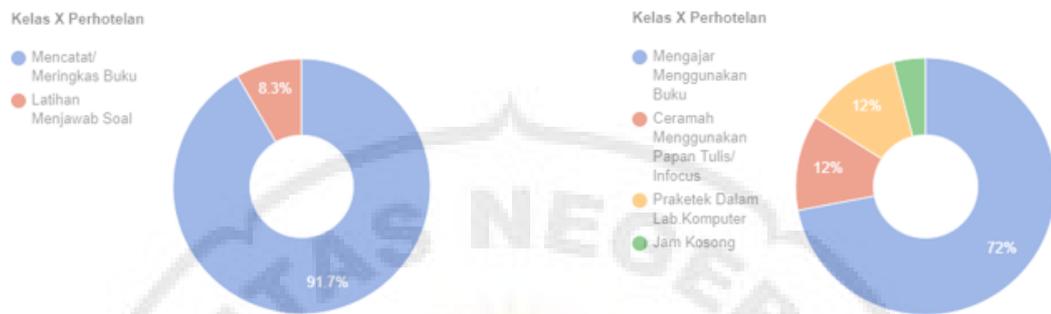
SMK Negeri 13 Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki mata pelajaran informatika dan telah melakukan penerapan kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran yang dilakukan, sehingga mewajibkan mata pelajaran informatika untuk kelas X semua jurusan dalam sekolah tersebut dengan bimbingan tenaga pendidikan yang berkompeten dalam bidang informatika serta penerapan pembelajaran berdasarkan kurikulum yang telah dibentuk. Dalam hal ini, peneliti berfokus kepada kelas X perhotelan yang mempunyai 6 JP (Jam Pelajaran) dengan 2 pertemuan dalam seminggu proses pembelajaran.

Berdasarkan hal yang telah dibahas sebelumnya, maka peneliti melakukan observasi kepada para peserta didik kelas X perhotelan dan guru, mengenai proses pembelajaran mata pelajaran informatika. Dalam observasi tersebut, peneliti melakukan wawancara secara lisan kepada guru mata pelajaran informatika. Dalam wawancara tersebut ditemukan bahwa kegiatan proses pembelajaran antara peserta didik dan guru berlangsung pasif, penjelasan materi disampaikan secara lisan dengan berpatokan kepada buku cetak yang lebih dominan pada mencatat dan meringkas tanpa adanya pendalaman materi lain seperti tanya jawab, terdapat juga kendala lain jumlah sarana seperti proyektor yang terbatas pada sekolah tersebut, sehingga harus digunakan secara bergantian. Kendala lain berdasarkan hasil wawancara dengan guru adalah karena ini merupakan mata pelajaran informatika yang menjadi kewajiban dalam kurikulum merdeka agar dapat memberikan literasi digital kepada para peserta didik dan menjadi fondasi atau dasar dalam kelas X, maka peserta didik memerlukan pengenalan hardware hingga software yang terdapat dalam sistem komputer melalui penggunaan lab

komputer, tetapi lab yang digunakan terbatas oleh jumlah komputer, sehingga terdapat 1 komputer untuk 2 bahkan hingga 3 orang peserta didik yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Guru juga berpandangan perlu adanya pendalaman materi melalui contoh yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik dengan visualisasi yang menarik dan menambah minat belajar peserta didik.

Dari pandangan peserta didik, peneliti melakukan observasi wawancara melalui angket daftar pertanyaan yang diberikan. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, para peserta didik menyoalkan minimnya media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam penyampaian materi, kemudian keterbatasan jaringan dalam lingkungan sekolah dan keterbatasan komputer dalam lab yang menyebabkan peserta didik tidak efektif dalam memahami materi yang disampaikan. Siswa juga berpandangan bahwa perlu adanya pendalaman materi yang disampaikan oleh guru dalam mata pelajaran informatika melalui tanya jawab dan tidak hanya mencatat saja, karena ini merupakan dasar bagi mereka untuk mengembangkan pemanfaatan literasi digital dalam jenjang berikutnya.

Berdasarkan uraian diatas, berikut ini merupakan diagram yang akan menjelaskan mengenai mengenai proses pembelajaran informatika berdasarkan wawancara dengan peserta didik:



**Gambar 1. 1. Data Observasi**

Berdasarkan gambar grafik sebelah kiri, didapat data bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik lebih banyak menggunakan media buku dengan cara evaluasi yang diberikan pendidik adalah sebatas mencatat buku. Jika dikaitkan dengan uraian sebelumnya, peserta didik mengharapkan adanya media pembelajaran yang dapat memvisualisasi materi secara efisien dan menarik pada pembelajaran mata pelajaran informatika, sehingga mereka dapat lebih tertarik dalam memahami pembelajaran. Selain itu, dilihat berdasarkan gambar grafik sebelah kiri, didapat data bahwa cara evaluasi yang diberikan oleh peserta didik hanya sebatas mencatat. Jika dikaitkan dengan elemen pembelajaran, maka hal ini tidak dapat menjadi indikator untuk mengetahui sejauh mana capaian pembelajaran yang telah diraih oleh peserta didik, karena tidak ada penilaian secara objektif dalam evaluasi yang diberikan oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan mengenai proses pembelajaran mata pelajaran informatika, baik itu dari pendidik, peserta didik, hingga fasilitas, maka dapat dijelaskan hubungan antara mata pelajaran informatika dengan pendekatan CTL melalui media *mobile learning*. Penjelasan adalah

- a. Hubungan antara pembelajaran mata pelajaran informatika pada elemen sistem komputer kelas X perhotelan SMK Negeri 13 Medan dengan pendekatan *CTL* adalah elemen sistem komputer yang mempelajari mengenai jenis-jenis komputer, sistem operasi, hingga contoh interaksi manusia dan komputer merupakan materi yang memerlukan pendalaman materi yang baik tidak hanya menghafal saja, namun juga dapat divisualisasikan secara baik dengan langkah-langkah yang tepat. Namun, penyampaian materi elemen sistem komputer pada mata pelajaran informatika tersebut menurut peserta didik kurang efektif dan monoton karena terdapat beberapa kendala seperti kurangnya proyektor sehingga penyampaian materi oleh pendidik terbatas hanya dengan menggunakan buku cetak, serta tidak adanya pendalaman lebih lanjut seperti tanya jawab dan pemberian visualisasi yang menarik agar peserta didik dapat memahami materi tersebut. Oleh karena itu, hubungannya dengan pendekatan *CTL* adalah perlunya pendekatan yang didukung oleh asas-asas pada pendekatan *CTL* yang diharapkan dapat membantu tantangan dalam proses pembelajaran mata pelajaran informatika tersebut. Melalui asas-asas pendekatan *CTL* seperti *Konstruktivisme, Inquiry, Questioning, Learning Community, Modelling, Reflection, dan Authentic Assessment*, diharapkan mata pelajaran informatika kelas X perhotelan SMK Negeri 13 Medan dapat digunakan untuk peserta didik dalam menghafal materi, memahami, hingga menerapkan materi dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Hubungan antara media dengan *mobile learning* dan mata pelajaran informatika adalah peserta didik memerlukan pembelajaran yang efektif

dengan jembatan komunikasi yang fleksibel dan tidak monoton berdasarkan buku cetak saja, serta tidak terhalang oleh tantangan kurangnya proyektor untuk memvisualisasikan elemen materi dikelas, sehingga pembelajaran pada mata pelajaran informatika dapat divisualisasikan melalui media *mobile learning* dengan menarik dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- c. Hubungan pendekatan *CTL* dengan media *mobile learning* pada mata pelajaran informatika adalah penerapan pembelajaran kurikulum merdeka pada kelas X perhotelan di SMK Negeri 13 Medan, mempunyai tujuan untuk mengatasi *learning loss* (ketertinggalan pembelajaran). Namun, penerapannya dalam lapangan memiliki berbagai tantangan, seperti kelas X perhotelan yang kekurangan proyektor untuk memvisualisasikan pembelajaran, hingga pendidik yang mengajar dalam kelas kurang dalam pendalaman materi karena hanya sebatas memberikan tugas untuk mencatat saja dan tidak ada tanya jawab lebih lanjut untuk memperdalam elemen materi yang disampaikan. Oleh karena itu, penerapan pendekatan *CTL* yang terdiri dari 7 asas utama yang dapat membantu tantangan tersebut dapat menjadi pilihan yang tepat, pembelajaran pendekatan *CTL* diterapkan secara *mobile learning* melalui media yang menjadi jembatan komunikasi visual penyampaian informasi elemen sistem komputer pada mata pelajaran informatika kepada peserta didik. Sehingga, peserta didik melalui media ini akan melakukan pengfalan, pemahaman, hingga penerapan.

Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk menggagas penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Mobile Learning Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di SMK Negeri 13 Medan*”.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian penjelasan latar belakang yang ada, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk mengajar pada mata pelajaran informatika masih menggunakan buku cetak.
2. Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran mata pelajaran informatika tidak monoton dan efektif.
3. Keterbatasan sarana proses pembelajaran SMK Negeri 13 Medan dalam hal jumlah proyektor yang digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Proses pembelajaran dalam kelas lebih banyak mencatat dari buku cetak, yang juga sekaligus dijadikan sebagai cara evaluasi oleh peserta didik, sehingga tidak secara objektif mengetahui capaian pembelajaran peserta didik.

### **1.3. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media *mobile learning* dengan pendekatan *ctl* pada mata pelajaran informatika kelas X di SMK Negeri 13 Medan.

2. Isi dari media yang dikembangkan adalah elemen keempat mengenai sistem komputer.
3. Pendekatan pada proses pembelajaran yang digunakan dalam media *mobile learning* adalah pendekatan *ctl* dengan asas *konstruktivisme, inquiry, modelling, learning community, questioning, refleksi, dan authentic assessment*.
4. Penelitian dilakukan di kelas X perhotelan SMK Negeri 13 Medan dengan jumlah siswa 28 orang.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil pengembangan media *mobile learning* dengan pendekatan *CTL* pada mata pelajaran informatika kelas X perhotelan SMK Negeri 13 Medan?
2. Bagaimana tingkat kelayakan dan akseptabilitas penggunaan media *mobile learning* dengan pendekatan *CTL* pada mata pelajaran informatika kelas X perhotelan SMK Negeri 13 Medan?
3. Bagaimana efektivitas media *mobile learning* dengan pendekatan *CTL* pada mata pelajaran informatika kelas X perhotelan SMK Negeri 13 Medan?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui hasil pengembangan media *mobile learning* dengan pendekatan *CTL* pada mata pelajaran informatika kelas X perhotelan SMK Negeri 13 Medan.
2. Mengetahui tingkat kelayakan dan akseptabilitas penggunaan media *mobile learning* dengan pendekatan *CTL* pada mata pelajaran informatika kelas X perhotelan SMK Negeri 13 Medan.
3. Mengetahui tingkat efektivitas media *mobile learning* dengan pendekatan *CTL* pada mata pelajaran informatika kelas X perhotelan SMK Negeri 13 Medan.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Dalam perihal ini, penelitian ini dapat memberikan manfaat secara langsung antara lain sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi bagi dunia pendidikan terkhususnya guru dalam mengembangkan media *mobile learning* dengan pendekatan *CTL* pada mata pelajaran informatika kelas X perhotelan SMK Negeri 13 Medan agar proses pembelajaran lebih interaktif dan efisien kedepannya.

##### **2. Manfaat Praktis**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

###### **a. Bagi Peserta Didik**

Dapat digunakan sebagai salah satu pedoman media pembelajaran bagi peserta didik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam memahami

materi sistem komputer, sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih variatif, interaktif, dan tidak monoton.

b. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam menjelaskan mengenai materi sistem komputer pada mata pelajaran informatika, sehingga memberikan referensi dan inovasi proses pembelajaran dalam kelas agar tidak monoton, variatif, dan efisien. Serta, memberikan wawasan dalam penerapan media *mobile learning* dengan pendekatan *CTL*.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam proses pengembangan kualitas pendidikan dalam ruang lingkup sekolah, sehingga dapat membantu proses pembelajaran pada siswa kelas X Perhotelan SMK Negeri 13 Medan.

d. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman secara langsung dalam mengimplementasikan ilmu pada pengembangan media *mobile learning* dengan pendekatan *CTL* dalam proses pembelajaran informatika.

e. Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi referensi dalam literatur baru bagi peneliti lain dalam dunia pendidikan bila ingin mengembangkan media *mobile learning* dengan pendekatan *CTL*.