

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Hamlik, 2019:79). Hal ini berarti pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada manusia untuk mencapai kedewasaan serta mencapai tujuan agar manusia mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri.

Dunia pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional 2003). Hal ini berarti bahwa pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi suatu kegiatan belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya tidak menitik beratkan pada “apa yang dipelajari”, melainkan pembelajaran itu berupaya untuk menciptakan proses belajar bagi peserta didik, yaitu cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan cara pengorganisasian materi, cara penyampaian pelajaran dan cara mengelola pembelajaran.

Proses belajar bisa dikatakan berhasil, apabila terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamlik 2019:30). Proses belajar merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan seorang peserta didik.

Menurut Arsyad (2017:19) ada beberapa jenis belajar yang dilakukan manusia yaitu; Belajar rasional, Belajar abstrak, Belajar sosial, Belajar kebiasaan, dan Belajar pengetahuan. Belajar rasional, merupakan proses belajar menggunakan kemampuan berpikir sesuai akal sehat (logis dan rasional) untuk memecahkan masalah. Belajar abstrak, proses belajar menggunakan berbagai cara berpikir abstrak untuk memecahkan masalah yang tidak nyata. Belajar keterampilan, proses belajar menggunakan kemampuan gerak motorik dengan otot dan urat syaraf untuk menguasai keterampilan jasmani tertentu, Belajar sosial, proses belajar memahami berbagai masalah dan cara penyelesaian masalah tersebut. Misalnya masalah keluarga, persahabatan, organisasi, dan lainnya yang berhubungan dengan masyarakat. Belajar kebiasaan, yaitu proses pembentukan atau perbaikan kebiasaan ke arah yang lebih baik agar individu memiliki sikap dan kebiasaan yang lebih positif sesuai dengan kebutuhan (kontekstual). Belajar pengetahuan, yaitu proses belajar berbagai pengetahuan baru secara terencana untuk menguasai materi pelajaran melalui kegiatan eksperimen dan investigasi.

Keberhasilan proses belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar menurut Sudjana (2009:22) terdiri dari kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hapalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam domain afektif hasil belajar meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan psikomotorik terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas.

Salah satu mata pelajaran pada jenjang SMP yang dapat ditemui adalah mata pelajaran Informatika. Mata pelajaran ini mencakup penguasaan keterampilan komputer, prinsip kerja berbagai jenis peralatan komunikasi dan cara memperoleh, pengujian dan evaluasi perangkat lunak. Mata pelajaran Informatika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan salah satunya yaitu memahami Teknologi komputer, mengembangkan keterampilan dalam

memanfaatkan Informatika dan dapat mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan di SMP LKIA pada proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Informatika pada materi Kolaborasi dalam masyarakat digital, dimana dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya belajar dikelas tetapi juga melakukan praktik di laboratorium komputer. Dalam proses pembelajaran di kelas siswa tidak disediakan sumber belajar (buku cetak), sedangkan untuk praktik di laboratorium komputer sumber yang digunakan siswa sebagai penunjang untuk belajar adalah modul yang berisi uraian materi praktik berbentuk teks dan gambar yang telah dibagikan guru kepada siswa melalui *smartphone* (ponsel pintar).

Pada proses pembelajaran Informatika di SMP LKIA Pontianak, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan berpedoman pada buku paket namun minat baca siswa juga sangat sedikit akibatnya kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi pasif. Padahal keselarasan terhadap keberlangsungan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh sistem komunikasi yang lancar antara guru dan siswa oleh karena itu, dalam kegiatan belajar mengajar media berperan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi materi yang akan diterima oleh siswa. Beberapa kali menggunakan presentasi namun penggunaan presentasi masih belum mampu fokus dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran sudah berjalan dengan lancar dan guru sudah menjelaskan dengan baik tetapi siswa mudah jenuh, mengantuk, ada juga siswa yang sibuk sendiri serta mengajak teman sebangku untuk berbicara.

Berdasarkan hasil wawancara ke guru siswa lebih senang apabila guru menggunakan media pembelajaran yang terdapat animasi dan gambar pada media sehingga meningkatkan rasa ingin tahu terhadap materi yang ingin dipelajari. Untuk mengatasi permasalahan dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan bisa digunakan kapanpun dan dimanapun siswa membutuhkannya. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar

mengajar. Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu pengiriman informasi berupa materi dari pengajar kepada pembelajar, agar materi tersebut mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan hal tersebut muncul gagasan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggabungkan animasi, gambar, suara dan kuis pada materi Kolaborasi dalam masyarakat digital saya memilih materi Kolaborasi dalam masyarakat digital agar siswa dapat mengenal komponen pada materi Kolaborasi dalam masyarakat digital sehingga minat belajar siswa lebih meningkat. Berdasarkan permasalahan diatas, media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *articulate storyline*.

Penggunaan media pembelajaran interaktif, dalam bentuk media *articulate storyline* bisa menyampaikan pesan lebih konkrit khususnya pada mata pelajaran yang berhubungan dengan Informatika yang banyak menyajikan konsep yang berhubungan dengan materi Kolaborasi dalam masyarakat digital. Dengan bantuan teknologi media konsep dalam mata pembelajaran yang berhubungan dengan Informatika bisa disajikan dalam bentuk menarik, akan sangat bermanfaat jika media interaktif ini dikembangkan di SMP LKIA Pontianak.

Berdasarkan penjelasan tentang *articulate storyline*, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Informatika di Kelas VII SMP LKIA Pontianak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Informatika di Materi Kolaborasi dalam masyarakat digital di kelas VII SMP LKIA Pontianak?. Sub-sub masalah yang menjadi fokus penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Informatika Materi Kolaborasi dalam masyarakat digital di kelas VII SMP LKIA Pontianak ?
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Informatika Materi Kolaborasi dalam masyarakat digital di kelas VII SMP LKIA Pontianak ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Informatika Materi Kolaborasi dalam masyarakat digital di kelas VII SMP LKIA Pontianak?.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Articulate Storyline pada mata pelajaran Informatika di kelas VII SMP LKIA Pontianak. Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah dengan tujuan khusus untuk :

1. Mengembangkan sebuah aplikasi media pembelajaran Kolaborasi dalam masyarakat digital menggunakan *Articulate Storyline* di kelas VII SMP LKIA Pontianak.
2. Mengetahui kelayakan aplikasi media pembelajaran Kolaborasi dalam masyarakat digital menggunakan *Articulate Storyline* di kelas VII SMP LKIA Pontianak.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada materi Kolaborasi dalam masyarakat digital di kelas VII SMP LKIA Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Mafaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis berupa

referensi tambahan tentang prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif yang baik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan guru inspirasi terkait perangkat pembelajaran khususnya Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran informatika materi Kolaborasi dalam masyarakat digital.

b. Bagi siswa

Siswa mendapatkan hal baru dalam belajar menggunakan media pembelajaran Articulate storyline sehingga memotivasi siswa dalam meningkatkan kualitas dan respon belajar menjadi baik.

c. Bagi peneliti

Dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk Media dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Desain Media Pembelajaran interaktif di kembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.
2. Isi dalam media Pembelajaran Interaktif adalah materi dan quiz pada mata pelajaran informatika materi kolaborasi dalam masyarakat digital.
3. Media Interaktif yang dikembangkan menggabungkan antara Text, Button (Tombol), gambar, video Animasi dan label agar siswa dapat mengingat materi yang disampaikan dengan baik.

4. Media pembelajaran yang di kembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Stroyline, sehingga dalam penggunaannya dalam pembelajaran memerlukan spesifikasi minimal sebagai berikut :
 - a. CPU : Prosesor 2 GHz atau lebih tinggi (32 bit atau 64 bit)
 - b. Penyimpanan : 2 MB minimum
 - c. Ruang disk : 1 MB minimum
 - d. Tampilan : Resolusi layar 1.280 X 800 atau lebih tinggi
 - e. Multimedia : Kartu suara, mikrofon, dan webcam untuk merekam narasi dan video
5. Materi yang dijadikan bahan media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu Kolaborasi dalam masyarakat digital
6. Media pembelajaran memuat : Halaman pembuka, halaman sub menu utama (KD dan KI, materi, evaluasi, profil)
7. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan software, software yang digunakan adalah browser (Google Chrome, Mozilla Firefox, Uc Browser, dan Microsoft Edge) sebagai software utama dalam pembuatan media dengan web (html 5).
 - a. Keunggulan produk
 - 1) Uraian materi dilengkapi teks, gambar, video.
 - 2) Tampilan yang sederhana dan menarik sehingga mudah digunakan.
 - 3) Rosulusi layar dapat menyesuaikan *smartphone*
 - 4) Fleksibel dan mudah dibawa kemana-kemana
 - b. Keterbatasan produk
 - 1) Materinya terbatas, hanya memuat materi Kolaborasi dalam mayarakat digital
 - 2) Latihan hanya untuk latihan secara mandiri tidak untuk penilaian

F. Defiinisi Operasional

Definisi Operasional digunakan untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud peneliti dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu pengiriman informasi berupa materi dari pengajar kepada pembelajar, agar materi tersebut mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran Interaktif.

2. Articulate Storyline

Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft Power Point*, *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan.

3. Kolaborasi dalam masyarakat digital

Kolaborasi dalam masyarakat digital adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Penggunaan kolaborasi dalam masyarakat digital oleh manusia diawali dengan perubahan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana.