

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini teknologi berkembang pesat baik teknologi komunikasi maupun informasi, sehingga tanpa disadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Seiring arus globalisasi tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Hal itu juga yang dilakukan di sektor pendidikan. Yaitu dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi untuk proses belajar mengajar. Teknologi Informasi menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh semua orang, semua kalangan baik itu instansi pemerintah maupun swasta bahkan semua negara. Negara-negara maju seperti Jepang, Amerika dan negara maju lainnya tidak pernah lepas dari penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Salah satu ukuran maju tidaknya suatu negara adalah penguasaan TIK (Mukhsin M, 2020).

Mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan wajib dipelajari siswa, agar dapat menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi secara baik dan optimal. Pesatnya perubahan zaman mengharuskan siswa untuk ikut andil dalam perkembangan teknologi. Semakin berkembang zaman maka semakin banyak pula lahir teknologi terbaru, hal tersebut perlu diimbangi dengan

penguasaan teknologi informasi dan komunikasi, jika tidak maka siswa akan mengalami ketertinggalan pengetahuan (Mukhsin M, 2020)..

Kabupaten Pesisir Selatan rata-rata sekolah menengah pertama sudah banyak yang menerapkan mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK), salah satunya adalah SMP Negeri 04 Sutera . Dalam mempelajari teknologi informasi dan komunikasi (TIK) peserta didik diharapkan mampu menguasai keterampilan operasi dasar komputer yaitu mengaktifkan komputer, mematikan komputer, sistem operasi pengelolaan kata dan angka. Tujuan pembelajaran yang diinginkan tersebut dapat dicapai dengan pendekatan tertentu. Hasil observasi peneliti di SMP Negeri 04 Sutera yaitu terdapat 1 labor komputer, artinya sekolah ini siap dengan sarana pendukung selain buku paket pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Tenaga pengajar mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di SMPN 04 Sutera ini ada 5 orang guru dan dari 5 orang guru tersebut belum ada yang pernah membuat media pembelajaran interaktif yang menyebabkan peserta didik cenderung merasa bosan dan susah dalam menerima pelajaran yang diberikan.

Berdasarkan wawancara dengan ibu WA selaku guru mata pelajaran TIK di SMPN 04 Sutera, beliau mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) guru lebih sering menggunakan media berupa buku cetak dan papan tulis dari pada menggunakan media lainnya seperti media pembelajaran interaktif, bahkan guru juga kurang memanfaatkan fasilitas sekolah seperti infocus. Hal itu

disebabkan karena keterbatasan waktu yang dimiliki guru serta kurangnya *soft skill* terhadap teknologi informasi sehingga belum bisa merancang media interaktif untuk kegiatan pembelajaran, sehingga kurangnya antusias peserta didik didalam proses pembelajaran karena metode pembelajaran yang disampaikan membosankan yang menyebabkan hasil belajar siswa masih ada yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan pada mata pelajaran TIK yaitu 75. Adapun data hasil belajarnya sebagai berikut:

Tabel 1. Presentase Hasil Belajar Ujian Tengah Semester

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa	
			Nilai ≥ 75	Nilai < 75
1	IX ¹	32	10	22
2	IX ²	32	13	19
3	IX ³	32	18	14
4	IX ⁴	32	15	17
5	IX ⁵	21	9	12
Jumlah		149	65	84
Presentase		100%	44%	56%

Sumber : Guru TIK Kelas IX SMPN 04 Sutera

Tabel 1 menjelaskan bahwa masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM, yang artinya siswa memiliki hasil belajar dibawah standar yang telah ditetapkan yaitu 75. Siswa yang sudah memenuhi standar ketuntasan sebesar 56% yaitu 84 dari 149 siswa, sedangkan yang belum mencapai standar ketuntasan sebesar 44% yaitu 65 dari 149 siswa.

Berdasarkan masalah diatas maka ketersediaan media menjadi penting karena guru bukanlah satu-satunya sumber belajar sekaligus media penyampai. Dalam mengatasinya diperlukan penelitian berkaitan dengan media pembelajaran interaktif. Salah satu upaya yang memadai untuk itu

adalah dengan merancang dan membuat sebuah media pembelajaran interaktif. Keberhasilan media direncanakan dan dirancang dengan baik agar mampu menambah penguasaan keterampilan peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu menambah wawasan peserta didik dan sasaran pembelajaran dapat ditingkatkan. Peneliti berniat merancang media pembelajaran dengan menggunakan *Aplikasi Smart apps creator*. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan memuat isi berupa gambar, audio, video, dan teks serta adanya soal evaluasi untuk lebih memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya media ini diharapkan peserta didik mampu memahami materi dengan baik dan efektif, karena pembelajaran yang efektif yaitu peserta didik harus melihat, mendengar, merasakan, dan mengalami.

Perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif ini sangat penting untuk dilaksanakan karena sebelumnya belum pernah ada penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran TIK, yang diharapkan dapat membantu dan mempermudah peserta didik kelas IX SMP Negeri 04 Sutera dalam mempelajari dan memahami pembelajaran serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian dengan judul “ **Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* Pada Mata Pelajaran TIK Di SMPN 04 Sutera Tahun Ajaran 2023/2024** ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian, diantaranya adalah :

1. Variasi media pembelajaran yang digunakan masih konvensional, misalnya menggunakan media cetak seperti buku paket.
2. Belum adanya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran TIK.
3. Rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa untuk mata pembelajaran TIK di SMPN 04 Sutera.
4. Kurangnya antusias peserta didik didalam proses pembelajaran karena metode pembelajaran yang disampaikan membosankan.

D. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif mata pelajaran TIK SMPN 04 Sutera tahun ajaran 2023/2024.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana cara merancang dan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Aplikasi *Smart apps creator*?
5. Bagaimana validitas, praktikalitas, dan efektifitas Media pembelajaran

interaktif diterapkan pada pembelajaran TIK kelas IX?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk merancang dan membuat media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Smart apps creator*.
2. Untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran yang dibuat pada mata pelajaran TIK kelas IX.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Rujukan untuk menerapkan model pembelajaran sehingga memberi inovasi baru yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan serta sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

2. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman yang baru serta membantu meningkatkan kemampuan pada mata pelajaran TIK.

3. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan bagi sekolah sehingga dapat meningkatkan prestasi hasil belajar dan kualitas sekolah.

4. Bagi Peneliti

Meningkatkan kreatifitas dan keterampilan dalam memilih model pembelajaran yang tepat bagi calon guru TIK agar siap melaksanakan tugas di lapangan.

G. Spesifikasi Pembuatan Produk

Produk yang akan dirancancang oleh peneliti adalah media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* pada Mata Pelajaran Informatika Kelas IX di SMPN 04 Sutera Tahun Ajaran 2023/2024. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dan agar dapat dengan mudah mempelajari materi pembelajaran secara mandiri dimana dan kapanpun yang mereka inginkan. Berikut ini spesifikasi dari produk yang akan dibuat :

1. Media pembelajaran interaktif ini dibuat menggunakan software aplikasi *Smart apps creator* serta aplikasi tambahan pengolahan grafis seperti *canva*.
2. Media pembelajaran interaktif bisa di gunakan oleh guru maupun siswa secara *offline* melalui laptop maupun *smartphone*.
3. Media pembelajaran interaktif ini dapat dibuka pada sistem operasi android dengan spesifikasi minimal RAM 3GB.
4. Media pembelajaran interaktif ini berisi konten materi dalam bentuk teks, dan gambar animasi yang menarik sehingga pengguna tidak bosan dalam menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran TIK.
5. Media pembelajaran pada mata pelajaran TIK dilengkapi dengan halaman petunjuk penggunaan, sehingga membantu pengguna dalam menggunakannya.
6. Media pembelajaran interaktif ini berisi latihan atau evaluasi berbentuk soal, untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam

menggunakan media pembelajaran tersebut.

7. Media pembelajaran interaktif ini disajikan dengan alat kontrol seperti tombol mulai, tombol back, tombol home, serta tombol-tombol yang terdapat pada halaman menu. Tombol-tombol ini dapat membantu mempermudah pengguna untuk menuju halaman yang diinginkan.