

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Transformasi digital membuat banyak perubahan yang berdampak pada kehidupan manusia seperti penyalahgunaan teknologi, yang sebagian besar dilakukan oleh generasi muda usia sekolah. Berkaca dari hal tersebut, Pendidikan sebagai cara untuk mencerdaskan bangsa dan negara memainkan peran yang penting. Kualitas sistem pendidikan suatu negara sangat berpengaruh terhadap perkembangan negara karena melalui sistem pendidikan yang baik maka akan dibentuk sumber daya manusia yang siap menghadapi kemajuan teknologi dan informasi di masa depan.

Proses belajar mengajar yang identik dengan dunia pendidikan karena melibatkan interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar di suatu lingkungan belajar. Kegiatan pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan proses belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan yang berkaitan pada pengorganisasian materi pelajaran, penyampaian materi pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran. Semua itu tidak bisa dilepaskan dari fungsi media pembelajaran. Menurut Asyar (dalam Braneva et al., 2021) bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang bisa dipakai untuk menyampaikan pesan dan informasi dengan cara yang terencana, sehingga terciptanya lingkungan belajar yang efisiensi dan efektif dalam proses belajar. Maka dari peranan suatu media

pembelajaran yang dikemas dengan menarik sangat diperlukan oleh tenaga pendidik untuk menunjang proses pembelajaran.

Guru sebagai tenaga pendidik akan membutuhkan suatu media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran, tidak terkecuali dalam mata pelajaran Informatika. Mata pelajaran informatika ialah mata pelajaran yang diterapkan pada kurikulum merdeka di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja. Salah satu tujuan dari mata pelajaran informatika di sekolah menengah pertama (SMP) adalah agar siswa memahami bagaimana menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan menguasai dasar-dasar untuk melakukan kegiatan sehari-hari dengan perangkat komputer. Diharapkan bahwa materi yang diajarkan lebih dari sekedar pengetahuan dasar tentang bagaimana siswa bisa menggunakan TIK. Namun, kembalinya mata pelajaran informatika pada Sekolah menyebabkan keterbatasan media pembelajaran yang dipakai. Oleh karena itu, mengemas materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan bisa meningkatkan kualitas belajar menjadi tujuan pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

Hasil wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja dengan Kadek Agus Juniarta, S.Pd., M.Pd. selaku Guru pengampu mata pelajaran Informatika kelas VII terkait motivasi belajar yang dipakai, masih ada banyak permasalahan seperti motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran informatika masih kurang, hal ini dikarenakan pemanfaatan konten pembelajaran yang kurang bervariasi. Permasalahan selanjutnya yaitu karakteristik siswa itu sendiri, hal ini juga menjadi tantangan dalam pembelajaran dikarenakan karakteristik yang berbeda-beda pada siswa.

Beliau menyebutkan karakteristik siswa yang berbeda tersebut ada yang cepat tanggap akan penyampaian materi dan ada yang lebih lambat sehingga membutuhkan perhatian bimbingan dari guru. Permasalahan selanjutnya yaitu masih belum tersedianya media pembelajaran yang memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi. Keterbatasan media yang dipakai masih menggunakan buku paket dan media PPT dalam pembelajaran dikarenakan adanya perubahan pada kurikulum yang dipakai sekolah dimana diusungnya kembali mata pelajaran informatika pada kurikulum merdeka.

Setelah itu, dilanjutkan dengan observasi dengan menggunakan penyebaran angket observasi awal melalui Google form kepada siswa kelas VII SMP Laboratorium Undiksha Singaraja dengan jumlah peserta 34 responden. Hasil analisis yang diperoleh dari persentase setiap poin pada kuesioner dipakai untuk mendapatkan keputusan pada setiap komponen adalah sebagai berikut: 1) 77% peserta didik menyatakan memahami dengan baik pelajaran informatika, 2) 85% peserta didik menyatakan minat terhadap pembelajaran apabila materi disajikan dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang beragam, seperti kuis, games, maupun video animasi, 3) 74% peserta didik berpenbisa pembelajaran menggunakan media interaktif bisa menambah motivasi belajar siswa, 4) 68% peserta didik berpenbisa materi pelajaran informatika merupakan materi yang susah dipahami dan pada prosesnya guru menggunakan media berupa buku paket dan PPT selama kegiatan mengajar, 5) 77% peserta didik setuju dengan cara mengajar guru yang masih menggunakan link youtube / video pembelajaran saat menjelaskan materi, dan juga siswa setuju dengan metode belajar menggunakan media game dalam pembelajaran dan yang terakhir 6) 89% peserta didik memiliki perangkat

smartphone/laptop/komputer untuk mendukung proses belajar serta pihak sekolah juga telah menyediakan fasilitas berupa laboratorium komputer untuk menunjang proses belajar.

Sesuai dengan permasalahan diatas, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti quiz, games, /pun video dengan animasi diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar disiswa. Hal ini dinilai lebih efektif dibandingkan menggunakan metode ceramah dan media konvensional dikarenakan siswa lebih tertarik pada variasi animasi, warna dan tampilan visual yang menarik (Pradnyana et al., 2020). Penerapan konsep gamifikasi akan sangat cocok dalam media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran karena konsep ini memiliki efek dari hadirnya elemen-elemen dalam gamifikasi yang bisa memberikan pengalaman pada penggunanya sehingga pengguna akan menjadikan belajar lebih menyenangkan. Pemakaian model pembelajaran sangat penting dalam pembuatan media pembelajaran untuk bisa mendukung peserta didik menjadi lebih aktif didalam pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum yang dipakai. *Problem based learning* ialah salah satu model yang bisa diterapkan pada media pembelajaran. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan kemampuan untuk berpikir kritis dan terampil dalam menyelesaikan masalah.

Dalam penelitian ini terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian sebelumnya, mengenai efektivitas media pembelajaran berkonsep gamifikasi dalam mata pelajaran IPA kelas VII yang dilakukan oleh Sudana (2021). Hasil penelitian ini mendapatkan respon peserta didik yang baik dan positif kepada pengembangan media pembelajaran berkonsep gamifikasi di mata pelajaran IPA sehingga bisa

dipakai dalam pembelajaran. Penelitian terkait lainnya dengan Metode Pembelajaran berbasis masalah di Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK oleh Agustina (2015). Dari hasil penelitian tersebut mendapatkan hasil uji ahli isi dan media dalam kategori layak, ahli desain mendapatkan kategori sangat layak, serta hasil uji coba lapangan siswa mendapatkan kategori sangat baik.

Berdasarkan uraian tentang penelitian diatas maka dirasa penting untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berkonsep Gamifikasi dengan model *problem based learning* di mata pelajaran informatika. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini akan berisikan konten pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran, animasi, rangkuman materi pembelajaran, serta latihan soal untuk bisa membuat peserta didik menjadi tertarik disaat mengikuti kegiatan belajar. Maka dari itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berkonsep Gamifikasi Dengan Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Informatika".

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan konteks yang telah dijelaskan, bisa mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya media ajar yang beragam karena kegiatan belajar mengajar hanya berdasarkan pada modul dan video youtube yang menyebabkan sebagian peserta didik kurang semangat dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerti cakupan materi pembelajaran yang diberikan jika hanya dijelaskan secara teoritis.

3. Ketersediaan bahan ajar / sumber belajar yang bisa mendukung siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa masih kurang bahkan jarang.
4. Siswa kurang termotivasi dan minat terhadap mata pelajaran informatika jika tidak memakai media pembelajaran interaktif yang isinya konten seperti gambar, video, kuis, games / animasi.

### 1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan yang diberikan, rumusan masalah dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan produk media interaktif berkonsep gamifikasi dengan model problem based learning pada mata pelajaran informatika?
2. Bagaimana respon peserta didik kepada produk pengembangan media interaktif berkonsep gamifikasi memakai model problem based learning pada mata pelajaran informatika menggunakan metode UEQ (User Experience Questionnaire)?

### 1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berkonsep gamifikasi memakai model *problem based learning* pada mata pelajaran informatika.
2. Menganalisis hasil respon peserta didik kepada produk pengembangan media pembelajaran interaktif berkonsep gamifikasi dengan model *problem based learning* di mata pelajaran informatika.

## 1.5 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berkonsep Gamifikasi Dengan Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Informatika adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup pengembangan media interaktif ini terbatas karena kontennya hanya untuk topik IT.
2. Pengembangan media pembelajaran mengambil materi sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) Jaringan Komputer dan Internet (JKI) dengan materi Jaringan Komputer, Koneksi Internet dan Proteksi data dan file.

## 1.6 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif dapat melengkapi bahan referensi bagi guru yang menjadi pengajar mata pelajaran informatika untuk membantu siswa dalam mempelajari ilmu komputer dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.
- b. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman ilmiah dalam penerapan model pembelajaran di kelas khususnya model pembelajaran berbasis masalah, yang mana model pembelajaran PBL menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif, selalu berpikir kritis, dan memiliki kemampuan. untuk berpikir kritis untuk memecahkan masalah.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi Peneliti

Penelitian bisa mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dan meningkatkan pengalaman selama proses pembelajaran di kampus bagi peneliti yang sangat berguna sebagai calon pendidik.

### b) Bagi Sekolah

Diharapkan media pembelajaran ini bisa membantu dalam proses pembaharuan kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran informatika.

### c) Bagi Pengajar

Pendidik bisa menggunakan penelitian sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa di sekolah dan membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran yang dianggap buram sehingga proses pembelajaran lancar dan menyenangkan.

### d) Bagi Peserta didik

Media interaktif pada penelitian ini memungkinkan terjadinya pembelajaran mandiri dan kelompok. Siswa tidak hanya bisa belajar seperti biasa, tetapi juga bisa berinteraksi langsung dengan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.