

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan kurikulum pendidikan tengah berlangsung dan menunjukkan beberapa revisi yang dilaksanakan belum lama ini. Pembaruan ini disebabkan oleh perubahan sistem pemerintahan seperti pergantian Presiden yang biasanya diikuti perubahan yang salah satunya mengenai pendidikan (Lukman Panji didalam Assulamy et al., 2024). Perubahan kurikulum diharapkan bisa memberikan dampak positif mengenai kemajuan pendidikan dimana pelajar diharapkan bisa menerima perubahan sistem belajar yang menuju ke arah era pendidikan modern. Kurikulum ini telah berjalan sejak tahun 2021 dengan meluncurkan Program Sekolah Penggerak yang merupakan program tahap ketujuh dari Program Merdeka Belajar, dimana Sekolah Penggerak sebagai contoh untuk penerapan kurikulum merdeka tersebut.

Kurikulum merdeka mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan kurikulum sebelumnya, yaitu: (1) Lebih fokus dan sederhana, memungkinkan peserta didik lebih fokus mengembangkan materi dan keterampilan, (2) Lebih mandiri, artinya kurikulum ini membebaskan siswa untuk memilih mata pelajaran yang diminati, (3) Lebih interaktif, yaitu kurikulum berdiri sendiri, dianggap lebih bermakna dan interaktif. Pengajaran melalui *project-based learning* mengajak peserta didik aktif (Nugraha didalam Nabilah et al., 2023). Di kurikulum sebelumnya, TIK belum berperan sebagai mata pelajaran aktif, tetapi dengan

kemajuan zaman yang mempengaruhi berbagai aktivitas dengan bantuan teknologi, diperlukannya sistem belajar mengajar yang terbaru di semua bidang studi dan TIK menjadi sarana untuk merealisasikan. (Dukungan didalam Nabilah et al., 2023). TIK menjadi wadah dan fasilitator bagi mata pelajaran lain. Menargetkan guru yang unggul. Kurikulum Merdeka terbagi menjadi enam fase, Fase A hingga Fase F.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran penting dan mencakup segala hal dari teori komputasi hingga teknologi jaringan. Irkham menyatakan teknologi informasi mengandung segala hal dan tindakan yang merupakan suatu proses, dan bisa dipakai sebagai alat bantu, merubah dan mengelola informasi (Assulamy et al., 2024). Pentingnya pendidikan Ilmu Komputer telah diakui secara resmi melalui kebijakan pemerintah. Hal tersebut tertuang didalam Undang-Undang serta PerMenDikBud yang mengatur pemberlakuan mata pelajaran Ilmu Komputer sebagai mata pelajaran yang mulai diterapkan di tahun ajaran 2019/2020. Gagasan ini diimbangi dengan usaha yang dilaksanakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengikuti Revolusi Industri ke arah yang lebih modern, serta upaya meningkatkan kualitas lebih baik. (Luh et al., 2021).

SMPN 3 Singaraja adalah sekolah yang menerapkan Kurikulum Merdeka didalam proses pembelajarannya dan juga sebagai Sekolah Penggerak. Didalam pembelajaran, mata pelajaran TIK memiliki sub bagian yang dikembangkan didalam modul ajar, salah satunya yaitu materi tentang Sistem Komputer. Materi ini memberikan pengenalan kedi peserta didik mengenai jenis-jenis dan fungsi-fungsi dari piranti komputer. Peserta didik diharapkan mampu memahami cara

kerja dan mendeskripsikan komponen, fungsi komputer.

Media pembelajaran dan metode pengajaran merupakan komponen penting didalam menunjang kelancaran proses pembelajaran. Pemanfaatan media didalam kegiatan pembelajaran di kelas bertujuan untuk mendukung tercapainya tujuan belajar secara efektif. Kemp dan Dayton (1985) menyampaikan 3 hal yang bisa dituju dengan memanfaatkan media ini : (1) sebagai penyampaian informasi (*to inform*) didalam penyajian materi, (2) sebagai upaya untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (*to motivate*). (3) sebagai media untuk menciptakan aktivitas belajar (*to learn*). Dengan adanya tujuan tersebut, media pembelajaran juga memberikan sejumlah manfaat yaitu: pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian peserta didik, materi pembelajaran disajikan dengan lebih jelas sehingga mudah dipahami, metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi; dan peserta didik lebih aktif dan berpartisipasi didalam kegiatan pembelajaran. (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Adanya media pembelajaran, tenaga pendidik diharapkan untuk berinovasi dengan teknologi untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran di kelas.

Di 14 September 2024 peneliti melaksanakan wawancara dengan guru pengampu pelajaran TIK. Hasil yang ditemui pembelajaran dikelas medianya masih kurang inovatif seperti Presentasi PowerPoint dan buku paket. Perbedaan kemampuan pemahaman peserta didik juga menyebabkan tidak semua siswa bisa memahami materi dengan baik. Kondisi ini mengakibatkan pembelajaran cenderung pasif, pemahaman materi kurang optimal, dan berdampak di nilai akademik peserta didik (Putu Wisnu Ekaputra, 2021). Didalam penyampaian materi, guru masih mengalami kendala waktu yang terbatas dan kepentingan yang

tidak terhindarkan, proses penyampaian materi yang lebih rumit menjadi kurang maksimal diterima oleh siswa, terhalang karena pergantian semester dan pengerjaan Project Kurikulum Merdeka selama 2 minggu menjadi faktor utama tidak efektifnya materi pelajaran disampaikan. Dari permasalahan itu, guru membutuhkan media alternatif yang bisa dipakai didalam pelajaran untuk mempermudah siswa didalam mengikuti setiap kegiatan belajar mengajar

Penyebaran awal angket observasi kedi peserta didik sebanyak 35 responden kelas VII ditemukan bahwa sebagian belum paham terkait materi saat belajar. Bahan ajar diberikan dari sumber yang kurang memadai seputar sistem komputer. Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru, fokus di beberapa poin utama, menemukan materi tambahan di internet, hingga menanyakan bahan pelajaran kedi tenaga pengajar. Hal ini menandakan materi pendukung yang di kumpulkan guru masih kurang lengkap dan monoton (Mahardika & Wiratama, 2023). Modul pembelajaran yang diberikan kurang menggugah minat belajar. Peserta didik mengharapkan media yang lebih menarik, inovatif, beragam serta yang membuat peserta didik merasakan hal baru didalam penyampiannya di mata pelajaran sistem komputer (Hadi et al., 2022). Berdasarkan hasil angket di komponen karakteristik peserta didik, diketahui bahwa 36% masih kurang memahami materi pembelajaran, sedangkan 64% lebih termotivasi memahami materi Sistem Komputer melalui pemakaian media video animasi 2 dimensi. Di komponen karakteristik pembelajaran, sebanyak 55% siswa mengalami kesulitan memahami materi, 74% menyatakan pembelajaran masih memakai sumber yang kurang inovatif sehingga terasa membosankan, dan 59% menilai sarana pendukung pembelajaran telah tersedia dengan memadai. Hasil tes gaya

belajar di dua kelas sebanyak 84% memiliki gaya belajar auditori-visual. Temuan tersebut dijadikan dasar pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi 2. Media animasi dinilai layak dipakai karena efisien dari segi waktu, mendorong keaktifan peserta didik, menyajikan materi secara jelas, mengakomodasi perbedaan gaya belajar, serta membantu mengurangi beban guru didalam pembelajaran berbasis ceramah.(Agustini & Ngarti, 2020)

Berdasarkan permasalahan diatas, pengoptimalan penerapan video animasi 2 dimensi menbisakan hasil yang maksimal jika dikombinasikan dengan model yang sesuai. Suatu kegiatan pembelajaran berhasil jika adanya peningkatan peserta didik serta guru mampu mengelola proses pembelajaran, meliputi penyampaian materi, pemakaian metode, teknik, media pembelajaran, dan pemanfaatan sumber belajar secara tepat. *Problem Based Learning* (PBL) mendorong untuk menyelesaikan permasalahan yang nyata, baik secara mandiri maupun berkelompok. Masalah diberikan untuk meningkatkan keingintahuan menyelesaikan berdasarkan materi. Siswa diberikan masalah yang berkaitan dengan materi sebelum mempelajari konsep atau materi dengan cara penyelesaiannya (Khakim et al., 2022).

Pendekatan PBL, dilaksanakan dengan pendekatan yang terencana untuk menyelesaikan suatu permasalahan dan menghadapi tantangan didalam kehidupan sehari-hari. Menurut penbisa Amir (Gunantara didalam Kartini et al., 2022), terbisa tujuh langkah didalam penerapan *problem based learning* didalam pembelajaran, seperti (1)Memberikan penjelasan mengenai materi yang memiliki konsep yang masih kurang jelas (2) Mengidentifikasi dan mengupas suatu permasalahan (3) Menganalisis suatu permasalahan (4) Menyusun penbisa siswa dan mempelajari

dengan rapi dan mendetail, (5) Menentukan tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran, (6) Mengumpulkan materi tambahan mengenai materi dari sumber yang lain. (7) Melaksanakan penelitian mengenai materi yang berkaitan dengan mata pelajaran dan membuat rangkuman mengenai materi yang dibisa. Dari metode *problem based learning* terbisa enam manfaat berdasarkan Amir yaitu, (1) mengembangkan keterampilan siswa menyelesaikan suatu permasalahan. (2) mempermudah mengingatkan isi dari pelajaran yang sudah dibahas (3) Memperluas wawasan siswa kepada isi pelajaran, (4) mengembangkan keterampilan yang berkaitan dengan kondisi di lingkungan pekerjaan, (5) mampu memimpin dan bekerjasama, serta (6) meningkatkan kemampuan berpikir tinggi belajar dan motivasi peserta didik (*higher order thinking skills*). (Gunantara didalam Kartini et al., 2022). Terlihat dari penjelasan serta pembahasan model pembelajaran sesuai untuk di aplikasikan karena dengan *problem based learning* mampu mendorong siswa untuk meningkatkan keaktifannya selama pembelajaran, model ini mendorong kreativitas dan kemandirian menghadapi keterbatasan. (Sukarini et al., 2021), yang akan berdampak di peningkatan kualitas materi belajar bagi siswa.

Mariato (2024) dengan aplikasi Doratoon bisa mendorong ketertarikan dan semangat belajar siswa kepada materi bentuk aljabar. Hasil penelitian di kelas VII D SMP Negeri 1 Kota Jambi menunjukkan peningkatan minat belajar setelah pemakaian media tersebut. Dibisakan produk yang dikembangkan dinyatakan efektif. Penelitian terdahulu berikutnya adalah *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2 Dimensi (Animaker) di Materi Teks Eksplanasi Kelas VIII SMP Negeri 7 Tarakan* oleh Lia (2023) dinyatakan layak dipakai sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia dengan presentase kelayakan pakar

materi sebesar 90%, media 95%, serta ahli bahasa 82,5%.

Penelitian lainnya yaitu St.Sholeha (2023) dengan Penelitian tentang *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi di Materi Tata Surya untuk Siswa SMP Negeri 3 Kamal Tahun Pelajaran 2022/2023* menunjukkan bahwa rerata respons uji coba perorangan sebesar 68%, uji kelompok kecil 71%, serta uji coba kelompok besar 66%, yang seluruhnya berada di kategori baik. Hasil tersebut menyatakan layak dipakai didalam pembelajaran.

Berdasarkan persoalan yang telah ditemukan, media belajar untuk bidang studi TIK khususnya materi Sistem Komputer jika dikembangkan memiliki dampak yang sangat besar didalam mendorong kelancaran pembelajaran mencapai hasil yang optimal diberi judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi pada materi Sistem Komputer Kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja”**. Media Pembelajaran ini dikembangkan dengan menggabungkan banyak media menjadi satu media yang akan membuat kegiatan belajar menjadi bervariasi.(I B Kade Merta Sudana,2021)

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas, yaitu:

1. Bagaimana pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi di materi Sistem Komputer pada kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja?
2. Bagaimana guru dan peserta didik merespons pemakaian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi pada materi Sistem Komputer di kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi pada materi Sistem Komputer di kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja.
2. Mengetahui hasil respons guru dan peserta didik kepada pemakaian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi pada materi Sistem Komputer di kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi pada materi Sistem Komputer kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja ditetapkan sebagai berikut:

1. Media dikembangkan berdasarkan modul ajar, buku, dan jurnal pendukung. Materi mencakup perangkat keras komputer beserta fungsi dan jenisnya, serta disajikan memakai bahasa Indonesia agar mudah dipahami peserta didik.
2. Pengembangan ini peneliti memiliki keterbatasan di waktu pengujian yang hanya dilaksanakan selama empat kali pertemuan tatap muka, disebabkan oleh keterbatasan waktu penelitian dan kebutuhan keterlibatan peserta didik didalam jumlah yang lebih besar.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini terbisa 2 manfaat, yaitu manfaat teoretis dan praktis, dijabarkan sebagai berikut:

1.5.1 Teoretis

Perubahan cara belajar Sistem Komputer di peserta didik di SMP Negeri 3 Singaraja agar berkembang sesuai kebutuhan peserta didik. Memberikan sebuah inovasi didalam pembelajaran TIK materi Sistem Komputer untuk Sekolah Menengah Pertama, yaitu menciptakan media pembelajaran baru guna menambah pengetahuan sistem komputer peserta didik. Menjadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pembelajaran TIK Sistem Komputer Sekolah Menengah Pertama dan menjadi bahan penelitian berikutnya.

1.5.2 Praktis

a. Bagi Guru

Membantu guna memenuhi kebutuhan belajar sehingga pembelajaran materi Sistem Komputer di mata pelajaran TIK menjadi lebih efektif.

b. Bagi Siswa

Sumber belajar tambahan bagi siswa dan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir, mengembangkan keaktifan dan kemandirian peserta didik, serta mendukung peningkatan akademik di mata pelajaran TIK materi Sistem Komputer.

c. Bagi Peneliti

Menjadi tambahan pengetahuan, pengalaman, dan wawasan bagi peneliti didalam mengembangkan media bahan ajar pembelajaran.