

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yang menyatakan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Salah satu tujuan pendidikan adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga mempunyai daya saing yang tinggi. Memasuki perkembangan teknologi yang semakin berkembang, Indonesia dituntut untuk menyiapkan generasi yang memiliki SDM yang berkualitas. Kualitas pendidikan Indonesia saat ini dirasa memprihatinkan, ini dilihat dari survei *Political and Economic Risk Consultant* (PERC) kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Data yang dilaporkan *The World Economic Forum Swedia* (2000) Indonesia memiliki daya saing yang rendah, yaitu hanya menduduki urutan ke-37 dari 57 negara yang disurvei di dunia. Dengan pesatnya perkembangan saat ini, memasuki era revolusi industri 4.0 Indonesia harus mampu bersaing dengan negara lain terutama dalam bidang pendidikan. Kembalinya TIK yang diubah menjadi mata pelajaran Informatika menjadi salah satu mata pelajaran yang

dihadirkan kembali untuk mengasah siswa menjadi manusia yang berpikir kritis dan mampu bersaing di era global nantinya.

Kurikulum 2013 sempat menghapus mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) atau mata pelajaran komputer dari tiap sekolah sehingga mata pelajaran TIK bukan hal yang wajib untuk diterapkan di sekolah. Pada bulan Desember 2018, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Muhajir Effendi menghadirkan kembali mata pelajaran tersebut tetapi terdapat perubahan nama mata pelajaran menjadi Informatika dengan menetapkan kebijakan tentang Permendikbud No. 37 tahun 2018 yaitu muatan Informatika pada SD/MI digunakan sebagai alat pembelajaran atau dipelajari melalui ekstrakurikuler dan atau muatan lokal. Sedangkan untuk jenjang SMP/MTs diberlakukan kembali mata pelajaran Informatika yang akan diterapkan pada tahun ajaran 2019/2020 yang sesuai dengan kesiapan sekolah. Kembalinya mata pelajaran Informatika dalam kurikulum 2013 ini memberikan ruang dan target lebih besar untuk pembelajaran di sekolah.

SMP Negeri 6 Singaraja adalah salah satu sekolah yang menerapkan mata pelajaran Informatika sebagai mata pelajaran wajib selama satu jam pelajaran yang ditempuh oleh seluruh siswa kelas VII. Adapun beberapa cakupan materi dalam mata pelajaran Informatika yaitu Teknik Komputer, Jaringan Komputer (Internet), Analisis Data, Algoritma dan Pemrograman, Dampak Sosial Informatika, dan Berpikir Komputasional. Cakupan materi yang diterapkan pada mata pelajaran Informatika seperti algoritma dan pemrograman memiliki konotasi sebagai sesuatu yang sulit dilakukan dan biasanya hanya dikerjakan oleh orang-orang yang memiliki pendidikan atau pelatihan khusus untuk itu. Pengerjaan suatu

program juga membutuhkan waktu yang lama agar dapat menghasilkan karya yang baik. Oleh karena itu pemrograman dianggap sesuatu hal yang sulit untuk dilakukan.

Hal ini diperkuat dengan hasil observasi awal, dengan memberikan angket terkait dengan karakteristik siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja, hasil dari observasi yang dilakukan yaitu siswa merasa tidak memahami mata pelajaran Informatika dengan baik karena materi yang tergolong sulit dan merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Siswa lebih tertarik jika mata pelajaran Informatika menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti berupa video dan gambar untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan perhitungan angket yang disebar terkait dengan pengembangan konten *e-learning* pada mata pelajaran Informatika di kelas VII maka diperoleh hasil dari komponen karakteristik peserta didik bahwa 50% siswa masih kurang memahami materi pembelajaran. Sebanyak 97% siswa menyatakan tertarik mempelajari mata pelajaran Informatika menggunakan media yang bervariasi seperti video atau gambar dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Pada komponen karakteristik pembelajaran diperoleh hasil sebesar 55% siswa menyatakan bahwa materi pelajaran Informatika sulit dipahami. Sejumlah 72% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang menarik. Sedangkan untuk sarana pembelajaran diperoleh hasil sebesar 98% siswa yang menyatakan bahwa sekolah telah menyediakan fasilitas komputer yang memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil pengisian angket oleh guru mata pelajaran Informatika menyatakan bahwa metode yang digunakan adalah metode konvensional yaitu metode

ceramah dan diskusi yang membuat siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran atau bahan ajar yang masih berpaku dengan buku paket saja, membuat siswa merasa bingung dan tidak dapat memahami materi pelajaran dengan baik karena penjelasan dalam buku yang abstraks dan kompleks. Kurang dimaksimalkannya penggunaan fasilitas yang sudah tersedia di sekolah seperti Lab Komputer, *LCD* dan *Wifi*. Berdasarkan hasil observasi tersebut maka perlu dikembangkannya konten pembelajaran yang menarik dan inovatif yang akan membantu serta mempermudah guru dan siswa dalam melangsungkan proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang akan digunakan dalam membantu proses pembelajaran mata pelajaran Informatika adalah aplikasi *Scratch*.

Scratch merupakan suatu bahasa pemrograman visual yang sederhana sehingga dapat dipahami oleh siapapun dari berbagai latar belakang. *Scratch* ini digunakan untuk membuat aplikasi, animasi dan *games*. *Scratch* juga memudahkan siswa dalam memahami konsep logika matematika dan komputer. Siswa dapat lebih memahami dasar-dasar pemrograman dengan aplikasi pemrograman visual *Scratch* yang menyenangkan karena tidak menuliskan sintaks layaknya bahasa pemrograman pada umumnya tetapi hanya menggeser blok kode yang sudah tersedia, seperti memasang sebuah *puzzle* (Iskandar & Raditya, 2017). Untuk lebih bisa mempermudah pemahaman siswa dalam mata pelajaran Informatika maka diperlukan inovasi dalam memperbaiki proses pembelajaran yang berlangsung untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *local genius*/kearifan lokal. *Local genius* dalam pembelajaran merupakan kemampuan siswa untuk menerima,

memilah, dan mengambil kebudayaan luar yang dianggap baik dimana dalam proses pembelajaran berbasis budaya lokal bukan sekedar mentransfer atau menyampaikan budaya tetapi menggunakan budaya lokal untuk menjadikan siswa mampu menciptakan makna, menembus batas imajinasi dan kreativitas untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang mata pelajaran yang dipelajarinya (Laksana & Wawe, 2015). Pembelajaran dengan pendekatan *Local genius*/kearifan lokal terkhusus kebudayaan Bali akan mempermudah siswa memahami materi yang dipelajari serta menambah wawasan siswa tentang budaya yang ada disekitarnya. Pembelajaran dengan berorientasi kearifan lokal dalam meningkatkan hasil belajar efektif digunakan (Agustini, 2015). Konten mata pelajaran Informatika dengan menggunakan *Scratch* berbasis *local genius* ini akan dikemas dalam *e-learning*, yaitu *Schoology* untuk memudahkan siswa dalam mengakses materi dimanapun dan kapanpun. *Schoology* merupakan salah satu LMS (*Learning Management System*) berbentuk web sosial yang menawarkan pembelajaran seperti di dalam kelas secara gratis. *Schoology* membantu guru dalam berinteraksi secara luas kepada siswa agar siswa dapat lebih mudah untuk mengambil peran atau bagian dalam diskusi dan kerja sama dalam tim. Selain itu *Schoology* juga didukung oleh berbagai bentuk media seperti video, audio, dan gambar yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun beberapa penelitian terkait diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Iskandar & Raditya, 2017) mengenai pengembangan bahan ajar matematika menggunakan model *Project Based Learning* dengan bantuan *Scratch*, didapatkan hasil yang sangat baik yaitu diatas 80% sehingga bahan ajar

layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar pada kegiatan belajar mengajar.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Husna & Cahyono, 2018) mengenai pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan *Scratch* untuk mengukur hasil belajar dan kreativitas siswa. Hasil yang diperoleh adalah hasil belajar dan kreativitas siswa yang dilakukan di kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 75,66 dan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 68,99. Dari pengamatan kreativitas rata-rata kelas eksperimen adalah 78,41 dan kelas kontrol adalah 73,43. Analisis tanggapan siswa selama pembelajaran, bahwa siswa kelas eksperimen merespons baik dengan menunjukkan kriteria yang positif.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Laksana & Wawe, 2015) mengenai penggunaan media yang berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan aktivitas belajar dalam pemahaman konsep IPA di kelas IV SD Ngoramawo. Hasil penelitian ini pembelajaran IPA dengan menggunakan media yang berbasis budaya lokal memperlihatkan hasil yang memuaskan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka diperlukan pengembangan suatu media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan konten mata pelajaran Informatika, adapun judul dari penelitian ini yaitu **“Pengembangan Konten Mata Pelajaran Informatika kelas VII menggunakan *Scratch* berbasis *Local Genius* (Studi Kasus: SMP Negeri 6 Singaraja).** Dengan dikembangkannya konten ini diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan

yang telah dibahas serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti menemukan permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan dan implementasi dari pengembangan konten mata pelajaran Informatika kelas VII menggunakan *Scratch* berbasis *local genius*?
2. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap pengembangan konten mata pelajaran Informatika kelas VII menggunakan *Scratch* berbasis *local genius*?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk dapat menghasilkan rancangan dan implementasi dari pengembangan konten mata pelajaran Informatika kelas VII menggunakan *Scratch* berbasis *local genius*.
2. Untuk dapat mendeskripsikan respon siswa dan guru terhadap pengembangan konten mata pelajaran Informatika kelas VII menggunakan *Scratch* berbasis *local genius*.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Secara umum terdapat dua manfaat dari penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan landasan teoritis terkait pengembangan konten mata pelajaran Informatika kelas VII yang digunakan pada proses pembelajaran dan memberikan inovasi dalam pendidikan terkait pengembangan media pembelajaran terkhusus dalam bidang Informatika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berlangsung.

b. Bagi siswa

Pengembangan konten mata pelajaran Informatika kelas VII menggunakan *Scratch* berbasis *local genius* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

c. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan dan dapat berkontribusi terhadap inovasi pembelajaran dalam dunia pendidikan.