

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Mata pelajaran Informatika ialah mata pelajaran yang bangkit kembali dipelajari di tingkatan SMP. Tadinya kita tahu mata pelajaran Informatika ini populer dengan istilah mata pelajaran TIK( Teknologi Informasi dan Komunikasi). Dibandingkan mata pelajaran TIK yang terdahulu, sepiantas mata pelajaran Informatika ini berikan ruang serta sasaran lebih besar untuk proses pendidikan Informatika di sekolah. Secara nyata tertulis di Permendikbud Nomor. 36/ 2018, terdapat pasal pergantian ialah Pasal 10A: Pelaksanaan pembelajaran Informatika sebagai mata pelajaran pilihan dilaksanakan mulai tahun ajaran 2019/ 2020 sesuai kesiapan sekolah. Mengembalikan TIK menjadi mata pelajaran merupakan bagian dari langkah strategis Kemendikbud dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4. 0. Mata pelajaran Informatika sebagai ilmu yang patut dikuasi para pelajar di pendidikan dasar serta menengah. Konsep mata pelajaran Informatika berbeda dengan pembelajaran TIK walaupun terdapat sebagian perihal yang diadaptasi. Mata pelajaran Informatika tidak hanya menekuni bermacam- macam piranti lunak pc, namun juga memecahkan permasalahan serta berpikir kritis. Peserta didik dituntut berpikir komputasional dengan menekuni beragam disiplin ilmu. Kabupaten Buleleng hanya ada beberapa sekolah menengah pertama yang mempelajari Informatika, salah satunya adalah SMP Negeri 1 Seririt. Dalam

mempelajari Informatika peserta didik diharapkan mampu menguasai keterampilan operasi dasar komputer yaitu mengaktifkan komputer, mematikan komputer, sistem operasi pengelolaan kata serta angka. Tujuan pendidikan yang di idamkan tersebut sanggup dicapai dengan pendekatan tertentu. Bersumber pada observasi lapangan yang periset lakukan di SMP Negeri 1 Seririt, Guru pengampu mata pelajaran Informatika membagikan silabus mata pelajaran Informatika, silabus ini telah dirancang dan mempertimbangkan kebutuhan masa depan. Sepintas, Kompetensi Dasar yang mencuat merupakan kompetensi yang sangat menantang serta tidak mudah. Buktinya terdapat KD Berpikir Komputasional. Ini merupakan penanda modul yang cukup berat. Artinya, untuk memahami mata pelajaran Informatika dengan baik, dibutuhkan Fasilitas yang menunjang, buku pelajaran yang mencukupi dan guru yang kompeten. Peserta didik tidak diajari sekedar MS Word, Excel ataupun Power Point wajib lebih dari itu. Sebab pada mata pelajaran Informatika saat ini mangulas tentang modul Piranti keras komputer, Sistem operasi serta bermacam piranti lunak, Bekerja dengan data, Mengenal dan menggunakan pemrograman visual, Kolaborasi dalam masyarakat digital terakhir Mengenal dan menerapkan konsep berfikir komputasional.

Hasil observasi peneliti di SMP Negeri 1 Seririt terdapat lab komputer, artinya sekolah ini siap dengan fasilitas pendukung tidak hanya buku paket pelajaran Informatika. Tetapi tenaga pengajar mata pelajaran Informatika di SMPN 1 Seirit ini hanya terdapat 1 orang serta

agenda mengajar guru sudah sangat padat sehingga guru tidak cukup waktu untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta efisien untuk meningkatkan motivasi belajar Informatika, dan tidak membuat peserta didik merasa bosan serta sulit dalam menerima pelajaran yang diberikan.

Ketersediaan media menjadi berarti sebab guru tidaklah salah satunya sumber belajar sekaligus media penyampai. Dalam menanggulangi permasalahan tersebut dibutuhkan penelitian berkaitan pengembangan media pembelajaran interaktif. Salah satu upaya yang mencukupi untuk itu adalah dengan merancang serta membuat suatu media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Keberhasilan media direncanakan serta dirancang dengan baik agar sanggup menaikkan kemampuan keahlian peserta didik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif diharapkan sanggup menambah pengetahuan peserta didik serta target pembelajaran dapat ditingkatkan. Peneliti berniat merancang media pembelajaran dengan memanfaatkan program Articulate Storyline 3. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan memuat isi berupa gambar, audio, video, serta teks dan terdapatnya soal penilaian bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif. Dengan adanya media ini diharapkan peserta didik sanggup menguasai materi dengan baik serta efektif, sebab pembelajaran yang efektif ialah peserta didik wajib melihat, mendengar, merasakan, dan mengalami.

Berdasarkan sampling penyebaran angket pada 32 siswa kelas VII-A yang merupakan salah satu kelas unggulan SMPN 1 Seririt, berdasarkan angket yang disebar (Lampiran 15) didapatkan hasil yaitu, sebesar 58% responden siswa kelas VII-A terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru disekolah, sebesar 82% responden siswa kelas VII-A senang belajar Informatika, sebesar 88% responden siswa kelas VII-A membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang mudah untuk dipahami, sebesar 84% responden siswa kelas VII-A senang dan tertarik jika pembelajara Informatika menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia karena dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran Informatika, sebesar 68% responden siswa kelas VII-A mengatakan bahwa mata pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami, sebesar 73% responden siswa kelas VII-A mengatakan bahwa mata pelajaran Informatika susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja, sebesar 56% responden siswa kelas VII-A mengatakan bahwa guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang mendorong penelitian ini dibuat yang banyak dilakukan seiring dengan perkembangan teknologi. Salah satu diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Putu Artawan dan Iwan Suswandi (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan *Macromedia Flash* Untuk

Meningkatkan Prestasi Fisika Siswa SMPN 1 Seririt” yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran dengan *Macromedia Flash* terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Fisika. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan aktivitas siswa dalam pembelajaran Fisika dengan model pembelajaran program Macromedia Flash lebih efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Adapun kekurangan yaitu hasil penelitian ini paling tidak dapat dipakai sebagai acuan model pembelajaran yang lebih kondusif pada proses belajar mengajar yang berlangsung dalam upaya meningkatkan aktifitas dan hasil belajar. Selanjutnya penelitian terkait yang dilakukan oleh Kadek Pendiartawan dkk (2016) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII DI SMPN 1 Seririt” yang bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA, mengetahui efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Seririt. Adapun kekurangan yang terdapat dalam penelitian tersebut tentunya masih memiliki keterbatasan, pemanfaatan multimedia ini hendaknya didukung oleh sumber belajar lain yang relevan. Dan juga belum adanya media interaktif mata pelajaran Informatika di sekolah tersebut dimana peneliti juga sedang melakukan penelitian di SMPN 1 Seririt. Pemanfaatan lingkungan sekolah atau sarana sekolah sebagai tambahan

sumber belajar, dengan pola di dalam maupun di luar kelas (Lab Komputer) dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Siswa cenderung lebih semangat jika belajar informatika langsung diperaktekan dengan komputer, maka dari itu media interaktif ini harus menjadi komponen efektif agar dapat mendukung pembelajaran efektif yang nantinya menjadi sumber belajar siswa.

Perancangan serta pembuatan media pembelajaran interaktif ini sangat berarti untuk dilaksanakan sebab sebelumnya belum sempat dilaksanakannya, dapat membantu serta memudahkan peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Seririt dalam menekuni serta menguasai keahlian berfikir komputasional dan penelitian ini mampu dijadikan sesuatu saran untuk materi yang disampaikan dalam pelatihan pengembangan diri peserta didik untuk belajar mandiri. Tidak hanya itu media ini diharapkan pula sanggup memudahkan guru dalam mengantarkan materi. Oleh sebab itu penulis melaksanakan penelitian dengan judul

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 SERIRIT”.**

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang menjadi inti penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan implementasi pengembangan media interaktif berbasis multimedia dalam belajar Informatika berfikir komputasional SMP pada kelas VII ?
2. Bagaimana respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis multimedia belajar Informatika berfikir komputasional SMP kelas VII ?

### **1.3 TUJUAN**

Tujuan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui rancangan implementasi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk belajar Informatika berfikir komputasional SMP kelas VII yang menarik dari segi desain media, dan tata bahasa materi yang disampaikan.
2. Mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dan minat belajar peserta didik untuk belajar Informatika berfikir komputasional SMP kelas VII.
3. Mengetahui respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dan minat belajar peserta didik untuk belajar Informatika berfikir komputasional SMP kelas VII.

### **1.4 MANFAAT**

Manfaat penelitian ini setidaknya dapat dipilah menjadi dua bagian, yakni manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoretis Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan penelitian pendidikan di Indonesia, khususnya pada bidang penelitian Research and Development (R&D) serta menambah pengetahuan dalam mengembangkan bahan ajar Informatika.

2. Manfaat Praktis Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi beberapa pihak, yakni :

a. Penulis

Sanggup mempraktikkan teori yang diperoleh serta untuk menambah wawasan serta keterampilan tentang cara mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk untuk belajar Informatika berfikir komputasional SMP kelas VII.

b. Peserta Didik

Peserta didik selaku subyek penelitian diharapkan mendapatkan pengalaman mengenai pembelajaran kreatif serta menyenangkan sehingga lebih menggugah peserta didik untuk memiliki atensi, semangat, kreativitas dalam belajar Informatika, baik didalam kelas ataupun belajar secara mandiri.

c. Guru

Terdapatnya media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang dihasilkan dalam penelitian ini sanggup



dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berfikir komputasional kelas VII.

d. Sekolah

Media ini diharapkan dapat mendukung fasilitas serta prasarana khususnya komputer sehingga dapat menambah kualitas pendidikan.

