

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah merespon Perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di dunia pendidikan dengan memasukkan kurikulum pengantar teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Kebijakan ini diharapkan kedepannya dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar, berpartisipasi, berkomunikasi dan berinteraksi dengan dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi membawa dampak positif bagi dunia pendidikan. Pendidikan dapat dipahami sebagai sebuah proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman sesuai dengan kebutuhannya. Pendidikan yang berlangsung baik secara formal maupun informal, menggunakan media teknologi informasi dari dasar hingga lanjutan. Padahal, pendidikan berlangsung sebagai suatu sistem pendidikan dengan rangkaian proses pembelajaran dimana siswa dapat mengembangkan potensi dirinya. Dengan demikian potensi proses pembelajaran dapat dikembangkan secara mandiri dan siswa dapat dibentuk dengan menggunakan kemungkinan-kemungkinan teknis dalam mengajar dan mengendalikan sistem pendidikan dalam proses pembelajaran secara mandiri. Hal ini telah dirumuskan pada Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong semakin banyak upaya inovatif untuk menggunakan hasil teknologi dalam

pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat menggunakan sarana yang disediakan sekolah, yang dapat mencerminkan perkembangan dan kebutuhan zaman. Setidaknya guru dapat menggunakan alat yang murah dan efektif, bahkan alat yang sederhana diperlukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang alat peraga dan cara menggunakannya.

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian manusia guna meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan kemampuan menyesuaikan diri dengan identitas dan kondisi lingkungannya. Pendidikan di Indonesia tentunya tidak dapat dipisahkan dari tujuan pendidikan nasional, yaitu pendidikan demi kehidupan bangsa sebagaimana pembukaan UUD 1945. Peningkatan kualitas dan mutu pendidikan menuntut untuk berinovasi dan berkreasi, menurut perkembangan zaman.

Pembelajaran dalam pelaksanaannya meliputi kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya terdapat siswa dan guru. Belajar dalam pendidikan mempengaruhi tercapainya tujuan pendidikan. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien. Guru harus inovatif dan kreatif dalam pengembangan pembelajaran, hal ini dilakukan sedemikian rupa sehingga siswa memiliki suasana dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satunya mempertimbangkan sarana belajar. Semua proses pembelajaran selanjutnya didukung oleh adanya media, termasuk pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi pada materi Jaringan komputer. Menurut Daryanto (2010) menyatakan bahwa tugas media pembelajaran adalah menyampaikan pesan-pesan dalam proses pembelajaran yang membangkitkan minat, perhatian dan

suasana hati siswa untuk memperlancar pembelajaran. Siswa yang terbiasa dengan menggunakan media komputer secara tidak langsung mengembangkan kemampuannya di bidang ini (Mahendra¹ et al., 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di sekolah MA Al-Hasanah dengan bapak. Mohamad Joni Agus Zairi, S.Kom sebagai guru Mata Pelajaran Teknologi informasi dan komunikasi, diperoleh informasi terkait beberapa masalah. Salah satunya adalah kurangnya media dalam sistem pembelajaran di kelas, Media yang digunakan untuk menyampaikan materi hanya dalam bentuk LKS, Penggunaan metode pembelajaran guru yang masih konvensional/ceramah. Oleh sebab itu, proses pembelajaran di kelas keaktifan siswa kurang sehingga membuat siswa sulit memahami dan tidak dapat menangkap informasi terkait materi pembelajaran Jaringan Komputer seperti halnya, ketika guru melakukan sesi tanya jawab maupun bertukar pikiran siswa masih cenderung kurang karena tidak adanya praktek. Materi yang biasanya bersifat menyenangkan menjadi membosankan bagi siswa ketika pembelajaran berlangsung karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Proses kegiatan penyampaian materi pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di MA Al-Hasanah masih secara kesepakatan.

Melihat permasalahan diatas, maka perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran yang bersifat praktik ialah melalui pengembangan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan pembelajaran di dalam kelas. Dengan media pembelajaran interatif suasana belajar yang kurang menarik akan menjadi lebih seru, yang awalnya tidak mengerti akan sedikit mengerti, yang

tidak semangat mudah-mudahan menjadi semangat. Salah satu aplikasi yang bisa digabungkan menjadi media ialah Articulate Storyline.

Berdasarkan uraian dari beberapa permasalahan di atas, Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X di MA Al-Hasanah”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi Kelas X di MA Al-Hasanah ?
2. bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi Kelas X di MA Al-Hasanah ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Setelah melihat dan menganalisis keadaan serta masalah yang ada pada latar belakang, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif yang dapat digunakan sebagai sarana belajar bagi guru yang terkait dengan mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi serta menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan singkat.

2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi kelas X di MA Al-Hasanah.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa :

1. Media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi kelas X di MA Al-Hasanah pada materi Jaringan Komputer dan Internet.
2. Media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline dapat memudahkan guru untuk memberikan materi langsung jaringan komputer pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi.
3. Media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik.
4. Media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan memanfaatkan Articulate Storyline.
5. Sasaran produknya yaitu siswa kelas X MA Al-Hasanah.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan masalah penelitian untuk pengembangan media interaktif adalah sebagai berikut :

1. Dilakukan di MA Al-Hasanah pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi kelas X di MA Al-Hasanah.
2. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa di MA Al-Hasanah pada Mata Pelajaran Teknologi

Informasi Dan Komunikasi pada perangkat keras jaringan komputer dan internet.

3. Penelitian dan pengembangan ini sebatas pada pembuatan produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline yang digunakan dalam pembelajaran di MA Al-Hasanah.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan ini dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis kebutuhan yang ada di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Mohamad Joni Agus Zairi, S.Kom. Kurangnya media dalam sistem pembelajaran di kelas untuk menyampaikan materi hanya dalam bentuk LKS bahkan kadang tidak ada LKS. Selain itu, belum ada pengembangan media pembelajaran untuk mendukung siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan keadaan tersebut, perlu adanya pengembangan media untuk sumber belajar. Selain itu, pengembangan media pembelajaran interaktif penelitian ini diharapkan nantinya bisa digunakan oleh guru atau pun siswa sebagai alat bantu mengajar dan belajar untuk mata pelajaran yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi pada materi Jaringan Komputer dan Internet. Pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran atau sebagai pembelajaran yang berlangsung di kelas. Dengan pengembangan media pembelajaran interaktif, peserta didik diharapkan dapat belajar secara aktif dan sesuai dengan kemampuannya dalam pemahaman peserta didik. Sehingga peserta didik yang belum memahami teori atau pelajaran praktek dapat belajar sampai peserta didik tersebut benar-benar paham.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah upaya mengembangkan atau menghasilkan suatu produk berupa bahan pembelajaran, media, alat dan strategi yang digunakan dalam pendidikan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima untuk membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kesiapan siswa untuk terjadinya pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

3. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah suatu multimedia yang memungkinkan pengguna untuk memilih apa yang diinginkan untuk metode selanjutnya, mengajukan pertanyaan serta menerima jawaban yang memengaruhi tindakan komputer selanjutnya.

4. Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi informasi dan komunikasi adalah segala sesuatu yang mendukung perekaman, penyimpanan, mendapatkan, mengantar dan penerimaan informasi.

5. Articulate Storyline

Articulate storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat sebuah presentasi.