

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bidang yang berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pendidikan sendiri memiliki peran penting sebagai pengaruh dalam menumbuhkan semangat menggapai masa depan sebagai penerus generasi bangsa selanjutnya. Pendidikan merupakan hal yang seharusnya sejalan dengan perubahan atau perkembangan teknologi masa kini (Maulida & Sinaga, 2019). Perubahan sendiri memiliki pengertian perbaikan pendidikan pada semua tingkatan sebagai antisipasi kepentingan masa yang akan datang dan tuntutan dalam mencapai tujuan pendidikan. Pemerintah juga sudah menerapkan beberapa upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai langkah dalam memperbaiki kualitas dan kuantitas pendidikan. Standar isi terkait Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 yang mengisyaratkan pada proses pembelajaran, guru harus menyusun bahan ajar yang kontekstual sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan masyarakat. Berdasarkan hal tersebut Guru harus menciptakan inovasi dalam proses pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan guru dapat menyusun bahan ajar yang menarik serta kreatif agar peserta didik tertarik untuk belajar (Diomara, Handayani, & Elvia, 2022).

Bahan ajar dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok besar yaitu: pertama bahan ajar cetak (*printed*) seperti modul, buku, *leaflet* dan *handout*. Kedua bahan ajar non cetak seperti program audio, bahan ajar display, model, *overhead transparencies* (OHT), video dan bahan ajar berbantuan komputer (Supardi, 2020).

Perkembangan teknologi pada saat ini sangatlah pesat, hal ini dapat dilihat dari perkembangan teknologi yang sudah mulai dikembangkan dalam berbagai kegiatan pembelajaran seperti *mobile learning (m-learning)*. Kularbphetpong, Putglan & Tachpetpaiboon dalam Meiristanti & Puspasari (2020) menjelaskan bahwa *mobile learning* adalah teknologi yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran antara peserta didik dan guru melalui internet serta melalui perangkat elektronik. Sedangkan Wilson & Bollgier dalam Meiristanti & Puspasari (2020) mengungkapkan bahwa *mobile learning* bertujuan untuk mempermudah dalam proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja sesuai dengan waktu yang dimiliki, karena *mobile learning* secara virtual dapat diakses dari mana saja dengan menyediakan akses untuk seluruh materi-materi pembelajaran yang berbeda-beda (Suryaningtyas, Nugroho, Cahyono, Nababan, & Santosa, 2019).

Adanya *mobile learning* ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yaitu ponsel cerdas atau biasa disebut dengan *smartphone*, terutama berbasis *android*. Pada saat ini *android* sendiri sangat sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, karena secara tidak langsung *android* dapat membantu kebutuhan pekerjaan pemiliknya. *Android* juga sangat efektif sebagai media atau alat dalam pembelajaran (Puspitasari, Juhadi, Suyahmo, Wijayanto, & Saadah, 2022). Selanjutnya terdapat penelitian yang menggunakan bahan ajar berbasis *android* untuk mengetahui kelayakan, tingkat keterbacaan, respon peserta didik, dan tingkat pemahaman peserta didik dalam menggunakan bahan ajar dinyatakan layak digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif (Diomara et al., 2022). Namun secara tidak langsung *android* yang berpotensi sebagai media atau alat pembelajaran justru lebih banyak dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai

media untuk menghabiskan waktu pada hal-hal yang kurang berkualitas (Fauziah, 2019).

Mengenai hal tersebut, penulis berinisiatif untuk mendekatkan peserta didik dengan pelajaran mereka melalui pembuatan aplikasi bahan ajar berbasis *android* yang menarik agar peserta didik bisa memanfaatkan *android* yang mereka miliki untuk pembelajaran. Sehingga peserta didik memiliki kemauan atau dorongan untuk lebih memanfaatkan waktu dengan hal yang lebih menambah wawasan dan pengetahuan terkait pelajaran-pelajaran mereka. Pengembangan bahan ajar berbasis *android* sebagai penunjang pembelajaran dengan memanfaatkan *software smartapps creator* diharapkan mampu membawa perubahan positif bagi peserta didik. Perubahan yang diharapkan yaitu lebih mengalihkan penggunaan *smartphone* sebagai salah satu penunjang bahan ajar dampak sosial informatika. Terdapat penelitian yang telah dilakukan untuk mendapatkan hasil dari analisis keefektifan penggunaan *software smartapps creator* yang berbasis *android* sebagai alat atau bahan yang dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa menyatakan bahwasanya *software* ini efektif digunakan untuk meningkatkan pembelajaran (Sutrisni, Utaminingsih, Murtono, Mariam, & Pratama, 2021).

Alasan penulis memilih mengembangkan bahan ajar karena pemanfaatan bahan ajar merupakan salah satu solusi yang tepat mengingat bahwa SMKN 10 Surabaya sedang dalam masa transisi Kurikulum Merdeka. Maka bahan ajar memiliki beberapa fungsi diantaranya efisien, dapat mempersingkat waktu tenaga pengajar dalam menjelaskan materi sehingga guru tidak perlu mengulang-ulang memberikan penjelasan mengenai materi pada saat proses mengajar, mengubah

peran pendidik dari pengajar menjadi fasilitator dan meningkatkan proses pembelajaran menjadi efektif dan menarik untuk peserta didik. Selain itu dari hasil wawancara dengan salah satu guru informatika pada studi pendahuluan yang dilakukan di SMKN 10 Surabaya dapat diketahui bahwa terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran yaitu: 1) pembelajaran yang berlangsung belum berpusat pada peserta didik, peserta didik cenderung pasif dikelas terutama dalam bertanya, 2) pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik harus mencatat materi yang disampaikan, apabila tidak mencatat maka peserta didik sendiri yang akan kebingungan dalam mencari poin-poin penting dari materi yang disampaikan, 3) belum adanya bahan ajar yang digunakan pengajar dalam pembelajaran, pengajar masih dominan menggunakan metode ceramah menuliskan materi di papan tulis, 4) belum adanya pengembangan bahan ajar yang memanfaatkan fasilitas elektronik yang dimiliki peserta didik khususnya *smartphone*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti mengangkat judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Android* Dampak Sosial Informatika pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X RPL di SMKN 10 Surabaya.” Melalui penelitian pengembangan bahan ajar ini diharapkan mampu menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran serta menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran pada latar belakang dapat disimpulkan, sebagai bahan dalam penentuan masalah, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar materi dampak sosial informatika pada mata pelajaran Informatika di Kurikulum Merdeka kelas X RPL?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar materi dampak sosial informatika pada mata pelajaran informatika di kurikulum merdeka kelas X RPL?
3. Bagaimana respon siswa terhadap bahan ajar dampak sosial informatika pada mata pelajaran informatika di kurikulum merdeka kelas X RPL?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Setelah mengetahui dan menganalisis permasalahan yang ada pada latar belakang di atas, maka ada beberapa tujuan penelitian yang harus tercapai dan dilakukan antara lain:

1. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar materi dampak sosial informatika pada mata pelajaran informatika di kurikulum merdeka kelas X RPL;
2. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar materi dampak sosial informatika pada mata pelajaran informatika di kurikulum merdeka kelas X RPL.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar materi dampak sosial informatika pada mata pelajaran infomatika di kurikulum merdem kelas X RPL.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bahan Ajar yang digunakan berupa aplikasi *android* yang berisikan beberapa materi, penjelasan mengenai materi, kesimpulan materi, soal latihan yang perlu dikerjakan oleh peserta didik;
2. Bahan Ajar yang dibuat mengacu pada Kurikulum Merdeka.

3. Menghasilkan produk alur tujuan pembelajaran (CP dan TP), materi, video penjelasan, identitas pengembang, kepustakaan, dan latihan soal.
4. Menghasilkan Bahan Ajar yang dapat menampilkan teks, gambar, video penjelasan, dan latihan soal.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, diperlukannya batasan penelitian pengembangan bahan ajar dampak sosial informatika pada mata pelajaran informatika yaitu:

1. Mengembangkan bahan ajar dengan berbasis *android* pada mata pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka kelas X RPL di SMKN 10 Surabaya.
2. Bahan Ajar yang dibuat hanya terbatas dengan satu materi, yaitu dampak sosial informatika.
3. Bahan Ajar yang dikembangkan digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan atau kevalidan terhadap bahan ajar dengan berbasis *android* pada mata pelajaran informatika Kurikulum Merdeka kelas X RPL.
4. Bahan Ajar yang dikembangkan hanya ditargetkan kepada peserta didik kelas X RPL.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Manfaat secara teoritis diharapkan dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat membantu guru dan sekolah untuk meningkatkan kreatifitas dan inovasi baru mengenai pemanfaatan teknologi penunjang pembelajaran dan sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya yang sejenis.

Manfaat secara praktis diharapkan dengan adanya pengembangan bahan ajar pada materi informatika mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

- a. Meningkatkan pemahaman peserta didik saat belajar dalam memahami materi, serta tugas pada mata pelajaran informatika.
- b. Memudahkan peserta didik dalam memahami apa saja dampak sosial informatika.
- c. Mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik dikarenakan bahan ajar yang digunakan semakin mengikuti perkembangan teknologi masa sekarang.
- d. Memudahkan peserta didik dalam mengulang materi yang diberikan guru tanpa adanya batasan tempat ataupun waktu.

2. Bagi guru

- a. Membantu guru dalam menyampaikan materi mata pelajaran informatika di jurusan RPL dengan lebih inovatif.
- b. Memberikan guru kemudahan dalam menyampaikan materi pada peserta didik dalam memahami materi Informatika.
- c. Membantu guru dalam memunculkan ide-ide kreatif dalam penyajian materi yang menarik.
- d. Memudahkan guru dalam penyajian materi yang efektif dan efisien.

3. Bagi peneliti

- a. Menjadi salah satu implementasi pengetahuan yang telah didapat selama masa perkuliahan di Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.

- b. Menambah pengetahuan dalam mengembangkan bahan ajar dengan berbasis *android* pada mata pelajaran informatika di Kurikulum Merdeka kelas X RPL dalam bentuk solusi dari permasalahan yang ditemui dilapangan (sekolah).
- c. Menambah wawasan dalam mengembangkan dan menyelesaikan suatu permasalahan dengan menyelaraskan perkembangan teknologi yang ada.

4. Bagi sekolah

- a. Sebagai penunjang dalam mengikuti perkembangan teknologi sekarang.
- b. Mampu meningkatkan kelayakan guru yang kreatif dan inovatif.
- c. Bahan ajar yang dikembangkan, diharapkan bermanfaat bagi sekolah sebagai bahan tambahan dalam proses pembelajaran dampak sosial informatika.

G. Definisi Istilah

1. Bahan Ajar: Bahan Ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran. Bahan Ajar merupakan bahan-bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan murid dalam proses pembelajaran. Selain itu bahan ajar dapat berupa banyak hal yang dapat dipandang untuk meningkatkan pengetahuan atau pengalaman peserta didik.
2. Kurikulum Merdeka: Kurikulum Merdeka yang diberikan kepada satuan pendidikan sebagai opsi tambahan dalam rangka melakukan pemulihan pembelajaran. Implementasi Kurikulum Merdeka lebih terfokuskan kepada pemanfaatan komunitas belajar praktik baik antara guru, peserta didik, dan

akademisi serta pemanfaatan teknologi dengan menyesuaikan perkembangan zaman.

3. **Capaian Pembelajaran:** Capaian Pembelajaran merupakan sebuah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dirancang sebagai satu kesatuan proses yang berkelanjutan sehingga membangun kompetensi yang utuh dari suatu mata pelajaran.
4. **Tujuan Pembelajaran:** Tujuan Pembelajaran merupakan penurunan atau proses penyederhanaan dari capaian pembelajaran. Tujuan pembelajaran harus mencakup semua poin-poin pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai pengujian diberbagai asesmen sebagai bentuk keberhasilan pembelajaran.
5. **Alur Tujuan Pembelajaran:** Alur tujuan pembelajaran merupakan perencanaan pembelajaran yang disusun dari sekumpulan capaian pembelajaran yang akan digunakan dalam jangka waktu lebih panjang dalam lingkup satuan pendidikan.
6. **Dampak Sosial Informatika:** Dampak sosial informatika merupakan tahapan dalam penumbuhan kesadaran peserta didik akan dampak informatika baik dalam bermasyarakat maupun dalam pemanfaatan TIK dan sebagai salah satu sumber informasi mengenai perkembangan informatika di masa depan.