

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa : “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”. Menurut Nur Rahmi, Wiedy Murtini & Andre (2018), Saat ini pemerintah mempersiapkan mutu pendidikan dan kualitas generasi muda dengan diterapkannya kurikulum 2013 dalam bidang pendidikan. Yang mana lebih memprioritaskan pembelajaran dengan kompetensi berfikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Berdasarkan teori taksonomi bloom, keterampilan berfikir tingkat tinggi dapat diketahui melalui ranah kognitif dari tingkat kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi dan mencipta (Chairul Anwar, 2017).

Agar pembelajaran tersebut berjalan dengan baik dan berkualitas maka dapat dibantu dengan menggunakan teknologi yang sudah berkembang saat ini dan memberikan banyak manfaat dalam dunia pendidikan, salah satunya sebagai media pembelajaran. Menurut Arsyad (2013: 10) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Selain itu media pembelajaran juga dapat meningkatkan keterampilan dan menimbulkan daya tarik tersendiri bagi siswa. Agar media pembelajaran menjadi lebih menarik dapat dipadukan dengan media animasi.

Menurut Furoidah (2009) media animasi pembelajaran memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks serta sulit dijelaskan dengan menggunakan gambar atau kata-kata serta dapat

menjelaskan materi yang bersifat abstrak. Terutama dalam materi pengenalan komputer. Pengenalan komputer yaitu materi pokok yang harus diketahui oleh para siswa, agar para siswa mengetahui dan mengenal cara kerja dan fungsi komponen-komponen komputer tersebut. (Hanafri et al, 2019).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 14 Oktober 2021 dengan salah satu guru pengampu mata pelajaran informatika yaitu Bapak Kristanto Tri Utomo S.Kom. Beliau menginformasikan bahwa nilai yang diperoleh oleh siswa rata-rata 70 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal 76. Hal ini dikarenakan kurangnya inovasi pembelajaran yang digunakan. Selama proses pembelajaran guru menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan bantuan power point yang berpatokan pada ebook atau buku ajar. Sehingga pembelajaran tersebut kurang menarik perhatian siswa dan bisa mengakibatkan pembelajaran berjalan kurang efektif. Selain itu, tingkat berpikir siswa masih tergolong rendah yaitu hanya dapat mengingat, memahami dan menerapkan.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh dari informasi diatas, maka peneliti akan mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran menggunakan animasi untuk siswa kelas VII yang didalam media tersebut terdapat gambar, video, animasi maupun soal *HOTS* yang dapat meningkatkan pola berpikir siswa. Disini penulis berharap dengan dikembangkannya media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan melatih siswa untuk berpikir kritis.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dari penelitian ini antara lain :

1. Pembelajaran ini masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang *inovatif* sehingga siswa kurang berminat dalam kegiatan pembelajaran.
2. Diperlukannya media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini terbatas pada pengembangan media pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan animasi untuk pengenalan dasar komputer pada siswa kelas VII.
2. Materi yang dimuat pada media pembelajaran ini yaitu pengenalan dasar komputer seperti *software* dan *hardware*.
3. Media pembelajaran ini menyajikan animasi, gambar, video, audio dan kuis berbasis *HOTS*.
4. Media pembelajaran ini akan dikembangkan dengan *software* pendukung pembuatan animasi yaitu *Adobe Animated cc 2019* dan *software* pendukung lainnya seperti *CorelDraw* dan *Audiolab*.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan animasi untuk pengenalan dasar komputer pada siswa kelas VII ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan animasi untuk pengenalan dasar komputer pada siswa kelas VII yang dikembangkan ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan animasi untuk pengenalan dasar komputer pada siswa kelas VII
2. Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan animasi untuk pengenalan dasar komputer pada siswa kelas VII

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber pengetahuan dan referensi tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan animasi untuk pengenalan dasar komputer pada siswa kelas VII.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta dapat menambah pengetahuan guru terhadap media pembelajaran yang menarik untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu siswa belajar dimana saja dan kapan saja.

c) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah pengalaman dan menambah wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan animasi berbasis android.