

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di kelas merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan formal pada setiap jenjang pendidikan sehingga dalam pendidikan dituntut harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang sedang terjadi guna meningkatkan kualitas pendidikan saat ini, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran agar interaksi belajar mengajar dapat berjalan efektif dan efisien sehingga perlu menggunakan media yang tepat. Ketepatan yang dimaksud tergantung pada tujuan pembelajaran, pesan pembelajaran dan karakteristik siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, maka penting dibuat media yang kreatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dengan adanya media mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru (Salsabila et al., 2020).

Sasaran dari teknologi pembelajaran adalah untuk memudahkan belajar bagi siswa. Untuk mencapai sasaran di bidang pembelajaran dapat mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa sesuai dengan karakteristiknya. Dengan demikian, proses belajar setiap siswa akan mudah dengan hadirnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajarnya. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa (Rohani, 2019). Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memberikan banyak manfaat, salah satunya dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan karena siswa secara langsung dapat berinteraksi dengan obyek yang menjadi bahan kajian, sehingga kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat teratasi. Bahkan dengan adanya media dalam kegiatan akan memberikan umpan balik yang baik dari siswa.

Sebelum membuat media, ada beberapa kriteria umum yang diperlukan dalam pemilihan media yaitu harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kesesuaian dengan materi pembelajaran dari segi bahan materi yang akan diajarkan. Kesesuaian dengan karakteristik siswa agar menghindari respon negatif dari siswa.

Kesesuaian dengan gaya belajar siswa serta kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung dan waktu yang tersedia (Rohani, 2019).

Menurut Arsyad (2002), setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Adanya media pembelajaran interaktif dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih mudah, tidak monoton dan membosankan. Dengan menggunakan media pembelajaran akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah. Media pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk memperkenalkan media pembelajaran interaktif dan mempermudah dalam penyampaian materi ke siswa serta mengukur kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Berbagai perangkat pendidikan dan sarana pendidikan yang modern turut andil mendukung optimalisasi proses pembelajaran, baik di tingkat sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya yaitu dengan pembelajaran berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. HOTS adalah keterampilan berfikir tingkat tinggi yang menuntun pemikiran secara kritis, kreatif, analitis, terhadap informasi dan data dalam memecahkan permasalahan (Barratt, 2014). Berfikir tingkat tinggi merupakan jenis pemikiran yang mencoba mengeksplorasi pertanyaan-pertanyaan mengenai pengetahuan yang ada terkait isu-isu yang tidak terdefiniskan dengan jelas dan tidak memiliki jawaban yang pasti. Pembelajaran berbasis berfikir kritis dapat mendukung hasil belajar yang lebih tinggi, dimana siswa kemampuan berpikir kritis tinggi dapat mengungguli siswa dengan kemampuan berpikir kritis yang rendah (Sulistiyanto, 2021).

Peranan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan saat ini sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa, contohnya penggunaan komputer sebagai alat penunjang media pembelajaran. Komputer sudah banyak digunakan di sekolah-sekolah mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Selain digunakan sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar, media interaktif sebagai salah satu perantara dalam mendukung proses pembelajaran dimana disusun dengan sistematis berisi materi pelajaran hingga latihan soal serta menarik guna meningkatkan motivasi belajar pada siswa (Vidiasti, 2019). Adanya perkembangan pada ilmu pengetahuan dan teknologi dapat membawa kemudahan

dalam proses pembelajaran. *Information and Communication (ICT)* sebagai salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh para guru guna mendukung pembelajaran. Media interaktif atau ICT ini dapat berupa perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) melalui bantuan komputer maupun perangkat komunikasi yang lain (Novita et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Tawangsari pada bulan oktober 2021 terdapat 62,5% dari 32 siswa kelas IX belum mempunyai email sendiri kemudian peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran TIK. Hasil dari observasi dan wawancara disimpulkan bahwa dalam seminggu pembelajaran TIK di kelas hanya berlangsung selama 1 jam pada saat pembelajaran guru memberikan materi kepada siswa menggunakan bahan ajar modul dan latihan soal yang terdapat di bahan ajar modul masih berbasis LOTS (*Low Order Thinking Skill*) yaitu kemampuan berpikir tingkat rendah yang mengandalkan kemampuan hafalan, sedangkan HOTS mengandalkan siswa untuk berpikir kritis pada setiap penyelesaian, sehingga pembelajaran berbasis HOTS siswa dapat menganalisis suatu masalah dari berbagai aspek, membuat siswa percaya diri, dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta kreatif. Dapat disimpulkan dari hasil wawancara tersebut diperlukan media guna memperkenalkan media pembelajaran interaktif dan mempermudah dalam penyampaian materi ke siswa agar memotivasi siswa untuk berfikir lebih kritis, serta mampu meningkatkan aktivitas belajar sehingga pembelajaran berjalan lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis merasa perlu melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS HOTS PADA MATA PELAJARAN TIK BAGI SISWA KELAS IX.” Perancangan media ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan para peserta didik serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pada kegiatan belajar mengajar di kelas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran TIK materi surat elektronik.
2. Teknik pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang bervariasi.

3. Perlunya media pembelajaran yang inovatif serta interaktif untuk menunjang pembelajaran di kelas.

C. Batasan Masalah

Maka batasan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini terfokus pada mata pelajaran TIK materi surat elektronik.
2. Menyajikan gambar interaktif, audio penjelasan serta video pembelajaran dan latihan soal berbasis HOTS sebagai kuis dalam media pembelajaran.
3. Media pembelajaran interaktif ini akan dikembangkan menggunakan *software Articulate Storyline* dan software pendukung lainnya seperti canva dan vn.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas maka dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis HOTS pada mata pelajaran TIK bagi siswa kelas IX?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis HOTS HOTS pada mata pelajaran TIK bagi siswa kelas IX?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis HOTS pada mata pelajaran TIK bagi siswa kelas IX dengan aplikasi *Articulate Storyline*.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis HOTS pada mata pelajaran TIK bagi siswa kelas IX.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat yang di dapat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a) Menambah bahan pustaka keilmuan dalam bidang pendidikan dalam media pembelajaran.

- b) Referensi bagi peneliti berikutnya dalam mengkaji dan menelaah permasalahan yang sama dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

- 1) Memudahkan guru pada saat penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik.
- 2) Sebagai motivasi agar dapat mengembangkan ide untuk menciptakan media pembelajaran baru yang kreatif, efektif serta bervariasi.
- 3) Menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif lainnya.

b) Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa dalam belajar dimana saja dan kapan saja.
- 2) Mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar melalui media pembelajaran interaktif.

c) Bagi Peneliti

Menambah wawasan baru dan pengalaman mengenai pengembangan media