

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era sekarang teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan baik dibidang ekonomi, politik, seni, dan budaya bahkan berperan sangat penting dalam peningkatan mutu pendidikan. Menurut Lestari, Sudarsri (2018) menyatakan Perkembangan bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai salah satu produk perubahan zaman menawarkan hal-hal baru bagi dunia pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan TIK dalam proses pembelajaran sudah bukan hal yang asing lagi dalam era globalisasi seperti sekarang ini. Adanya internet memungkinkan kita untuk belajar kapan dan di mana saja dengan lingkup yang sangat luas misalnya, dengan fasilitas *email, chatting, e-book, e-library* dan sebagainya, kita dapat saling berbagi informasi tanpa harus bertatap muka langsung dengan sumber informasi tersebut (Kristiawan, 2014).

Dapat dipahami bahwa perkembangan pada sektor teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu produk yang selalu berubah beriringan dengan zaman. Pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menawarkan hal-hal baru bagi dunia pendidikan. Salah satu kelebihan yang diunggulkan oleh teknologi informasi modern adalah dapat melaksanakan kegiatan belajar-mengajar tanpa kehadiran peserta didik. Artinya, peserta didik bisa belajar di periode dan lokasi yang berbeda, serta melakukan interaksi jarak-jauh.

Pada saat ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memegang peranan yang penting terutama dalam bidang pendidikan. Salah satu penerapan TIK dalam bidang pendidikan antara lain pemanfaatan sarana multimedia dan media Internet dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan sarana multimedia dalam proses pembelajaran diwujudkan melalui modul-modul pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat pembelajar, misalnya penggunaan *flash,*

adanya penjelasan melalui media suara/*audio* dan penambahan fitur-fitur yang dapat meningkatkan partisipasi aktif dari siswa. Sedangkan dengan pemanfaatan -media internet dalam proses pembelajaran diharapkan akan mempermudah dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan, sehingga diharapkan siswa akan aktif mencari informasi sesuai dengan ilmu pengetahuan yang dibutuhkan. (Akbar, Amin, 2015)

Sebelum pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan media teknologi informasi sebagai penghubung antara peserta didik dengan pengajar, selama hampir satu abad manusia di beberapa bagian dunia memiliki independensi untuk menentukan sistem belajar. Sistem belajar yang umum digunakan adalah kegiatan surat-menyurat melalui sistem surat tradisional. peserta didik menerima pelajaran dalam bentuk panduan tertulis, dan membuat tugas dalam bentuk surat kemudian mendapatkan umpan balik dari pembelajar (Bali, 2018).

Tidak dapat dipungkiri pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan menjadi pemicu tendensi transisi dari pembelajaran konvensional secara tatap muka ke arah pembelajaran kontemporer yang berbasis *e-learning* atau pembelajaran jarak jauh yang mampu diakses dengan memanfaatkan media, seperti perangkat *hardware* dan software, multimedia interaktif dan jaringan internet tanpa dibatasi jarak, ruang, dan waktu oleh siapapun yang memerlukannya. Transformasi sistem pembelajaran tersebut sangat membantu para pendidik, termasuk di kalangan perguruan tinggi. Pola pembelajaran yang didukung dengan paradigma berpikir kreatif dan kritis sangat membutuhkan peranan dan kecanggihan teknologi dalam transfer ilmu tanpa mengesampingkan mobilitas individu. Perguruan tinggi identik dengan kemodernan dan lebih menekankan pendekatan-pendekatan yang bersifat liberal (Bali, 2017).

Dengan perkembangan teknologi sekarang sangat mendukung pembelajaran dengan kondisi saat ini yang mana penyebaran virus corona yang semakin meningkat dan diterapkannya Pembelajaran Jarak Jauh disekolah-sekolah yang mengakibatkan sulitnya mengawasi perkembangan dari peserta didik yang

belajar dirumah. Serta sebagian peserta didik juga kesusahan dalam memahami materi dikarena media yang digunakan terbatas.

Pembelajaran jarak jauh juga tidak terlepas dari berbagai kelemahan dan kekurangan, antara lain (Rusman.2011:352):

1. Kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik atau bahkan antarsesama peserta didik itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses pembelajaran.
2. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial.
3. Masalah ketepatan dan kecepatan pengiriman modul dari pusat pengelolaan pembelajaran jarak jauh kepada para peserta di daerah sering tidak tepat waktu, dan karenanya dapat menghambat kegiatan pembelajaran (OemarHamalik,1994:53)
4. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
5. Dukungan administratif untuk proses ilmu pembelajaran jarak jauh dibutuhkan untuk melayani jumlah peserta didik yang mungkin sangat banyak.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan oleh penulis maka penulis mengusulkan sebuah media teknologi informasi dan komunikasi berupa media pembelajaran berbasis multimedia, dimana pada media ini merupakan gabungan antara media-media yang membuat kesatuan yang bisa menarik minat serta memudahkan dalam memahami sebuah informasi.

Sedangkan menurut Menurut Robin dan Linda (seperti dikutip Bernardo, 2017) Multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio* dan gambar video, sedangkan Menurut Hofstetter (seperti dikutip Bernardo, 2017) Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, Gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Berdasarkan uraian dan penjelasan yang telah di paparkan oleh penulis, penulis tertarik untuk mengajukan pembuatan media pembelajaran tersebut dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Construct 2* sebagai Pengenalan Perangkat Lunak Pengolah Angka untuk Kelas VI SD ”.

B. Identifikasi Masalah

- a. Guru kesulitan dalam penyampaian materi
- b. Media pembelajaran yang kurang memadai.
- c. Kurangnya interaksi antara peserta didik dengan pendidik.
- d. Ketepatan dan kecepatan dari pengelolaan pembelajaran peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dalam menyusun penelitian ini maka peneliti memberikan batasan masalah yaitu:

- a. Pengembangan media pembelajaran berupa multimedia
- b. Materi pokok yang dibahas tentang pengenalan perangkat lunak pengolah angka
- c. Media pembelajaran ini ditujukan untuk kelas VI Sekolah Dasar

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada pada penelitian ini sebagai berikut :

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Construct 2* mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VI Sekolah Dasar ?
- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Construct 2* mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VI Sekolah Dasar ?

E. Tujuan Penelitian

- a. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Construct 2* mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VI Sekolah Dasar
- b. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Construct 2* mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VI Sekolah Dasar

F. Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian dibagi 2 macam yakni manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Berikut ini pejelasan dari mafaat penelitian:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis sebagai media pembelajaran berbasis *Construct 2* dapat meningkatkan ketertarikan dan pemahaman peserta didik pada pelajaran pengenalan perangkat lunak pengolah angka sehingga dapat menjadi acuan dan pendukung teori untuk penelitian – penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran yang menggunakan *Construct 2*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi kepada guru agar dapat mengembangkan, serta menggunakan media pembelajaran berupa multimedia yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

b. Bagi Pengguna

Dapat memberikan manfaat bagi pengguna untuk memahami aplikasi yang telah dikembangkan.

c. Bagi Peneliti

Sebagai informasi, pengetahuan, dan pengalaman dalam melakukan penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa multimedia.