BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU No 20 Tahun 2013 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. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah menjadi salah satu faktor pembentukan cara berpikir siswa, kurangnya inovasi dan kreativitas guru terkadang menjadi penyebab siswa kurang memahami materi yang diberikan. Kebanyakan guru hanya terpaku pada kecakapan bercerita dan mengkondisikan siswa untuk mencatat, mendengar dan menjawab pertanyaan yang sudah dicontohkan oleh pengajar (Pujiono, 2018). Hal tersebut menjadikan siswa tidak dapat aktif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Perlunya ide ide baru yang dapat dipelajari oleh pengajar agar dapat memudahkan siswa aktif dalam setiap pembelajaran berlangsung dan minat dalam mempelajari materi baru secara mandiri atau kelompok apalagi pada saat masa pandemi seperti ini. Oleh karena itu perlunya inovasi baru agar dapat membangun keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat memahami materi dengan baik tidak hanya melalui buku pembelajaran yang diberikan sekolah.

Pada kondisi saat ini untuk mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan materi sistem operasi komputer didapat bahwa tahun ajaran 2020/2021 nilai siswa kelas X di SMK Karya Nugraha Boyolali masih tergolong kurang baik, dengan rata rata 70 sedangkan KKM yang ditentukan yaitu 75.Salah satu faktor yang menyebabkan nilai siswa tidak memenuhi standar KKM yaitu kurangnya inovasi dalam pembelajaran selama masa pandemi, pengajar menjelaskan melalui metode ceramah

berpatokan pada buku paket yang sudah disediakan oleh pemerintah melalui sekolah. Selain itu, masih kurangnya keterampilan berpikir dalam penyampaian materi atau dalam pengaplikasian di dalam soal yang dimana seharusnya sudah diajarkan atau diaplikasikan keterampilan berpikir siswa tingkat tinggi yaitu HOTS (*Higher Order Thinking Skill)* untuk mengasah keterampilan dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa agar sesuai dengan tuntutan kecakapan abad 21, sehingga diharapkan siswa mampu beradaptasi, responsif dan dapat mengembangkan keterampilan tingkat tinggi sehingga siswa dapat menjadi fleksibel dalam beradaptasi dengan dunia sekitar mereka (Zubaidah, 2019). Banyak inovasi yang bisa dikembangkan oleh pengajar untuk menyampaikan materi di kelas, salah satunya yaitu dengan menggunakan multimedia yang pada saat ini sudah banyak macam nya dan dengan mudah diakses oleh siswa atau diaplikasikan oleh pengajar dan juga melatih siswa dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi yaitu *HOTS* agar siswa tidak hanya dapat menghafal, mengingat dan mengklasifikasikan namun juga dapat menganalisis, merefleksi, memberikan argumen, menerapkan konsep pada situasi yang berbeda, menyusun, dan menciptakan menurut *The Australian Council for Education Research* (ACER, 2015). Sedangkan menurut (Anderson & Krathwohl, 2001) mengklasifikasikan dimensi proses berpikir *HOTS* memiliki klasifikasi yaitu menganalisis termasuk menspesifikasi aspek-aspek atau elemen, mengevaluasi termasuk mengambil keputusan sendiri dan mengkreasi termasuk mengkreasi ide atau gagasan sendiri. Namun kurangnya pemahaman dalam pengaplikasian inovasi tersebut membuat banyak pengajar tidak menggunakan inovasi yang ada. Sehingga tidak berkembangnya metode pembelajaran yang ada di sekolah.

Dengan adanya perkembangan kurikulum yang sebelumnya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tahun 2006 (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 yang mengubah keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dampak positif dari penggunaan media pembelajaran yaitu

dalam penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih baku dan lebih menarik, selain itu pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga hanya memerlukan waktu yang singkat namun menghasilkan kualitas belajar yang baik dan terus meningkat, pembelajaran juga dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, sikap positif siswa juga mempengaruhi apa yang mereka pelajari dan bagaimana proses belajar dapat terus ditingkatkan (Azhar, 2007). Peran pengajarlah yang dapat mengubah pola berpikir dari siswanya, apabila media pembelajaran yang disediakan optimal maka media tersebut akan membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang ditemukannya. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah dengan model multimedia interaktif. (Rusman, 2005) mengemukakan, beberapa bentuk pemanfaatan model multimedia interaktif dalam pembelajaran yaitu berupa *drill*, *tutorial*, *simulation*, dan *games*.

Hal diatas menjadi sebuah faktor perlu adanya inovasi pembelajaran komputer dan jaringan terfokus pada materi sistem operasi komputer. Media pembelajaran interaktif yang akan dibuat seperti kuis. Selain itu, peneliti juga akan menggunakan *HOTS (Higher Order Thinking Skill*) untuk pembuatan soal kuis agar menerapkan cara berpikir kritis pada siswa. Dengan hal diatas, *HOTS* dapat meningkatkan berpikir tingkat tinggi pada siswa, sehingga tidak hanya memahami materi secara sederhana, namun juga akan diajarkan bagaimana memahami materi dengan kritis sehingga dapat memecahkan masalah sesuai dengan pemahaman sendiri. Selain meningkatkan berpikir kritis juga mampu meningkatkan kemampuan lain seperti mengingat, menyampaikan kembali, dan juga merujuk dengan kemampuan berpikir untuk mengkaji informasi secara kritis, kreatif, berkreasi dan mampu menyelesaikan masalah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, masalah sebagai berikut:

1) Pembelajaran pengenalan sistem operasi komputer masih menggunakan metode konvensional yang kurang diminati oleh siswa

untuk belajar karena kurang menarik sehingga siswa sulit untuk memahami materi pelajaran

2) Dibutuhkannya media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan mengaplikasikan keterampilan berpikir tingkat tinggi

C. Pembatasan Masalah

1) Pengembangan media pembelajaran untuk proses pembelajaran pengenalan sistem operasi komputer dengan *platform* android
2) Menyajikan media pembelajaran interaktif, audio serta video pembelajaran dan latihan soal berbasis *HOTS* sebagai kuis dalam media pembelajaran
3) Media pembelajaran interaktif ini akan dikembangkan dengan *software construct* 2 dan *software* pendukung seperti Canva Pro dan Filmora.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran komputer dan jaringan dasar materi sistem operasi komputer kelas X di SMK Karya Nugraha Boyolali berbasis *HOTS*?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis HOTS untuk pengenalan sistem operasi komputer bagi siswa SMK kelas X?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari hasil penelitian ini adalah:

1) Mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk pengenalan sistem operasi komputer dengan aplikasi Construct 2
2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *HOTS* untuk pengenalan sistem operasi komputer bagi siswa SMK kelas X

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberi pemahaman kepada pengajar bahwa kemajuan teknologi yang semakin pesat ini dapat menjadikan salah satu metode yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dikelas dan juga dapat membantu mengasah cara berpikir kritis dan kreatif siswa
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:
   a. Guru

      Penelitian ini diharap mampu membantu bapak/ibu guru dalam menyampaikan materi selama kegiatan belajar mengajar terlebih pada pengajar mata pelajaran komputer dan jaringan komputer dan dapat membangun kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran
   b. Siswa

      Penelitian ini diharap mampu membantu siswa dalam belajar dimana saja dan kapan saja, selain itu juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas dan semangat belajar
   c. Sekolah

      Penelitian ini diharap dapat membantu sekolah untuk mengembangkan metode baru dengan media pembelajaran berbasis *HOTS* dapat dijadikan acuan untuk mata pelajaran yang lain
   d. Mahasiswa

      Penelitian ini diharap dapat digunakan sebagai acuan untuk tindakan selanjutnya untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *HOTS.*