

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di kelas merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan formal pada setiap jenjang pendidikan. Berbagai kompetensi dan pengetahuan diajarkan dan dilatihkan agar peserta didik mampu menguasai tujuan-tujuan belajar yang dimuat dalam kurikulum. Kurikulum 2013 dirancang terkait dengan kebutuhan kompetensi untuk mencapai kecakapan abad 21. Untuk mengasah kemampuan dan keterampilan siswa agar sesuai dengan tuntutan kecakapan abad 21, maka penilaian hasil belajar yang dilakukan harus sesuai dengan kecakapan abad 21 (Kemendikbud, 2013). Salah satunya yaitu penilaian berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran berbasis berpikir kritis dapat mendukung hasil belajar yang lebih tinggi, dimana siswa dengan kemampuan berpikir kritis tinggi dapat mengungguli siswa dengan kemampuan berpikir kritis yang rendah (Sulistyanto, 2021).

Peranan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar di sekolah sangat penting. Penyajian media pembelajaran yang beraneka ragam seperti gambar, audio, video dan pembelajaran yang media penyampianya menggunakan smartphone. Dalam media pembelajaran penggunaan media smartphone mudah untuk menyalurkan, menyimpan & memproses informasi, dimana proses belajar-mengajar akan menjadi komunikatif, efektif & efisien. Dengan melihat kelemahan model pembelajaran dengan metode ceramah yang saat ini masih di gunakan maka perlu di kembangkan model pembelajaran menggunakan media interaktif.

Guru diharapkan mampu dan kompeten dalam mengembangkan proses pembelajaran yang baik dan efektif sehingga dapat menghasilkan proses pendidikan yang berkualitas. Salah satu keterampilan yang

disyaratkan oleh kurikulum untuk difasilitasi perolehannya melalui proses pembelajaran adalah keterampilan berpikir atau *thinking skills*. (Taharu et al., 2020) . Pada umumnya kemampuan peserta didik Indonesia sangat rendah dalam memahami informasi yang kompleks, menganalisis, dan pemecahan masalah. Berdasarkan pernyataan di atas, maka perlu adanya perubahan sistem dalam pembelajaran dan penilaian. Penilaian yang dikembangkan oleh guru diharapkan dapat mendorong peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi, meningkatkan kreativitas, dan membangun kemandirian peserta didik untuk menyelesaikan masalah (Widana, 2017).

Keterampilan berpikir merupakan proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi dan menganalisis. Pengembangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* merupakan program yang dikembangkan sebagai upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) dalam meningkatkan kualitas kelulusan. Saat ini tidak semua sekolah dapat memfasilitasi media pembelajaran sebagai sarana belajar siswa yang berupa sebuah benda nyata seperti peralatan komputer yang lengkap dan juga piranti komputer sehingga di butuhkan media pembelajaran pengganti yang lebih efisien.

Observasi yang peneliti lakukan pada saat pelaksanaan KKN mandiri terdapat siswa SMP kelas 7 dari SMP N 1 Ngawi yang kurang mengenal perlengkapan komputer begitupun cara menggunakannya, dari situlah peneliti melakukan wawancara kepada guru SMP yaitu Ibu Fitri Indriyani,S.Pd yang mengajar di SMPN 1 Ngawi menginformasikan bahawa pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yaitu dengan di berikannya modul pembelajaran dan metode ceramah saja dan 60% siswanya mendapatkan nilai yang kurang dari KKM (kriteria ketuntasan minimal) di karenakan kurangnya pengetahuan siswa mengenai jenis dan juga cara penggunaan peralatan Komputer, juga tingkat kemampuan siswanya untuk berpikir kritis cenderung masih rendah karena penilaian dalam pembelajaran masih menerapkan *low order*

thinking skill (LOTS) yang mana dalam peniliannya siswa hanya mengingat, mengulang dan menirukan saja.

Berdasarkan dari informasi yang telah di jelaskan maka peneliti akan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran interaktif yang di dalamnya memuat pengenalan perangkat lunak (*software*) dan juga perngkat keras (*hardware*) Komputer yang di kemas secara interaktif bagi penggunanya dan juga terdapat kuis soal yang berbasis *HOTS* sebagai simulasi belajar bagi siswa dan melatih siswa untuk berpikir lebih kritis. Media pembelajaran yang di kembangkan ini untuk siswa kelas VII SMP. Di harapkan dengn di kembangnya media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa terkait materi yang di sajikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di sampaikan di atas , maka identifikasi masalah dari penelitian ini antara lain :

1. Pembelajaran pengenalan *software* dan *hardware* masih menggunakan metode konvensional yang kurang di minati 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 juga meningkatkan cara berfikir kritis siswa.

C. Pembatasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari penelitian ini antara lain :

1. Pengembangan media pembelajaran untuk proses pembelajaran pengenalan *software* dan *hardware* Komputer.
2. Menyajikan gambar interaktif, audio serta video pembelajaran dan latihan soal berbasis *HOTS* sebagai kuis dalam media pembelajaran.
3. Media pembelajaran interaktif ini akan di kembangkan dengan *software* construct 2 dan *software* pendukung seperti Canva, Adobe Illustrator, dan filmora.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat di ambil rumusan masalahnya yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *HOTS* untuk pengenalan *software* dan *hardware* komputer bagi siswa SMP kelas VII ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *HOTS* untuk pengenalan *software* dan *hardware* komputer bagi siswa SMP kelas VII?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk pengenalan *software* dan *hardware* komputer dengan aplikasi *Construct2*.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *HOTS* untuk pengenalan *software* dan *hardware* komputer bagi siswa SMP kelas VII.

F. Manfaat Penelitian

Dari Penelitian ini penulis berharap agar hasilnya dapat bermanfaat bagi dunia Pendidikan untuk menambah media pembelajaran interaktif. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan penulis adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *HOTS* untuk pengenalan *software* dan *hardware* komputer bagi siswa SMP kelas VII ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan juga meningkatkan cara berfikir kritis siswa.
 - b. Di harapkan dapat menjadi acuan peneliti lain untuk mengembangkan media interaktif berbasis *HOTS* untuk pengenalan *software* dan *hardware* komputer bagi siswa SMP kelas VII.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Di harapkan dengan media pembelajaran ini dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak didik.

- 2) Dapat memberikan ilmu baru dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Siswa

- 1) diharapkan dengan di berikan media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- 2) diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan berpikir kritis siswa dari latihan soal *HOTS* yang di berikan .

c. Bagi Peneliti

- 1) dapat menambah wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif.
- 2) dapat mengenal lebih luas mengenai media pembelajaran interaktif.