

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu kebutuhan yang penting bagi manusia sepanjang hidupnya, baik sebagai individu, bagian dari kelompok sosial, maupun sebagai warga negara. Dengan adanya pendidikan yang berkualitas, individu-individu yang memiliki karakter unggul dapat terbentuk (Amiruddin Siahaan, 2022:1356). Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa: Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”

Pendidikan tentunya harus mendapatkan perhatian dari semua unsur masyarakat Indonesia, dengan tujuan perkembangan dan peningkatan dari mutu pendidikan menjadi lebih baik. Peningkatan mutu pendidikan dapat diwujudkan dalam berbagai aspek, salah satu contohnya adalah pada peningkatan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman (Rahman et al., 2022:7).

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan terus berubah dengan cepat. Teknologi Informasi yang semakin berkembang telah menjadi salah satu keperluan yang dibutuhkan dalam segala sektor serta aspek kehidupan,

bisa dalam ruang lingkup bisnis, ekonomi, sampai Pendidikan (Muarif et al., 2023:55) Perkembangan teknologi informasi sangat penting untuk memandu masyarakat melalui tantangan dan peluang yang muncul. Dengan adaptasi cerdas, kita dapat memastikan bahwa teknologi informasi tidak hanya mempengaruhi cara hidup kita, tetapi juga memberikan dampak positif bagi pembangunan masyarakat yang berkelanjutan dan inklusif (Lubis & Nasution, 2023:45). Perkembangan teknologi di bidang pendidikan terus berlanjut dan membuka peluang baru bagi siswa dan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memajukan pendidikan secara keseluruhan namun, penting untuk memastikan bahwa teknologi digunakan dengan bijak dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan pada proses belajar dan pembelajaran (Waruwu et al., 2022:28).

Pendidikan menengah kejuruan adalah salah satu bentuk pendidikan yang diterapkan di Indonesia. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang fokus pada persiapan peserta didik agar dapat memilih karir, memasuki dunia kerja, bersaing, dan berhasil dalam pengembangan diri di lingkungan kerja. (Irwanto et al., 2024:38) Sedangkan menurut (Yasa et al., 2022:140) mengemukakan Sekolah Menengah Kejuruan memegang peranan penting mengajarkan siswa untuk siap menghadapi tantangan dan keterampilan pengetahuan tentang dunia bisnis atau industri.

Fokus pendidikan sekolah menengah kejuruan (SMK) akan menciptakan sumber daya manusia yang setelah melaksanakan proses pembelajaran yang dimiliki keterampilan, kemampuan, skil, dan kompetensi.

Sekolah menengah kejuruan dibangun dengan tujuan menyiapkan lulusan untuk dapat bekerja secara cepat dan langsung di DU/DI(Sari & Marlana, 2022:4110) Pelaksanaan pembelajaran di SMK tidak hanya dengan adanya pembelajaran kejuruan saja yang mampu membekali peserta didik untuk masuk DU/DI, melainkan bagaimana relevansi antara kegiatan pembelajaran dengan perkembangan di DU/DI) (Andayani, 2021:90). Relevansi pendidikan sekolah kejuruan diharapkan untuk bisa menghasilkan usia produktif yang siap bekerja, memiliki kemampuan dan keterampilan yang siap berdaya saing dalam perusahaan atau industri, mengingat DU/DI sangat membutuhkan tenaga yang siap bekerja dan memiliki karakter yang baik serta etos kerja yang baik.

Kurikulum Merdeka Belajar adalah pendekatan pendidikan yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih materi dan metode belajar sesuai minat dan bakat mereka, dengan fokus pada pengembangan kompetensi esensial. Ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan mendalam (Tuerah., 2023:982). Dengan diterapkannya kurikulum belajar mandiri, SMK harus bisa menyesuaikan diri dengan kebijakan ini. Kebijakan pembelajaran kurikulum mandiri ini memungkinkan sekolah untuk lebih mengembangkan perangkat pembelajaran yang sejalan dengan visi dan misi sekolah, karena tidak lagi terhubung dengan tujuan akhir UN dan USBN. Guru juga lebih mandiri dalam memutuskan materi dan penggunaan media pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa (Putri et al., 2022:6).

Kegiatan belajar mengajar tentunya tidak dapat dipisahkan dari pengaruh media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan

materi pelajaran (Fibriani et al., 2020:3). Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, yakni proses penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Oleh karenanya untuk memudahkan penyampaian dan penafsiran terhadap materi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, diperlukan media pembelajaran. Dengan media pembelajaran juga memungkinkan untuk menumbuhkan kemandirian peserta didik dalam belajar sehingga pembelajaran yang berlangsung akan lebih dirasa bermakna bagi setiap peserta didik (Husain & Ibrahim, 2021:1370).

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, memotivasi siswa dan merangsang pikiran, perasaan, kemauan siswa untuk mendukung desain pembelajaran itu sendiri untuk siswa. Selain itu, mereka tahu cara menggunakan alat yang tersedia, termasuk guru prasyaratnya adalah mereka dapat lebih mengembangkan keterampilan mereka dalam produksi lingkungan belajar digunakan ketika media belum tersedia (Zaki, 2020:814). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan juga penggunaan media pembelajaran ini dapat menyederhanakan masalah terutama dalam penyampaian hal-hal baru dan asing bagi siswa (Sobron, Titik, & Meidawati, 2020:315). Banyaknya jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar yang dapat diterapkan, salah satunya adalah media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai sebuah media yang disajikan dalam bentuk *software* dan *hardware* yang dapat dimanfaatkan

sebagai media perantara penyampaian informasi dan memperoleh respon balik dari pengguna (Magdalena et al., 2021:316). Media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pelaksanaan pembelajaran terutama dalam proses penyampaian makna pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan lebih efektif (Afifah, & Noviana, 2022:35). Media pembelajaran interaktif ini adalah perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, audio, video, gambar, grafik, suara, animasi, dan lain sebagainya yang dikemas menjadi file digital yang akan digunakan sebagai media perantara penyampaian pesan kepada publik (Manurung, 2021:3).

Asesmen awal merupakan proses penilaian untuk mengetahui kemampuan dasar siswa, mengetahui kondisi awal mereka sebelum merancang suatu pembelajaran. Mengetahui kondisi awal siswa, yang mencakup kekuatan dan kelemahan masing-masing, merupakan langkah penting bagi guru dalam merancang pembelajaran yang tepat sasaran. Melalui media pembelajaran yang memuat asesmen awal, guru dapat memperoleh gambaran kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran dimulai. Informasi ini kemudian digunakan untuk menyesuaikan materi, strategi, dan tingkat kesulitan pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. (Anggreana, et al., 2022:123). Asesmen pembelajaran disusun dengan memperhatikan tahap perkembangan dan pencapaian peserta didik saat ini, sesuai dengan kebutuhan belajar mereka, serta mencerminkan karakteristik dan perkembangan yang beragam dari setiap peserta didik. Hal ini bertujuan agar

proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.(Ahmad, 2024:80)

Penggunaan asesmen awal dalam media pembelajaran sangat penting untuk memahami kemampuan dasar siswa, termasuk kekuatan dan kelemahan mereka. Dengan mengetahui kondisi awal peserta didik, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat memperjelas penyampaian informasi dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan, sehingga mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara optimal.

Mata pelajaran informatika adalah bidang studi yang memfokuskan pada pemahaman dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam berbagai konteks. Dalam mata pelajaran ini, siswa belajar tentang konsep dasar komputer, perangkat lunak, pemrograman, pengolahan data, serta penggunaan teknologi untuk memecahkan masalah dan meningkatkan efisiensi dalam berbagai aspek kehidupan. berikan daftar pustaka yang jelas untuk kutipan tersebut dari jurnal (Sari et al., 2022:2632). Informatika menjadi salah satu mata pelajaran umum di sekolah menengah kejuruan. Dalam mata pelajaran infomatika siswa diharapkan untuk mampu untuk memahami materi pembelajaran dikarenakan kompetensi yang diperoleh siswa menjadi dasar atau landasan untuk kompetensi selanjutnya.(Bunga Nabilah et al., 2023:115)

Berdasarkan hasil pra observasi dan wawancara dengan beberapa siswa kelas X TJKT SMK Se-Kota Sintang, ditemukan bahwa pembelajaran

Informatika masih menghadapi sejumlah kendala yang berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar. Siswa menyatakan bahwa materi Informatika, khususnya pada topik Jaringan Komputer dan Internet, sulit dipahami karena penyampaiannya kurang menarik dan minim penggunaan media pembelajaran yang mendukung visualisasi konsep. Hal ini membuat siswa kesulitan menghubungkan teori dengan praktik sehingga partisipasi mereka dalam kelas cenderung rendah. Siswa berharap adanya media pembelajaran yang lebih interaktif agar pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Sejalan dengan apa yang disampaikan siswa, hasil wawancara dengan guru-guru SMK Se-Kota Sintang menunjukkan bahwa meskipun sudah diterapkan strategi seperti diskusi kelompok, pembelajaran proyek, pendekatan yang dekat dengan siswa, dan ice breaking untuk meningkatkan keaktifan belajar, siswa masih kesulitan memahami materi Informatika, terutama pada topik Jaringan Komputer dan Internet, Hal tersebut terjadi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu menjelaskan konsep secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Guru mengungkapkan bahwa mereka telah menggunakan modul ajar dan sumber internet sebagai bahan ajar utama. Guru juga menyampaikan bahwa asesmen awal pernah diterapkan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum pembelajaran dimulai, namun pelaksanaannya belum dilakukan secara rutin dan tidak disertai dengan tindak lanjut yang jelas. Akibatnya, masih ada perbedaan kemampuan antar siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu, guru sangat terbuka

terhadap inovasi pembelajaran, khususnya media pembelajaran interaktif berbasis asesmen awal, sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menjawab tantangan yang dihadapi siswa.

Berdasarkan hasil penyebaran angket analisis kebutuhan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif bermuatan asesmen awal yang dilakukan pada guru di SMK se-Kota Sintang, diperoleh data bahwa sejumlah responden setuju terhadap pengembangan media pembelajaran yang memuat asesmen awal. Persetujuan ini didasarkan pada lima indikator utama, yaitu (1) pemahaman guru tentang asesmen awal berjumlah 94%, (2) perencanaan asesmen awal berjumlah 82%, (3) pelaksanaan asesmen awal berjumlah 79%, (4) analisis hasil asesmen awal berjumlah 79%, dan (5) tindak lanjut asesmen awal berjumlah 85%.

Berdasarkan latar belakang permasalahan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan keterampilan siswa dalam memahami Jaringan komputer dan internet. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran interaktif bermuatan asesmen awal guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMK kelas X TJKT Se-kota Sintang pada mata pelajaran Informatika. Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sekaligus membantu guru mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa agar metode pengajaran tepat sasaran. Dengan inovasi ini, diharapkan pembelajaran Informatika menjadi lebih efektif dan mudah dipahami.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bermuatan asesmen awal dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas X TJKT mata pelajaran informatika SMK Se-Kota Sintang?”. Agar menjadi lebih jelas, maka dirumuskan kedalam sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran bermuatan asesmen awal dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X TJKT SMK Se-Kota Sintang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran bermuatan asesmen awal dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X TJKT SMK Se-Kota Sintang?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran bermuatan asesmen awal dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TJKT SMK Se-Kota Sintang?
4. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas X TJKT SMK Se-Kota Sintang sesudah menggunakan media pembelajaran bermuatan asesmen awal?
5. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas X TJKT SMK Se-Kota Sintang sesudah menggunakan media pembelajaran bermuatan asesmen awal?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran yang memuat asesmen awal guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X TJKT di SMK se-Kota Sintang.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran bermuatan asesmen awal dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X TJKT SMK Se-Kota Sintang.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran yang memuat asesmen awal dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TJKT di SMK se-Kota Sintang.
4. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas X TJKT di SMK se-Kota Sintang setelah menggunakan media pembelajaran yang memuat asesmen awal.
5. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas X TJKT di SMK se-Kota Sintang setelah menggunakan media pembelajaran yang memuat asesmen awal.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan dari penelitian ini diharapkan akan dapat memberi manfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian dan pengembangan ini, diharapkan dapat bermanfaat dan tentunya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, adanya penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberi kontribusi dan konsep baru dalam perkembangan media pembelajaran, ilmu pendidikan, pengetahuan dan teknologi, serta menjadi salah satu tambahan referensi bagi peneliti yang melakukan penelitian pada bidang yang sama.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi peneliti

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis asesmen awal dalam mata pelajaran lain.

b) Bagi guru

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan untuk dapat menambah variasi media pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam proses pembelajaran.

c) Bagi siswa

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan untuk dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran

di dalam kelas.

d) Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai acuan instansi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan yang lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

e) Bagi pembaca

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan contoh dan tentunya sumber untuk bahan referensi untuk penelitian yang serupa.

E. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran interaktif bermuatan asesmen awal. Spesifikasi dari produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan bantuan program *software Articulate Storyline* menjadi media pembelajaran interaktif.
 - a) Produk yang dihasilkan berupa file media pembelajaran intraktif khususnya yang dapat menampilkan teks, gambar, audio, video, dan animasi secara langsung dan digunakan sebagai alat belajar mandiri pada mata pelajaran informatika untuk siswa kelas X TJKT SMK Se-Kota Sintang.
 - b) Materi pada media ini disusun sesuai kurikulum merdeka pada kelas X TJKT yaitu materi pelajaran informatika.
 - c) Materi dirancang berdasarkan paket bahan ajar serta menyesuaikan kesiapan awal siswa.

2. Media pembelajaran interaktif ini memiliki struktur yang sebagai berikut:
 - a) Halaman awal ada menu start dan login (intro)
 - b) Menu utama (home) memuat petunjuk, kompetensi, materi, evaluasi, dan profil.
 - c) Menu kompetensi membuat CP dan TP.
 - d) Menu soal tes didalamnya mencakup asesmen awal yang terdiri dari soal pilihan ganda sebelum masuk ke dalam materi yang akan dipelajari serta tindak lanjut dari asesmen awal.
 - e) Menu video berisi video pembelajaran materi jaringan computer dan internet.
 - f) Menu profil membuat profil pengembang.
3. Untuk menjadikan media sebagai media pembelajaran online, media yang sudah selesai dibuat diekspor ke dalam format HTML5 agar dapat dibuka melalui browser dan digunakan secara daring oleh siswa

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan
 - a) Media pembelajaran ini diharapkan mampu membuat peserta didik untuk lebih aktif didalam proses kegiatan pembelajaran.
 - b) Dengan media pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat belajar dengan mandiri.

- c) Dengan perkembangan media belajar yang lebih menarik, *Articulate Storyline* dapat digunakan dengan mudah dan tentunya lebih menarik dengan bantuan smartphone dengan interaktif yang stabil.
- d) Mampu memberikan pembelajaran kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhan mereka berdasarkan hasil asesmen awal.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif bermuatan asesmen awal dengan bantuan program *software Articulate Storyline* yang berisi Profil, CP, TP, soal tes untuk mengukur pemahaman awal siswa, video pembelajaran, profil.
- b) Pengembangan ini dibuat dengan model pengembangan ADDIE
- c) Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris/uji coba dilapangan.
- d) Uji coba produk dilakukan di SMK Se-Kota Sintang dikelas X (TJKT).
- e) Media pembelajaran bermuatan asesmen awal dengan bantuan program *Articulate Storyline* ini hanya bisa diakses dengan smartphone dengan interaktif yang stabil.
- f) Pengembangan media interaktif dengan asesmen awal bertujuan mencegah siswa menjawab soal secara kebetulan tanpa memahami materi, serta membantu guru mengevaluasi pemahaman sejak awal, menyesuaikan pembelajaran, dan memberi umpan balik yang tepat serta siswa dapat dengan mudah memahami tindak lanjut dari asesmen awal

