BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting dalam setiap hidup seseorang. Menempuh suatu pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan wajib ditempuh oleh setiap warga negara Indonesia, karena bangsa Indonesia membutuhkan generasi-generasi penerus yang dapat memajukan negara Indonesia. Pendidikan merupakan usaha untuk membantu siswa agar dapat melakukan tugas secara mandiri dan bertanggung jawab. Pendiidkan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan keadaan setiap manusia (Meling dkk., 2022).

Pendidikan di Indonesia saat ini dilaksanakan dengan berlandaskan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka memberikan keluluasan bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar siswa (Kemdikbud, 2022). Kemerdekaan dalam belajar memberikan guru kebebasan dalam mengembangkan, menyusun dan melaksanakan kurikulum sesuai kebutuhan siswa (Rahmadayanti & Hardoyo, 2022).

Berdasarkan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 033 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran, adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran dapat berupa berbagai bentuk, seperti *video,* media *visual*, aplikasi pendidikan, modul, dan *game* edukasi (Ummah & Nadlir, 2023).

Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 4 Tahun 2022 tentang standar nasional Pendidikan menegaskan pembelajaran sebagai proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar sehingga pada akhir pembelajaran dilakukan evaluasi belajar. Evaluasi Pembelajaran dilakukan untuk mengevaluasi proses kegiatan Pembelajaran. Sebagai pendidik sendiri, guru sebaiknya memilih dan menyiapkan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta mampu mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran (Hakim dkk., 2024). Proses belajar mengajar, guru dan siswanya merupakan faktor yang sangat penting, dan saling berkaitan. Kegiatan belajar siswa dipengaruhi oleh cara mengajar guru, karena guru mempunyai suatu peran yang penting dalam proses memberikan suatu ilmu kepada siswa. Proses memberikan suatu ilmu kepada siswa dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan profil belajar siswa.

Menurut Wahyuni (2020) bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas merupakan kebutuhan yang harus diperhatikan karena mutu seorang guru dapat ditentukan melalui kreativitas guru dalam mengembangkan media, karena sebagian siswa menggunakan indera penglihatan dalam berkomunikasi dan mendapat pengalaman belajar sehingga penggunaan media dapat menginstruksikan siswa untuk menggunakan mata dalam proses belajar.

Media telah menjadi instrument atau alat yang berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran. Media menjadi suatu kebutuhan yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan. Jika dalam penyampaian materi pembelajaran kekurangnya media yang digunakan besar kemungkinan menyebabkan siswa kurang paham

dalam menyimak apa yang disampaikan oleh pendidik. Seiring pesatnya perkembangan teknologi, pendidik dituntut untuk kreatif dan pandai dalam penggunaan berbagai teknologi sebagai media untuk pembelajaran dengan begitu siswa mampu memahami apa yang disampaikan gurunya, disamping itu seorang guru tetap harus mampu menyesuaikan media yang sesuai dan cocok untuk digunakan pada materi tertentu sesuai kebutuhan dan karakter siswa (Aisyah dkk., 2023).

Media pembelajaran tidak hanya berupa cara tradisional seperti terdahulu, tentu mengharuskan tenaga pendidikan untuk mengikuti sesuai dengan perkembangan zaman yakni berkaitan dengan teknologi, dimana dalam pendidikan seorang pendidik selain harus unggul dalam menyampaikan informasi namun dituntut untuk unggul pula dalam menggunakan media teknologi sebagai pembelajaran bagi pendidik dan siswa. Menggunakan media yang menarik dan sesuai, berbagai penelitian telah dibuktikan bahwa sebuah pembelajaran menjadi lebih efektif juga meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran, mengembangkan suatu kreativitas, dan menumbuhkan pengaruh baik bagi siswa (Putri dkk., 2024).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadi tantangan baru dalam dunia pendidikan. Perubahan paradigma dalam praktek pembelajaran, yang awalnya hanya menyajikan informasi kini bergeser menjadi membekali siswa dengan kemampuan mencari tahu, memecahkan masalah, digital literasi dan kreativitas. Peraturan Permendikbud (2022), mengajurkan agar pembelajaran berlangsung efektif dan efisien maka perlu memunculkan pemanfaatan teknologi.

Selain itu perkembangan teknologi mengakibatkan perubahan model, strategi, metode dan media pembelajaran yang baru. Masyarakat pada era 5.0 harus bisa beradaptasi hidup berdampingan dengan teknologi, menguasai dan memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan observasi awal peneliti pada Tanggal 21 April 2025 di SMA Pelita Rantepao diperoleh bahwa Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di SMA Pelita Rantepao masih terbatas, karena guru cenderung menggunakan media tradisional seperti papan tulis dan buku cetak. Minimnya pemanfaatan teknologi menyebabkan proses pembelajaran kurang interaktif, sehingga siswa tidak sepenuhnya tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi secara optimal. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang rendah, karena metode pengajaran lebih berpusat pada guru dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Akibatnya, banyak siswa merasa bosan dan kurang terlibat, sehingga mereka lebih memilih untuk bermain sendiri daripada fokus pada materi yang disampaikan.

Pembelajaran dalam ruangan laboratorium komputer yang tersedia di SMA Pelita Rantepao belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran TIK, sehingga siswa kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi mereka. Dengan pemanfaatan yang lebih efektif, laboratorium ini dapat menjadi sarana yang mendukung siswa dalam memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu perlu ditingkatkan dan dicari alternatif lain untuk meningkatkan mutu pendidikan dan meningkatkan keterampilan proses

belajar siswa, salah satunya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang sederhana dan menyenangkan bagi siswa (Wulandari, 2023).

Media pembelajaran berperan penting dalam kegiatan belajar, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam memahami materi. Terlebih lagi pada abad ini dimana zaman sudah berkembang begitu pesatnya sehingga berpengaruh juga terhadap kebiasaan siswa. Anak-anak pada zaman ini hampir semuanya sudah mengenal apa itu teknologi, hampir setiap harinya menggunakan *smartphone* untuk menonton video, bermain game, dan lain sebagainya. Maka dari itu, guru dituntut untuk kreatif serta inovatif dalam membuat media pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh di dalam kelas (Patra, 2023).

Media pembelajaran dihadirkan untuk mencapai tujuan pembelajaran agar lebih optimal (Putri & Nurafni, 2021). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah proses penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Penggunaan media dapat membantu guru dalam penyampaian materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Apriliani dkk., 2023).

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hidayat (2024) yang menyatakan bahwa seorang guru harus memiliki keterampilan dalam mengajar yang salah satunya yaitu keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran. Pendapat Hidayat didukung dengan pendapat Hamalik dalam Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020) yang mengemukakan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran yaitu dapat meningkatkan minat belajar pada siswa, membangkitkan motivasi dan stimulus dalam kegiatan belajar, dan dapat memberikan pengaruh psikologis

terhadap perkembangan siswa. Salah satu jenis media pembelajaran adalah media pembelajaran *smart reading card* berbasis *android.*

Pengembangan media pembelajaran *smart reading card* berbasis *android* merupakan pengembangan media dengan melibatkan teknologi. Pengembangan media pembelajaran *smart reading card* berbasis android pada mata pelajaran TIK, khususnya pada materi Pengenalan Dasar-Dasar Aplikasi *Power Point*, dipilih karena materi ini dianggap penting dan kompleks (Widianto, 2021).

Penggunaan media pembelajaran *smart reading card* berbasis *android* dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *smart reading card* berbasis *android* pada mata pelajaran TIK. Mata Pelajaran TIK merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). TIK adalah bidang ilmu yang sangat luas, mencakup segala hal mulai dari teori komputasi hingga teknologi jaringan (Arifianto, 2020).

Pengembangan media pembelajaran *smart reading card* berbasis *android* pada Mata Pelajaran TIK, diharapkan menjadi media pembelajaran yang valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mutu pendidikan. Beberapa kajian empiris sebelumnya yang terkait dengan pengembangan kartu baca pintar (*smart reading card*) menunjukkan bahwa kartu pintar valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran adalah Penelitian yang dilakukan oleh Tomi (2020), bahwa media pembelajaran kartu pintar memenuhi kategori valid, praktis dan efektif. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. penelitian

yang dilakukan oleh Kristina (2023), bahwa media pembelajaran kartu pintar mendapatkan presentase kevalidan 86% dari ahli materi, 86% dari ahli media,dan uji kepraktisan 85% dari ahli pembelajaran sehingga media *smart readimg card* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Reading Card* Berbasis Android pada Mata Pelajaran TIK Kelas X SMA Pelita Rantepao".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana kebutuhan pengembangan media pembelajaran *smart reading card* berbasis android pada mata pelajaran TIK di Kelas X SMA Pelita Rantepao?
2. Bagaimana desain media pembelajaran *smart reading card* berbasis *android* pada mata pelajaran TIK di Kelas X SMA Pelita Rantepao?
3. Bagaimana tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *smart reading card* berbasis *android* pada mata pelajaran TIK di Kelas X SMA Pelita Rantepao

C. Tujuan Penelitian

Ditinjau berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana kebutuhan pengembangan media pembelajaran *smart reading card* berbasis *android* pada mata pelajaran TIK di Kelas X SMA Pelita Rantepao.
2. Untuk mengetahui desain media pembelajaran *smart reading card* berbasis *android* pada mata pelajaran TIK di Kelas X SMA Pelita Rantepao.
3. Untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *smart reading card* berbasis *android* pada mata pelajaran TIK di Kelas X SMA Pelita Rantepao.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis :

a. Memberikan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas tentang urgensi penggunaan media belajar sebagai alat untuk perantara dalam pembelajaran.
b. Menambah pengetahuan khususya mengenai pengembangan suatu media pembelajaran yang tepat dan menarik dalam pembelajaran TIK.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini akan menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti dalam meneliti serta mengembangkan suatu produk pendidikan seperti media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sebagai bekal ketika turun ke dunia mengajar kelak.

b. Manfaat Bagi Guru

Adanya penelitian ini akan menjadi referensi dan evaluasi bagi guru agar dapat selalu update dalam mengembangkan suatu kualitas mengajar terutama mengenai media pembelajaran yang dalam hal ini ditujukan untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar Mata Pelajaran TIK.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Melalui Penelitian yang akan dilakukan diharapkan sekolah akan memperoleh masukan mengenai peningkatan kualitas belajar mengajar yang dapat dilaksanakan menggunakan berbagai macam media belajar yang dapat diimplementasikan dengan menggunakan metode permainan atau lain sebagainya. Sehingga sekolah mendapat banyak peminat.

d. Manfaat bagi UKI Toraja

Penelitian ini akan menanbah literatur dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa selanjutnya yang akan melakukan penelitian.