

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media merupakan salah satu faktor penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran disertai penggunaan metode pembelajaran yang relevan akan membuat kegiatan belajar menjadi lebih baik. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak. Penelitian ini akan berfokus pada perancangan media pembelajaran interaktif melalui perangkat lunak yang dibuat menggunakan program komputer [1].

Pada umumnya, metode pengajaran yang dilakukan oleh pengajar adalah dengan model ceramah. Model ini memiliki beberapa kelemahan yaitu peserta didik tidak mendapat kesempatan untuk berdiskusi memecahkan masalah sehingga penyerapan pengetahuan menjadi kurang maksimal. Selain itu, peserta didik juga kurang dalam mengembangkan keberanian mengemukakan pendapat.

Setelah memahami kelemahan model ceramah yang saat ini terjadi, maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu bentuk dari model pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah dengan cara mengubah model ceramah menjadi model pembelajaran interaktif.

Makna dari interaktif adalah suatu proses pemberdayaan peserta didik untuk mengendalikan lingkungan belajar. Belajar yang dimaksud adalah belajar menggunakan media digital. Media Pembelajaran Interaktif sangat diperlukan, mengingat kelebihan dari media pembelajaran interaktif yaitu peserta didik dapat berinteraksi secara lebih luas [2].

Era teknologi yang telah berkembang pesat membuat berbagi informasi menjadi sangat mudah. Smartphone adalah sarana yang paling banyak digunakan untuk saling berbagi informasi seperti mengirim email atau SMS. Menurut data dari website Statista, pada awal tahun 2016, Android menjadi *smartphone* terpopuler dengan jumlah pengguna terbanyak yaitu sekitar 1,8 miliar pengguna.

Dengan terus berkembangnya pengguna *smartphone*, maka muncul berbagai masalah salah satunya yaitu terjadi banyak pelanggaran yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab terhadap pengguna *smartphone*. Dilansir oleh laporan Symantec (2015), 46% mayoritas pelanggaran yang terjadi disebabkan oleh hacker. Menurut Al-Sehri (2012), keamanan informasi dan privasi menjadi salah satu faktor pemicu terjadinya pelanggaran. Hal ini disebabkan oleh pengguna dari *smartphone* kurang memiliki kesadaran terhadap data dan privasi mereka. Bahkan pengguna yang telah memiliki pengetahuan yang cukup memadai masih belum bisa menerapkannya dengan maksimal [3].

Berdasarkan permasalahan dan latar belakang di atas, penelitian ini berfokus pada perancangan media pembelajaran interaktif security awareness, dengan tujuan dapat menciptakan inovasi untuk kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan menyenangkan dimasa depan. Media ini dirancang berdasarkan referensi dari modul pelatihan dari EC-Council yaitu *Certified Secure Computer User (CSCU)* dan menggunakan *Macromedia Flash 8* sebagai aplikasinya. Hasil dari perancangan media ini akan diuji oleh penguji media dan penguji materi untuk mengetahui apakah metode belajar mengajar ini sudah layak untuk digunakan oleh masyarakat umum.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana hasil evaluasi penilaian para penguji materi dan penguji media terkait media pembelajaran interaktif.
- b. Bagaimana hasil analisis kekuatan dan peluang yang dilakukan dengan metode analisis SWOT terhadap media pembelajaran.

1.3 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian adalah:

- a. Mengetahui hasil penilaian media pembelajaran interaktif dari para penguji materi dan penguji media.
- b. Menganalisis efektif media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan dalam penelitian agar penelitian lebih terarah adalah sebagai berikut:

- a. Metode yang digunakan adalah analisis SWOT (*strenght, weakness, opportunity, dan threat*).
- b. Materi yang digunakan bersumber dari modul Certified Secure Computer User (CSCU) rilisan EC-Council.
- c. Penilaian akan dilakukan oleh 20 orang yang terdiri dari 10 penguji materi dan 10 penguji media.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan adalah sebagai berikut:

- a. untuk menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang lebih efisien dan menyenangkan.

- b. agar masyarakat umum pengguna desktop maupun mobile phone dapat lebih peduli mengenai informasi pribadi mereka.
- c. agar dapat menjadi sumber referensi bagi masyarakat umum atau pelajar yang ingin lebih mendalami tentang perancangan media pembelajaran interaktif.

