

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan peningkatan mutu sumber daya manusia dalam pendidikan, terkait dengan berbagai aspek, salah satunya menyangkut kemampuan guru dalam mendesain suatu proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, tentu saja tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang merupakan alat untuk menyampaikan pesan. Maka yang menjadi perhatian bagi setiap guru adalah bagaimana seorang guru mampu memilih dan menggunakan media serta menyesuaikannya dengan materi, sifat dan karakteristik ilmu pengetahuan serta karakteristik dari siswa.

Permasalahan yang sering muncul berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran yaitu ketersediaan dan pemanfaatan. Ketersediaan media, masih sangat kurang sehingga para pengajar menggunakan media secara minimal. Media yang sering digunakan adalah media cetak (diktat, modul, hand out, buku teks, majalah, surat kabar dan sebagainya), dan didukung dengan alat bantu sederhana yang masih tetap digunakan seperti papan tulis/white board dan kapur/spidol. Sedangkan media audio visual (kaset audio, siaran TV/Radio, video/film), dan media elektronik (komputer, internet) masih belum secara intensif dimanfaatkan.

Masalah kedua pemanfaatan media, media cetak merupakan media yang paling sering digunakan oleh pengajar, karena mudah untuk dikembangkan maupun dicari dari berbagai sumber. Namun, kebanyakan media cetak sangat

tergantung pada *verbal symbols* (kata-kata) yang bersifat sangat abstrak, sehingga menuntut kemampuan abstraksi yang sangat tinggi dari siswa, hal inilah yang dapat menyulitkan peserta didik. Karena itu dalam pemanfaatan media ini, diperlukan kreativitas dan strategi yang matang dari pengajar. Kenyataan yang sering terlihat adalah, banyak pengajar menggunakan media pembelajaran “seadanya” tanpa pertimbangan pembelajaran (*instuictional consideration*).

Sementara menurut (Arikunto:2006) bahwa guru diharapkan sanggup menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas tinggi sehingga mampu menghasilkan prestasi belajar siswa. Fungsi yang dapat diperankan guru dalam pembelajaran, yakni: (1) sebagai perancang pembelajaran, dimana seorang guru diharapkan mampu merancang pembelajaran agar dapat terlaksana secara efektif dan efisien, (2) pengelola pembelajaran, dimana seorang guru harus mampu mengelola seluruh proses kegiatan pembelajaran dengan menciptakan kondisi belajar yang dinamis dan kondusif, dan (3) evaluator pembelajaran. Berdasarkan dengan fungsi tersebut guru dituntut memiliki pengetahuan tentang prinsip-prinsip belajar sebagai dasar untuk merancang kegiatan pembelajaran dengan memilih metode/pendekatan dan guru juga dituntut secara terus menerus memantau hasil belajar yang telah dicapai siswa, mengevaluasi kegiatan pembelajaran dan selalu berusaha meningkatkannya.

Berdasarkan apa yang telah diuraikan, maka perlu perbaikan-perbaikan proses pembelajaran, sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, sehingga lebih dapat memahaminya dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media

pembelajaran interaktif. Dengan adanya media pembelajaran interaktif diharapkan akan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga pembelajaran bisa lebih menarik dan efektif sehingga dapat mendorong siswa lebih mudah dalam memahami konsep-konsep pembelajaran melakukan instalasi sistem operasi dasar.

Salah satu Standar Kompetensi pada program keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan adalah Melakukan Instalasi Sistem Operasi Dasar. Dari hasil observasi selama menjalani PPL di SMK Tri Sakti Lubuk Pakam dan wawancara dengan guru bidang studi secara khusus menunjukkan bahwa pembelajaran melakukan instalasi sistem operasi dasar selama ini dilakukan dengan cara ceramah dan hanya menggunakan media seadanya seperti menunjukkan gambar-gambar yang ada dalam buku teks dan power point sebagai media pembelajaran, adapun kegiatan praktikum berlangsung seadanya dan sangat tidak maksimal disebabkan fasilitas yang kurang memadai. Pak Manalu sebagai guru mata pelajaran mengaku kesulitan dalam memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran melakukan instalasi sistem operasi dasar di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif dan peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena data menunjukkan nilai rata-rata dari siswa kelas X Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan SMK Tri Sakti Lubuk Pakam untuk pelajaran Melakukan instalasi sistem operasi dasar adalah 6,2. Sedangkan standar KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah adalah 7,0.

Melihat kenyataan tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pelajaran melakukan instalasi sistem operasi dasar SMK Teknik Komputer dan Jaringan. Dengan pengembangan media interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan bahasan materi pelajaran, sehingga guru tidak lagi hanya bergantung pada buku pelajaran yang ada dan diharapkan dapat mejadi solusi untuk mengatasi kurangnya fasilitas di sekolah dalam melaksanakan praktikum. Para siswa sebagai penerima pelajaran, akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk pelajaran melakukan instalasi sistem operasi dasar di SMK dengan penggunaan perangkat lunak *Microsoft Office Power Point 2010*, *Camtasia Studio 7.0*, dan *iSpring Suite 6.0*.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Pembelajaran Melakukan instalasi sistem operasi dasar selama ini didominasi dengan metode ceramah.
2. Minimnya fasilitas sekolah dalam melakukan praktikum melakukan instalasi sistem operasi dasar.
3. Media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang optimal karena dibuat hanya dengan menggunakan *power point*, sehingga siswa tidak bias belajar secara mandiri menggunakan media yang ada apabila tidak terdapat *power point* pada komputer yang digunakan siswa.

4. Sulitnya memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran Melakukan instalasi sistem operasi dasar di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif.
5. Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran melakukan instalasi sistem operasi dasar.
6. Pembelajaran di kelas masih dilakukan secara klasikal, dimana setiap siswa dipaksa belajar dengan kecepatan yang ditentukan oleh guru.

### **C. Pembatasan Masalah**

Identifikasi masalah yang telah diuraikan menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mengatasi masalah-masalah yang teridentifikasi. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, maka pengembangan media pembelajaran interaktif ini dibatasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti. Adapun yang menjadi ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi standar kompetensi “Melakukan Instalasi Sistem Operasi Dasar”. Dengan kompetensi dasar (1) Mempersiapkan instalasi sistem operasi dasar (2) Melaksanakan instalasi sistem operasi sesuai installation. Pada kelas X Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan SMK Tri Sakti Lubuk Pakam.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk multimedia interaktif yang terdapat pada menu latihan, dan media yang dibuat hanya

dengan menggunakan Perangkat Lunak *Microsoft Office Power Point 2010, Camtasia Studio 7.0 dan iSpring Suite 6.0.*

3. Analisis kebutuhan hanya dilakukan di Kelas X Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan SMK Tri Sakti Lubuk Pakam.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran melakukan instalasi sistem operasi dasar?
2. Bagaimanakah tingkat validasi media pembelajaran interaktif yang dirancang sebagai media pembelajaran yang efektif bagi siswa?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Penelitian dan Pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui rancang bangun media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran melakukan instalasi sistem operasi dasar.
2. Mengetahui tingkat validasi pembelajaran interaktif yang dirancang sebagai media pembelajaran yang efektif bagi siswa.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Manfaat pengembangan ini secara praktis adalah : (1) dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran melakukan instalasi sistem operasi dasar

dengan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. (2) sebagai salah satu alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan di mana dan kapan saja tanpa harus menuntut adanya kehadiran guru secara fisik. (3) Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi melakukan instalasi sistem operasi dasar untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara teoritis manfaat pengembangan ini adalah: (1) Untuk membangkitkan motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mudah, singkat, menyenangkan dan murah. (2) Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan dapat disosialisasikan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran lain.