

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

SMK merupakan lembaga pendidikan yang memiliki visi menghasilkan tamatan yang memiliki jati diri bangsa yang mampu mengembangkan keunggulan lokal dan bersaing di pasar global. Di SMK, siswa tidak hanya dibekali ilmu-ilmu umum saja namun juga dituntut untuk memiliki keterampilan khusus melalui pengalaman kerja langsung (on job learning). Hal tersebut seiring dengan tujuan dari SMK yaitu meningkatkan kecerdasan pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya. Oleh karena itu untuk menciptakan tamatan-tamatan yang kompeten dalam ilmu pengetahuan serta memiliki keterampilan khusus yang dapat dimanfaatkan pada pasar kerja, Sekolah Menengah Kejuruan banyak melakukan inovasi-inovasi dalam pendidikan seiring dengan perkembangan zaman (sesuai kebutuhan pasar).

SMK Swasta Telkom Sandhy Putra Medan merupakan salah satu SMK yang bertujuan untuk menciptakan tamatan-tamatan muda yang terampil. Melalui visinya sekolah ini bertujuan untuk menghasilkan tamatan-tamatan yang mampu bersaing pada pasar kerja nasional dan internasional. Untuk mewujudkan visi tersebut SMK Telkom Shandy Putra Medan menerapkan beberapa pengembangan. Pertama, pengembangan dan penyelenggaraan diklat yang sesuai kebutuhan pasar kerja nasional dan internasional. Kedua, pemberdayaan dan peningkatan kualitas SDM sekolah, fasilitas, dan sumber daya lingkungan yang sesuai dengan tuntutan dan perubahan global. Ketiga, pengembangan bahan ajar

untuk mendukung pembelajaran yang mengacu dan berdasarkan kegiatan pembelajaran. Keempat, pengembangan dan implementasi manajemen mutu. Kelima, penataan lingkungan belajar yang mendukung kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Di SMK Swasta Telkom Shandy Putra Medan terdapat dua kompetensi program keahlian yaitu Program Keahlian Switching dan Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ) merupakan program keahlian yang telah dibuka sekitar 7 tahun. Keberadaan program keahlian TKJ di SMK Swasta Telkom Shandy Putra Medan bertujuan untuk menghasilkan tamatan-tamatan yang memiliki kemampuan pada teknik computer dan sistem jaringan dasar. Hal itu sejalan dengan perkembangan zaman yang sudah memasuki zaman computer dan sistem jaringan. Sehingga pihak SMK Swasta Telkom Shandy Putra Medan melihat besarnya kebutuhan pasar akan tenaga-tenaga yang memiliki keahlian/keterampilan pada bidang computer dan system jaringan.

*Troubleshooting PC* merupakan materi ajar yang diberikan pada program Teknik Komputer Jaringan. Dengan materi ini siswa diharapkan memiliki kompetensi menerapkan fungsi peripheral dan instalasi PC, mendiagnosis permasalahan dan pengoperasian PC dan periferal, melakukan perbaikan dan setting ulang sistem PC, melakukan perbaikan periferal dan dan yang terakhir melakukan perawatan PC.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Irwansyah selaku guru bidang study TKJ di SMK Telkom Shandy Putera Medan, kondisi pembelajaran Troubleshhoting PC masih kurang komunikatif, khususnya siswa kelas X TKJ 4.

Siswa-siswa di kelas X TKJ 4 masih menunjukkan sikap yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, terlebih lagi bila kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah teori. Untuk pembelajaran Troubleshooting PC kegiatan pembelajaran lebih banyak pada aktivitas teori daripada praktek. Hal ini disebabkan karena kurangnya fasilitas praktek disekolah, sehingga untuk penggunaan fasilitas praktek harus dibatasi.

Kondisi pembelajaran yang kurang komunikatif seperti hal diatas berpengaruh pada hasil belajar siswa, dimana nilai siswa pada T.P. 2011/2012 yang berada diatas nilai 75 sebanyak 70% dan  $\leq 75$  sebanyak 25%. Harapan guru dan pihak sekolah sendiri agar nilai rata-rata siswa mencapai nilai maksimal yaitu nilai 100.

Pak Irwansyah melanjutkan bahwa media pembelajaran yang saat ini digunakan yaitu media presentasi power point yang disajikan melalui bantuan alat LCD. Media tersebut masih belum dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Pengembangan terhadap media tersebut juga belum ada dilakukan. Oleh karena itu peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Troubleshooting PC, pengembangan ini juga didukung oleh Pak Irwansyah yang menyatakan secara tertulis membutuhkan pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran *troubleshooting PC*. Pengembangan ini dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran troubleshooting PC. Dengan meningkatnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran diharapkan akan sejalan dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

Sebelum memulai tindakan pengembangan media pembelajaran. Peneliti melakukan pengumpulan data awal dengan menyebarkan angket analisis kepada siswa kelas X TKJ 4. Tujuan penyebaran angket ini untuk mengetahui kelemahan dari media pembelajaran yang digunakan guru. Selain itu angket analisis ini juga untuk mengetahui hal-hal apa yang harus diperbaharui dari media pembelajaran yang lama.

Adapun hasil angket analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut :

- a. Jumlah siswa yang memiliki komputer atau laptop sebanyak 38 orang dari 40 siswa dan mereka rata rata menggunakan komputer atau laptop pada kisaran waktu 2 sampai 3 jam.
- b. Siswa menganggap pembelajaran *Troubleshooting PC* sulit untuk dipahami apalagi bila pembelajaran lebih banyak menerapkan pembelajaran teori. Siswa akan merasa jenuh bila pembelajaran yang dilakukan lebih banyak teori.
- c. Siswa masih kurang termotivasi dengan media pembelajaran yang diterapkan saat ini.
- d. Siswa membutuhkan sebuah perangkat ajar yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada saat pembelajaran teori. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik yang didalamnya terdapat animasi, video, dan soal-soal untuk mengevaluasi kemampuan.
- e. Siswa sangat tertarik dengan pemanfaatan multimedia interaktif pada proses pembelajaran. Dengan pemanfaatan multimedia interaktif, siswa berharap dapat meningkatkan motivasi siswa dalam

pembelajaran *Troubleshooting PC* dan mengatasi keterbatasan waktu belajar disekolah.

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan maka peneliti akan melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang digunakan guru, pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan adalah pengembangan multimedia interaktif. Pemilihan pengembangan multimedia interaktif ini dikarenakan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai bahan ajar akan dapat mengaktifkan fungsi-fungsi psikologis siswa yang meliputi fungsi kognitif, fungsi konatif-dinamik, fungsi afektif, dan fungsi sensori-motorik. Selain itu, multimedia interaktif dapat digunakan secara individu dan juga kelompok Yudhi (2008:149). Dengan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif, dapat membantu siswa untuk dapat belajar mandiri serta lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan. Selain itu dengan digunakannya multimedia interaktif sebagai bahan ajar dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran *Troubleshooting PC*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tidak ada pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran *Troubleshooting PC*
2. Fasilitas praktek yang tidak lengkap
3. Materi *Troubleshooting PC* tergolong kategori sulit bagi siswa
4. Media pembelajaran yang diterapkan guru belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan guru masih belum dapat meningkatkan antusias siswa
6. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar.

### **C. Batasan Masalah**

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pengembangan multimedia interaktif menggunakan perangkat lunak *Microsoft Office Power Point 2010, Camtasia Studio dan iSpring Suite 6.0.*
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan adalah kompetensi dasar mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan Periferal.
3. Pengembangan multimedia interaktif diterapkan pada seluruh siswa kelas X SMK Swasta Telkom Shandy Putra Medan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran Troubleshooting PC ?
2. Apakah multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah :

1. Untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran Troubleshooting PC di SMK Swasta Telkom S P Medan.

2. Untuk mengetahui apakah multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran *troubleshooting PC*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu:

1. Manfaat teoritis penelitian ini adalah:
  - a. Dapat digunakan untuk pembelajaran secara individual, tidak terbatas pada ruang kelas, tetapi dapat digunakan dimana saja.
  - b. Sebagai perbandingan bagi peneliti selanjutnya dimasa yang akan datang.
2. Manfaat praktis penelitian ini adalah:
  - a. Sebagai bahan masukan kepada pendidik dan pihak sekolah SMK dalam pengembangan pembelajaran di kelas dan peningkatan mutu pendidikan khususnya bagi SMK Swasta Telkom S P Medan, umumnya bagi pihak pengelola SMK lainnya guna mempersiapkan tenaga kerja tingkat menengah yang siap memasuki dunia usaha dan dunia industri.
  - b. Untuk menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran.
  - c. Untuk menambah pengetahuan dan keterampilan siswa SMK dalam Troubleshooting PC.