

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu lembaga pendidikan nasional memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan SDM yang memiliki kemampuan dalam bidang keteknikan. 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 untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. 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*).

Masalah ketiga yang terdapat di SMK Negeri 1 Pergetteng-Getteng Sengkut yaitu sarana dan prasarana laboratorium, dimana komputer yang digunakan untuk media belajar/ bahan praktek belum mencukupi untuk satu unit komputer per orang, begitu juga dengan siswanya kurang memiliki minat belajar, malas belajar, sering cabut pada saat jam pelajaran berlangsung, keluar kekantin dan mengerjakan hal-hal yang tidak berhbungan dengan dengan pelajaran, terkadang merusak bahan-bahan dan alat-alat yang akan dipakai.

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 mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan *peripheral*.

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.

Salah satu Standar Kompetensi pada program keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan adalah Mendiagnosis Permasalahan Pengoperasian PC dan *Peripheral*. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru bidang studi secara khusus menunjukkan bahwa pembelajaran Mendiagnosis Permasalahan Pengoperasian PC dan *Peripheral* selama ini dilakukan dengan cara ceramah dan hanya menggunakan media seadanya seperti menunjukkan gambar peringatan yang ada dalam modul, buku teks dan power point sebagai media pembelajaran, adapun kegiatan praktikum berlangsung seadanya dan

sangat tidak maksimal disebabkan fasilitas yang kurang memadai. 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 Negeri 1 Pergetteng-getteng sengkut, Pakpak Bharat untuk pelajaran Mendiagnosis Permasalahan Pengoperasian PC dan Peripheral 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 Mendiagnosis Permasalahan Pengoperasian PC dan *Peripheral* di SMK Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Pergetteng-Getteng Sengkut. 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 Mendiagnosis Permasalahan Pengoperasian PC dan *Peripheral* di SMK dengan penggunaan perangkat lunak *Macromedia Flash8* dan *Camtasia Studio 7.0.Camera Digital*.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran Mendiagnosis Permasalahan Pengoperasian PC dan *Peripheral* selama ini didominasi dengan metode ceramah.
2. Minimnya fasilitas sekolah dalam melakukan praktikum Mendiagnosis Permasalahan Pengoperasian PC dan *Peripheral*
3. Media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang optimal karena dibuat hanya dengan menggunakan modul sehingga siswa tidak bisa belajar secara mandiri.
4. Sulitnya memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran Mendiagnosis Permasalahan Pengoperasian PC dan *Peripheral* di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif.
5. Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran Mendiagnosis Permasalahan Pengoperasian PC dan *Peripheral*
6. Pembelajaran di kelas masih dilakukan secara klasikal, dimana setiap siswa dipaksa belajar dengan kecepatan yang ditentukan oleh guru.

1.3. 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 pengembangan media pembelajaran Mendiagnosis Permasalahan Pengoperasian PC dan *Peripheral* dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* yang di rancang mengikuti desain model ADDIE.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan dengan:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Aplikasi macromedia flash 8 berbasis multimedia interaktif sebagai pembelajaran alternative mata pelajaran mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan *Perpheral*?

1.5. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan siswa sehingga akan mempengaruhi hasil belajar mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan *peripheral* yang lebih baik pada siswa kelas X Teknik Komputer Dan Jaringan SMK Negeri 1 Pergetteng-Getteng Sengkut Pakpak Bharat.

1.6. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi siswa:

Hasil penelitian ini dapat memberi motivasi siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar mata pelajaran mendiagnosa permasalahan pengoperasian PC dan *peripheral* yang dikemas secara menarik, sehingga siswa termotivasi belajar mandiri serta dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi guru:

Untuk masukan sebagai inovasi baru dalam proses belajar mengajar dikelas dengan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga kegiatan belajar menjadi menarik dan materi dapat disampaikan dengan jelas sehingga mudah untuk dipelajari.

3. Bagi sekolah:

Penelitian ini dapat digunakan sebagai evaluasi dan sarana pembelajaran, dan diharapkan nantinya dapat meningkatkan kualitas pendidikan pada mata pelajaran mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan peripheral.

4. Bagi Peneliti:

Penelitian ini dapat digunakan sebagai wadah mengembangkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti pendidikan, dan digunakan untuk menambah wawasan.