

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi kemajuan dari suatu bangsa. Oleh karenanya, saat ini sudah banyak bangsa dan negara yang meningkatkan mutu pendidikan agar tidak tertinggal dari arus perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang saat ini semakin berkembang pesat. Salah satunya adalah negara ini, Indonesia yang mengutamakan pendidikan sebagai sarana dalam mencerdaskan bangsanya untuk mencapai tujuannya.

Sejalan dengan kemajuan teknologi saat ini yang semakin pesat, dunia pendidikan juga perlu mengadakan inovasi atau mengadakan sesuatu yang baru dalam berbagai bidang, salah satunya adalah pendidikan. Keberhasilan suatu sistem pendidikan itu dapat dilihat dari kualitas seorang pengajar atau guru. Hal ini dikarenakan seorang guru harus mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan inovasi yang dilakukannya saat melakukan proses mengajar.

Di Indonesia sendiri minat belajar dari para siswa masih tergolong rendah karena proses belajar mengajar masih menggunakan cara yang konvensional seperti dengan menggunakan metode ceramah. Seharusnya seorang guru mampu menciptakan inovasi dalam proses pembelajaran agar proses belajar lebih terasa menarik dan dapat meningkatkan minat belajar dari siswa. Sebaliknya, jika seorang guru kurang berinovasi dalam mengajar hanya akan

membuat siswa menjadi bosan dan kurang antusias dalam menerima materi yang diajarkannya.

Menurut Asmani (2010) dalam bukunya mengatakan bahwa untuk menjadi guru yang ideal dan inovatif diperlukan 10 langkah, yaitu : (1) Menguasai materi pelajaran secara mendalam, (2) Mempunyai wawasan yang luas, (3) Komunikatif, (4) Dialogis, (5) Menggabungkan teori dengan praktik, (6) Bertahap, (7) Mempunyai variasi pendekatan, (8) Tidak memalingkan materi pembelajaran, (9) Tidak terlalu menekan dan memaksa, dan (10) Humoris, tapi serius. Jika kita mampu melakukan langkah – langkah tersebut, maka siswa akan dapat menyerap materi yang diberikan dengan lebih baik.

Salah satu cara untuk menarik minat belajar dari siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis animasi karena media sangat erat kaitannya dengan proses belajar mengajar. Arsyad dalam Syahputra (2011 : 16) menyatakan bahwa :

“Media merupakan bagian dari komunikasi yang dilakukan dalam proses belajar mengajar. Baik buruknya komunikasi yang dilakukan ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Saluran merupakan media untuk menyampaikan pesan. Penggunaan media yang tepat oleh pendidik akan mengoptimalkan proses komunikasi yang terjadi sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat dicapai sesuai yang telah direncanakan”.

SMK Negeri 1 Lumbanjulu merupakan salah satu sekolah yang bergerak di bidang Teknik Informasi dan Komunikasi. Lulusan dari sekolah ini diharapkan mampu bersaing di dunia keteknikan. Namun berbanding terbalik dengan informasi yang didapat penulis, banyak siswa yang minat belajarnya kurang pada

beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Melakukan Pemasangan Jaringan *Wide Area Network* (WAN). Hal ini dibuktikan dari penguasaan siswa terhadap standar kompetensi mata pelajaran Melakukan Pemasangan Jaringan *Wide Area Network* (WAN). Masih banyak siswa yang mendapat nilai rendah. Padahal Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran ini adalah 75,00 tetapi masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah 75,00.

Selain itu masih banyak siswa yang tidak menyelesaikan tugasnya, baik itu tugas tertulis ataupun tugas praktek. Hal ini didapat dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran tersebut. Ini disebabkan karena mereka kurang mengerti dengan apa yang dijelaskan oleh guru didepan kelas. Itu menandakan bahwa guru masih melakukan sistem pengajaran yang konvensional. Berdasarkan hal tersebut didapati bahwa guru kurang menggunakan media pembelajaran yang lebih baik dan menarik untuk menarik minat belajar dari siswa.

Guru yang masih menerapkan sistem pengajaran konvensional seperti ceramah terasa lebih membosankan dan susah untuk dipahami. Karena itulah guru dituntut untuk melakukan inovasi dalam sistem pengajarannya agar siswa tidak bosan sehingga proses komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Kelebihan dalam menggunakan media pembelajaran adalah siswa mampu lebih memahami materi dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

Adobe Flash merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis animasi. Dengan bantuan dari aplikasi ini guru dapat menampilkan materi pelajaran dengan lebih menarik dan tidak membosankan. Pembuatan media pembelajaran dengan *Adobe Flash* bisa dijadikan alternatif untuk mengatasi kendala – kendala dan masalah tidak adanya alat peraga.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash pada Mata Pelajaran Melakukan Pemasangan Jaringan *Wide Area Network* (WAN) di SMK Negeri 1 Lumbanjulu”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah – masalah yang berkenaan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Melakukan Pemasangan Jaringan *Wide Area Network* (WAN) masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Belum adanya pengembangan media belajar yang berbasis animasi pada mata pelajaran Melakukan Pemasangan Jaringan *Wide Area Network* (WAN) di SMK Negeri 1 Lumbanjulu.

3. Kurangnya penggunaan sarana dan prasarana disekolah SMK Negeri 1 Lumbanjulu sehingga baik siswa maupun pengajar mengalami keterbatasan dalam memahami materi.
4. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena sistem pembelajaran di dalam kelas masih dilakukan dengan cara konvensional.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan Identifikasi masalah yang sudah diuraikan diatas menunjukan bahwa perlu dilakukannya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran interaktif, mengingat keterbatasan penulis dalam hal kemampuan, waktu, dana, serta untuk membuat penelitian semakin terarah, maka perlu dibuat pembatasan masalah. Adapun batasan masalah yang dapat penulis adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* pada mata pelajaran Melakukan Pemasangan Jaringan *Wide Area Network (WAN)* yang dilakukan di SMK Negeri 1 Lumbanjulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang terdapat di atas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran yang layak digunakan pada mata pelajaran Melakukan Pemasangan Jaringan *Wide Area Network (WAN)* di SMK Negeri 1 Lumbanjulu?

2. Apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam mata pelajaran Melakukan Pemasangan Jaringan *Wide Area Network* (WAN)?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak pada mata pelajaran Melakukan Pemasangan Jaringan *Wide Area Network* (WAN) di SMK Negeri 1 Lumajang.
2. Untuk mengetahui nilai validasi dari media pembelajaran yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yang layak dan menarik bagi siswa.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Untuk membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan dengan cara yang menarik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Membangkitkan kreatifitas guru untuk merancang media interaktif.
4. Sebagai masukan untuk peneliti lain yang melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini.