

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sasaran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuhkan potensi-potensi kemanusiaannya. Potensi kemanusiaan merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia (Endang Hangestiningih 2015: 4). Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena pendidikan adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia demi kemajuan suatu negara. Menurut Renstra (dalam Nukholis, 2013: 31) pendidikan mengembangkan berbagai aspek kehidupan manusia melalui proses belajar mengajar. Melalui pendidikan, kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dan menghasilkan berbagai pengetahuan. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga tujuan untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat terwujud.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di zaman yang modern ini, teknologi telah banyak merubah gaya hidup manusia dari berbagai aspek, termasuk dalam bidang pendidikan. Tantangan tersebut menjadikan salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologi dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran (Yudhi Munadi, 2008:1). Pendidik dan peserta didik dituntut memiliki kemampuan untuk bisa memanfaatkan teknologi didalam pembelajaran. Karena Dampak dari perkembangan iptek terhadap proses pembelajaran sangat lah besar ditandai dengan adanya iptek didalam proses

pembelajaran dapat memperkaya sumber dan media pembelajaran, seperti e-book (Electronic Book), modul, film, video, animasi, slide hypertext, web, dan sebagainya yang dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Menurut Arsyad (dalam Drajat Nugroho, 2016: 14) media sebagai pengantar atau perantara yang dapat berbentuk apa saja yang didalamnya mengandung informasi. Dengan adanya media pembelajaran pada proses pembelajaran tentunya dapat membantu guru dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran dan agar membuat proses belajar lebih mudah, dapat memperjelas materi pembelajaran dengan beragam contoh yang konkret melalui media serta memfasilitasi interaksi dan memberi kesempatan praktek kepada siswa. Media digunakan sebagai alat bantu pada proses pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Media yang dibuat adalah media interaktif, Menurut (Nanda Septiana, 2018: 97) media interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang sedemikian rupa dilengkapi dengan alat pengontrol (*tool*) yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna (*user*).

Dengan mengembangkan media pembelajaran, akan menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang berkualitas dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Pemanfaatan media pembelajaran tersebut diharapkan akan membawa pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa agar tercapai tujuan pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa bisa

berlama-lama mempelajari suatu materi. Dalam pembelajaran siswa membutuhkan suasana yang menyenangkan yang dapat diciptakan melalui media dan metode yang bervariasi agar siswa tidak merasa bosan dan tertarik dalam proses pembelajaran.

Pendidik/guru dituntut untuk dapat menciptakan ataupun mengembangkan suatu media yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Guru yang profesional dituntut mampu menggunakan berbagai media pembelajaran yang ada disekitarnya. Menurut Yudhi Munadi (2008:1) untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah guru yang berkualitas. Guru yang berkualitas ini adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (UU RI No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh seorang guru, anak didik dan lingkungan sekolah. Ketiga hal ini tidak dapat dipisahkan karena ketiganya saling terkait. Guru yg telah menjelaskan secara panjang lebar tentang suatu materi tetapi belum tentu seluruh anak didik bisa belum tentu dapat menerima dengan baik mengenai informasi yang disampaikan. Hal ini dikarenakan tidak seluruh anak didik bisa mendapat pelajaran apabila hanya diterangkan melalui metode ceramah. Oleh karena itu, guru-guru harus berinovasi untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan tentunya dapat dengan mudah diterima oleh semua siswa. Salah satu cara untuk

membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dengan siswa SMK Negeri 1 Kutacane menyatakan bahwa pada proses pembelajaran mata pelajaran komputer dan jaringan dasar, masih sukar dipahami para siswa karena pembelajaran yang hanya menjelaskan secara teoritik, tidak interaktif dan kurang mengoptimalkan teknologi dalam media pembelajaran. Guru masih menerapkan proses belajar menggunakan metode ceramah dimana hanya berpusat pada guru sehingga mempengaruhi pemahaman siswa saat belajar serta tidak membuat siswa berinteraksi dalam proses pembelajaran. Ketersediaan perpustakaan yang sudah memuat berbagai referensi bukupun masih belum menimbulkan minat siswa dalam membaca. Selanjutnya media pembelajaran yang digunakan di sekolah hanya berbentuk power point, ebook dan media gambar. Media pembelajaran tersebut tidak bisa sewaktu-waktu digunakan oleh siswa (kurang praktis). Siswa kurang memahami materi dengan benar dikarenakan media pembelajaran yang digunakan masih terlalu simpel dan sulit untuk diterima oleh siswa.

Melalui observasi dan bertanya kepada guru SMK Negeri 1 Kutacane yaitu bapak Arzico Pebtian menyebutkan bahwa setiap guru di sekolah sudah mempunyai komputer. Namun, hanya sedikit guru yang menggunakan komputer di dalam proses pembelajaran. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran PPT dan papan tulis. Pada media pembelajaran guru menjelaskan materi kepada siswa hanya dengan menggunakan e-book, e-book yang digunakan kemudian ditampilkan menggunakan proyektor. Pada saat guru menjelaskan materi siswa

diharuskan mencatat karena siswa tidak memiliki e-book tersebut. Selain itu beberapa siswa mengalami kesulitan dalam hal nilai, ditandai dengan nilai siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar nilai KKM yang digunakan di SMK Negeri 1 Kutacane adalah 75, namun ada juga sebagian siswa yang tidak mencapai KKM. Pada tahun 2019 siswa yang memperoleh nilai A sebanyak 11 orang, siswa yang memperoleh nilai B sebanyak 9 orang dan siswa yang memperoleh nilai C sebanyak 15 orang. Sedangkan pada tahun 2020 siswa yang memperoleh nilai A sebanyak 13 orang, siswa yang memperoleh nilai B sebanyak 8 orang dan siswa yang memperoleh nilai C sebanyak 13 orang. Hal ini bisa disebabkan karena pemilihan media pembelajaran yang diberikan kepada siswa masih kurang bervariasi dan tidak menarik perhatian siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa, siswa siswi kelas X Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Kutacane masih perlu mengoptimalkan nilai pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pemanfaatan media pembelajaran ini sedapat mungkin dapat diterapkan agar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dalam mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar agar sesuai dengan karakteristik belajar siswa. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk melakukan **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan Di SMK Negeri 1 Kutacane”**. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan software aplikasi Adobe Flash CS6. Adanya software

Adobe Flash CS6 telah mempermudah untuk membuat media pembelajaran berbasis media interaktif. Kemampuan program *Adobe Flash CS6* dalam pembuatan presentasi multimedia mendukung pembuatan animasi secara langsung, mendukung penyisipan multimedia seperti gambar, suara, dan video ke animasi yang dibuat. Dengan desain-desain yang dibuatkan di dalam slide, maka siswa akan sangat tertuju dan lebih tertarik untuk belajar.

Untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan terdiri dari *Analysis* (Analisa), yaitu mengidentifikasi masalah/kebutuhan media yang digunakan, mengetahui apakah model/metode tersebut mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi, *Design* (Desain), melakukan perancangan model mulai dari merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan media pembelajaran, *Development* (Pengembangan), proses mewujudkan desain menjadi kenyataan, jika dalam desain diperlukan software berupa media pembelajaran maka media harus dikembangkan. *Implementation* (Implementasi), mengimplementasikan ke bentuk nyata yaitu menerapkan system pembelajaran dan media pembelajaran yang telah dibuat. *Evaluation* (Evaluasi), memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dibuat, evaluasi juga dimaksudkan untuk mendapatkan masukan mengenai pengembangan media serta dapat mengetahui apakah media sudah layak digunakan yaitu dengan memvalidasikan produk kepada para ahli.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Menggunakan metode pembelajaran yang masih konvensional
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar
3. Belum ada media pembelajaran menggunakan flash pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar
4. Penerapan pembelajaran yang digunakan masih kurang efektif untuk menarik perhatian siswa di dalam kelas.
5. Keberadaan media di sekolah kurang praktis dan sederhana sehingga sulit untuk menarik minat belajar siswa.
6. Pada SMK Negeri 1 Kutacane sudah banyak memiliki fasilitas komputer, namun hanya sebagian kecil yang menggunakan fasilitas komputer untuk pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini difokuskan pada pembuatan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar
2. Peneliti membahas tentang bagaimana kelayakan media interaktif
3. Peneliti menggunakan software *Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar

4. Penggunaan media pembelajaran interaktif adalah siswa dan guru di SMK Negeri 1 Kutacane
5. Materi yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan silabus kelas X yang terdiri dari KD 3.8 Menerapkan perawatan perangkat keras komputer, KD 4.8 Melakukan perawatan perangkat keras komputer.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan 2 rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran yang interaktif bagi siswa SMK Negeri 1 Kutacane?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Kutacane?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah:

1. Mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran yang interaktif bagi siswa di SMK Negeri 1 Kutacane
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Kutacane

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Bagi guru, sebagai referensi media pembelajaran yang lebih dan dapat membangkitkan motivasi pendidik untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, mudah dan menyenangkan.
3. Bagi sekolah, dapat memberikan sarana dan prasarana pendukung dalam proses pembelajaran untuk menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat.
4. Bagi peneliti, menambah wawasan dibidang teknologi dan pendidikan dengan meningkatkan kualitas pengetahuan dan dapat dipergunakan di dunia kerja dengan mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran.