

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah proses untuk dapat mengembangkan potensi diri seseorang. Untuk itu diperlukan guru yang mampu mendidik siswa agar potensi yang terdapat dalam diri siswa dapat berkembang dan bermanfaat. Pendidikan tidak hanya mempersiapkan siswa untuk mendapatkan profesi atau jabatan, tetapi juga membantu untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat keberhasilan negara dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah mutu pendidikan yang baik agar tercipta generasi penerus bangsa yang berpendidikan yang mampu membawa bangsa ke arah yang lebih baik lagi.

Pemerintah telah menetapkan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang termuat di dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu: mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan di Indonesia. Berbagai cara dan metode

digunakan untuk meningkatkan kualitas dalam pendidikan. Sesuai arah perkembangan zaman yang menuntut untuk peningkatan sistem pendidikan sebagai suatu hal yang mutlak bila suatu bangsa ingin dikatakan sebagai negara yang maju dalam pendidikan dan mampu berkompetisi era global di abad ini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran, guru dan media yang digunakan. Perkembangan teknologi di bidang multimedia bisa dijadikan metode baru dan peluang bagi seorang guru atau pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran agar tercapai hasil yang lebih maksimal.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan yang bertanggungjawab membekali siswa dengan pengetahuan, ketrampilan, dan keahlian. Berdasarkan kurikulum 2013, SMK bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan pengetahuan kepribadian akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejurumannya. GBPP (1999) dinyatakan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai bagian dari pendidikan menengah dalam sistem pendidikan Nasional: (1) menyiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional, (2) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karier, mampu berkompetisi, dan mampu mengembalikan diri, (3) menyiapkan tenaga kerja menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha industri pada saat ini maupun yang akan datang, dan (4) menyiapkan tamatan agar mampu menjadi warga Negara yang produktif, adaptif, dan kreatif.

Sekolah SMK Negeri 1 Bandar Masilam sudah menerapkan kurikulum 2013, meskipun sekolah tersebut masih mengembangkan upaya penyerderhanaan dan tematik-integratif. Hal tersebut berarti proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 dilakukan dengan mengintegrasikan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran ke dalam tema-tema. SMK Negeri 1 Bandar Masilam merupakan lembaga pendidikan yang mengajarkan bidang ilmu komputer, salah satunya adalah Sistem Komputer. Kegiatan pembelajaran di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Bandar Masilam khususnya mata pelajaran Sistem Komputer dilaksanakan secara daring (*online*) menggunakan aplikasi *Zoom* dan luring (*offline*) dua kali pertemuan dalam seminggu karena adanya pandemi Covid-19. Metode mengajar yang digunakan masih berpusat pada guru dan media mengajar yang digunakan adalah media *power point*.

Kegiatan observasi yang dilakukan di sekolah, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan tahun ajaran 2021/2022 untuk mata pelajaran Sistem Komputer dianggap rendah yaitu nilai rata-rata yang masih lebih rendah dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Rendahnya hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Bandar Masilam dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam individu dan faktor dari luar individu. Faktor lain yang diduga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah proses pembelajaran pada mata pelajaran Sistem Komputer yang masih berpusat pada guru dan guru menggunakan media yang sederhana seperti media gambar dan *power point*.

Memaksimalkan peningkatan pembelajaran diperlukan adanya penerapan media pembelajaran yang diarahkan pada peningkatan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Dengan demikian guru tidak hanya menjelaskan teori saja, namun guru juga sudah menguasai dan menerapkan serta mempraktikkan teknologi secara langsung. Sesuai dengan perkembangan teknologi kini banyak ditemukan perangkat lunak yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran di kelas. Penggunaan media perangkat lunak tentunya akan sangat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan penjelasan yang diuraikan diatas, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif belum diterapkan di sekolah SMK Negeri 1 Bandar Masilam khususnya pada mata pelajaran Sistem Komputer. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X TKJ Di SMK Negeri 1 Bandar Masilam.”

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif pada saat proses pembelajaran secara daring (*online*) dan luring (*offline*).
2. Metode pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru yang menyebabkan siswa kurang aktif pada proses pembelajaran.

3. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam penyampaian materi selama proses pembelajaran berlangsung.

### 1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dituliskan, serta untuk membuat penelitian ini semakin terarah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan *software Blender* dalam pengembangan produk media pembelajaran interaktif
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif 3 dimensi pada mata pelajaran sistem komputer pada kompetensi dasar 3.8 mengevaluasi perangkat eksternal atau peripheral dan 3.9 menganalisis memori berdasarkan karakteristik sistem memori (lokasi, kapasitas, kecepatan, cara akses, dan tipe fisik)
3. Uji kelayakan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi pada Mata Pelajaran Sistem Komputer dilakukan di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Bandar Masilam.

### 1.4. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif 3 dimensi pada mata pelajaran Sistem Komputer kelas X Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Bandar Masilam?

2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran interaktif 3 dimensi pada mata pelajaran Sistem Komputer kelas X Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Bandar Masilam?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang akan diteliti, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif 3 dimensi pada mata pelajaran Sistem Komputer kelas X Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Bandar Masilam.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif 3 dimensi pada mata pelajaran Sistem Komputer kelas X Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Bandar Masilam.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan referensi bagi sekolah SMK Negeri 1 Bandar Masilam untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru dengan pengembangan media pembelajaran interaktif 3 dimensi khususnya pada mata pelajaran Sistem Komputer.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Memberikan masukan bagi peneliti dalam kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### b. Bagi Siswa

Meningkatkan kemandirian siswa dengan cara melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran di sekolah dan membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

### c. Bagi Guru

Memberikan solusi dalam mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif 3 dimensi khususnya pada mata pelajaran Sistem Komputer serta memotivasi guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif.