

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan titik sentral yang sangat berpengaruh untuk meningkatkan kemajuan suatu negara. Melalui pendidikan harkat dan martabat bangsa dapat ditingkatkan dan dengan demikian tujuan untuk memajukan negara ke arah yang lebih baik lagi dapat terwujud. Peningkatan mutu pendidikan telah banyak dilakukan oleh setiap negara untuk memajukan negaranya. Salah satunya adalah Indonesia yang menjadikan pendidikan sebagai jalan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa seperti yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945. Dalam peningkatan mutu pendidikan ini diharapkan dapat menghasilkan manusia yang dapat memberikan banyak kontribusi bagi masyarakat, bangsa, dan negara sehingga mampu hidup dan bersaing dalam era globalisasi yang akan datang tanpa kehilangan identitas nasionalnya.

Pendidikan menjadi suatu hal yang sangat penting untuk dikembangkan, sehingga pembangunan sumber daya manusia dibidang pendidikan merupakan modal utama dalam pembangunan bangsa. Untuk menghadapi persaingan dalam era globalisasi, pemerintah berusaha mengantisipasi melalui peningkatan kualitas sumber daya manusia, dilakukan dengan peningkatan kualitas pendidikan. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi

peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu lembaga pendidikan formal yang diharapkan mampu melaksanakan tujuan pendidikan nasional adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang menghasilkan siswa yang terampil, cakap, serta siap bekerja dalam dunia usaha. Salah satu lembaga pendidikan formal tersebut adalah SMK Yayasan Awal Karya Pembangunan, yang memiliki bidang keahlian Teknik Komputer dan Jaringan, dimana para lulusannya diharapkan mampu bersaing di dunia usaha khususnya di bidang teknik komputer dan jaringan. Salah satu mata pelajaran yaitu Rancang Bangun Jaringan yang mendukung tercapainya mutu lulusan yang terampil dan kreatif. Pada mata pelajaran Rancang Bangun Jaringan, siswa diharapkan mampu mengaplikasikan dan mengamalkan ilmu dibidangnya. Untuk itu siswa harus benar-benar menguasai jenis, manfaat, cara penggunaan, dan aplikasinya dalam dunia industri.

Hasil wawancara yang telah dilakukan di Yayasan Awal Karya Pembangunan, didapatkan bahwa nilai mata diklat Rancang Bangun Jaringan belum sesuai dengan kriteria nilai ideal ketuntasan belajar rata-rata 8.00 yang ditetapkan oleh DEPDIKNAS untuk setiap indikator, kompetensi dasar, standar kompetensi, dan mata pelajaran yaitu dengan nilai (skor)  $\geq$  kriteria ideal ketuntasan. Dengan skala kriteria 0-100% dan kriteria ideal ketuntasan belajar adalah 70% untuk kurikulum tingkat satuan pendidikan (Depdiknas, 2006:15). Berdasarkan daftar nilai pada guru bidang studi Rancang Bangun Jaringan

diperoleh data nilai hasil evaluasi awal siswa kelas XI adalah berkisar 60 sampai 65. Dan untuk meningkatkan nilai siswa tersebut telah diadakan ujian ulangan (remedial), setelah dilakukan remedial maka diperoleh hasil yang sesuai menurut nilai ketuntasan belajar yaitu 80. Pada mata pelajaran rancang bangun jaringan sangat jarang melakukan praktek dalam 2 minggu hanya sekali melakukan praktek sehingga siswa kurang memahami suatu pelajaran.

Rendahnya hasil belajar yang dialami oleh siswa dapat disebabkan oleh banyak faktor. Menurut Syah (2009:145) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) macam, yaitu: (1) Faktor Internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa, (2) Faktor Eksternal (faktor dari luar diri siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar diri siswa, (3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan model yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran. Sehingga sebagian besar hasil belajar siswa tidak mencapai nilai batas ketuntasan belajar yang ditetapkan. Hal ini bukan berarti siswa tidak memiliki kemampuan dalam Rancang bangun jaringan, tetapi masih banyak unsur yang terkait dengannya.

Guru sebagai salah satu pemeran utama dalam pembelajaran haruslah profesional dalam bidangnya agar dapat menjalankan tugas dan fungsinya sebagai pendidik sekaligus pengajar yang berkompeten. Untuk itu, guru harus menguasai bahan yang diajarkan, terampil mengajarkannya, dan mampu mengatasi berbagai kendala yang ditemui dalam pembelajaran. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru adalah mampu memilih dan menggunakan dengan tepat strategi

pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, dan karakteristik siswa agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan optimal.

Rancang bangun jaringan merupakan salah satu mata diklat yang diajarkan pada jenjang pendidikan menengah kejuruan khususnya pada bidang keahlian teknik komputer dan jaringan termasuk di SMK Yayasan Awal Karya Pembangunan. Dari hasil pengamatan penulis di sekolah SMK Yayasan Awal Karya Pembangunan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan selama ini masih berorientasi pada pola pembelajaran yang lebih banyak didominasi guru. Proses ini hanya menekankan pada pencapaian tuntutan kurikulum dan penyampaian tekstual semata daripada pengembangan kemampuan belajar siswa. Keterlibatan siswa selama pembelajaran belum optimal sehingga berakibat pada perolehan hasil belajar siswa tidak optimal pula. Disini peran siswa tidak lagi sebagai subyek belajar melainkan sebagai obyek pembelajaran. Tanggung jawab siswa terhadap tugas belajarnya seperti dalam hal kemampuan mengembangkan, menemukan, menyelidiki, dan mengungkap pengetahuan yang dimiliki masih sangat kurang.

Proses pembelajaran seperti ini berdampak pada pencapaian belajar sebagian siswa kelas XI SMK Yayasan Awal Karya Pembangunan pada mata diklat Rancang bangun jaringan belum mencapai kriteria ideal ketuntasan sebagaimana yang ditetapkan. Ketidak tercapaian ketuntasan belajar ini karena siswa kurang mampu menyelesaikan permasalahan sesuai tahapan penyelesaian soal berbentuk masalah. Pola pengajaran yang selama ini digunakan guru belum

mampu membantu siswa dalam menyelesaikan soal-soal berbentuk masalah, mengaktifkan siswa dalam belajar, memotivasi siswa untuk mengemukakan ide dan pendapat mereka, dan bahkan para siswa masih enggan untuk bertanya pada guru jika mereka belum paham terhadap materi yang disajikan guru. Disamping itu juga, guru senantiasa dikejar oleh target waktu untuk menyelesaikan setiap pokok bahasan tanpa memperhatikan kompetensi yang dimiliki siswanya.

Untuk mengantisipasi masalah ini, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajarnya, menumbuhkan kembali motivasi dan minat siswa dalam belajar. Pengertian ini mengandung makna bahwa guru hendaknya mampu menerapkan suatu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan, menemukan, menyelidiki, dan mengungkap ide siswa sendiri, serta melakukan proses penilaian yang berkelanjutan untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang optimal. Dengan kata lain diharapkan kiranya guru mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah siswa dalam mata diklat Rancang bangun jaringan dan melakukan penilaian yang berkelanjutan.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa memecahkan masalah adalah dengan menggunakan media CourseLab 2.4. Media pembelajaran adalah sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar Arsyad (2007:4))

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan sebelum ini maka dapat diidentifikasi masalah-masalah penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Rancang Bangun Jaringan Kelas XI SMK AKP Galang yang belum sesuai dengan kriteria nilai ideal ketuntasan belajar.
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif masih relatif sedikit digunakan pada peserta didik pada mata pelajaran Rancang Bangun Jaringan di SMK AKP Galang.
3. Penyampaian materi tidak mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik.
4. Guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah serta identifikasi masalah yang telah dituliskan, mengingat juga keterbatasan penulis dalam hal kemampuan dan waktu, maka penulis membatasi masalah penelitian ini pada bidang:

1. Penelitian ini memfokuskan apakah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini layak digunakan pada siswa kelas XI TKJ SMK AKP Galang.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk multimedia menggunakan CD Interaktif dengan menggunakan Perangkat Lunak *CourseLab 2.4*.

3. Materi ajar pada mata pelajaran Rancang Bangun Jaringan dibatasi pada bahasan menjelaskan Perakitan komputer jaringan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang ada, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif tepat untuk menjelaskan materi ajar pada bahasan menjelaskan terminologi dasar jaringan?
2. Bagaimana rancangan sebuah pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pelajaran terminologi dasar jaringan?
3. Apakah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan pada bahasan menjelaskan terminologi dasar jaringan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui apakah multimedia interaktif yang tepat untuk menjelaskan materi ajar pada bahasan menjelaskan terminologi dasar jaringan.
2. Mengetahui rancangan sebuah pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Rancang Bangun Jaringan.

3. Mengetahui apakah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan pada bahasan menjelaskan terminologi dasar jaringan.

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

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini ditujukan agar dapat membantu para pendidik khususnya tentang penerapan pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
- b. Meningkatkan ketertarikan serta minat siswa terhadap pelajaran.
- c. Meningkatkan pengetahuan serta keterampilan dari siswa SMK.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan dapat menjadi masukan kepada pihak sekolah dalam peningkatan sarana dan prasarana sekolah agar lebih memotivasi siswa dalam mengukir prestasi.
- b. Dapat dijadikan bahan pada proses pembelajaran.
- c. Menjadi masukan kepada pihak sekolah dan seluruh tenaga pendidik dan pihak-pihak lain mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran pada mata rancang bangun jaringan.