

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat. Artinya proses perubahan terjadi di dalam diri seseorang yang belajar tidak dapat terlihat. Hal ini hanya dapat terlihat dari adanya gejala-gejala perubahan perilaku yang tampak. Pembelajaran juga harus dibuat menarik dan unik. Untuk itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat berfungsi sebagai pengganti dalam pengamatan. Pengamatan dalam hal ini berarah pada apakah pembelajaran yang diberikan pada siswa diterima dengan baik.

Apabila pembelajaran itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Interaksi ini terjadi selama pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas siswa, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya).

Salah satu usaha untuk menguasai kesulitan pembelajaran adalah dengan memanfaatkan secara maksimal sarana belajar seperti alat-alat dan media pembelajaran. Melalui pemanfaatan media pembelajaran diharapkan konsep-konsep ilmu Teknik Komputer dan Jaringan yang bersifat abstrak akan semakin mudah untuk dipahami oleh siswa. Karena salah satu fungsi media adalah dapat

membuat konsep abstrak menjadi konkret. Agar penggunaan media dapat mengenai sasaran yaitu tercapainya tujuan pembelajaran serta menemukan jenis-jenis media yang cocok untuk diterapkan maka kreativitas guru dan pihak sekolah sangat diperlukan.

Media dengan berbagai keunikannya dapat merupakan sumber-sumber belajar yang potensial apabila dirancang dan digunakan secara baik. Rancangan pembuatan media itu terdiri dari perencanaan pembuatan media, pemilihan media yang tepat, serta pemanfaatan dan keefektivan dari media yang digunakan. Selain itu, guru harus memiliki kreativitas untuk dapat merancang media pembelajaran. Seperti membuat bagan dan gambar-gambar yang kreatif dalam menguraikan topik pembelajaran tentang Perancangan *Wide Area Network* (WAN) akan lebih menggugah perhatian dan minat belajar siswa dalam memahami topik tersebut. Tidak hanya guru, pihak sekolah juga harus berperan aktif dalam penyediaan media belajar bagi siswanya sehingga tingkat minat belajar siswa semakin tinggi. Baik dari aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), maupun aspek psikomotorik (keterampilan).

Hajar, (2014) menyatakan bahwa :

1. Belajar lebih banyak terjadi jika media diintegrasikan ke dalam program instruksional yang tradisional.
2. Jumlah belajar yang setara sering dapat tercapai dalam waktu yang lebih singkat dengan menggunakan teknologi.
3. Program instruksional menggunakan berbagai media yang didasarkan pada suatu pendekatan sistem, seringkali memudahkan siswa dalam belajar secara lebih efektif.
4. Program-program media dan atau tutorial audio untuk pembelajaran biasanya lebih disukai siswa bila dibandingkan dengan pengajaran tradisional.

Pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan penguasaan konsep, keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan proses siswa. Selain itu keberhasilan pembelajaran yang dikembangkan dapat diharapkan menjadi percontohan dari pembelajaran sejenis, untuk topik-topik bahan kajian yang lain dalam bidang studi dengan beberapa penyesuaian yang diperlukan.

Upaya peningkatan kualitas atau mutu pendidikan tersebut mampu menghasilkan sumber daya masyarakat yang berkualitas dan berkompeten dalam menghadapi berbagai perubahan dan tuntutan kebutuhan masa depan dengan mampu berpikir global dan bertindak sesuai dengan karakteristik dan potensi lokal. Hal tersebut dikarenakan gelombang globalisasi yang mengakibatkan restrukturisasi bumi sedang menerpa seluruh aspek kehidupan dan kehidupan manusia, tidak terkecuali Indonesia. Persaingan tenaga kerja dengan keahlian yang sama tidak lagi terbatas pada SDM yang berada di daerah yang sama, tapi datang dari segala penjuru dunia. Globalisasi itu suatu fakta yang tidak dapat dihindari dan sekaligus merupakan suatu proses yang sedang berkembang.

Hasil observasi lapangan (kelas) pada tanggal 12 Maret 2014, pada kegiatan proses belajar mengajar (PBM) menunjukkan aktivitas siswa dalam proses belajar-mengajar rendah dan bersifat pasif yaitu cenderung hanya sebagai penerima saja. Siswa kelihatan tidak bersemangat banyak yang mengantuk dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru. Siswa kurang berminat selama mengikuti proses pembelajaran, siswa kurang berani mengemukakan pendapatnya bila diberi pertanyaan oleh guru. Proses kegiatan belajar mengajar didominasi dengan kegiatan mencatat di papan tulis dan ceramah/presentasi.

Melihat kondisi siswa ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah. Minat belajar siswa ditunjukkan dengan adanya perasaan senang, perhatian dan adanya aktivitas yang merupakan akibat dari rasa senang dan perhatian. Banyak hal yang menyebabkan kondisi di atas terjadi, misalnya berasal dari diri pribadi siswa sendiri dan dari luar pribadi siswa sendiri yang kemudian dapat mempengaruhi minat belajar siswa ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Beberapa contoh yang berasal dari dalam pribadi siswa misalnya: siswa mengalami masalah pribadi yang bisa menurunkan minat belajarnya, atau yang berasal dari luar pribadi siswa misalnya: metode pembelajaran hanya ceramah dan media yang digunakan media Power Point serta membuat catatan atau bahkan bisa berasal dari guru sendiri sebagai pemberi materi pelajaran.

Hal ini dikarenakan agar lebih menghemat waktu serta agar kompetensi pembelajaran cepat terselesaikan. Penyebab lain penggunaan metode tersebut dikarenakan 1) kurangnya jumlah perangkat jaringan, sehingga siswa dalam melakukan praktek harus bergantian antara satu dengan lainnya atau melakukan praktik secara berkelompok, 2) proses praktik memakan waktu yang cukup lama, dikarenakan siswa harus secara fisik melakukan konfigurasi jaringan, disamping minimnya jumlah peralatan praktik, 3) sulitnya melakukan praktik pada topik-topik tertentu yang diakibatkan tidak tersedianya peralatan praktik, 4) kesulitan dalam mencari pemecahan masalah bila ditemukan kendala (*error*) pada peralatan praktik. Kurangnya peralatan praktik bukan dikarenakan tidak adanya anggaran untuk itu, namun anggaran yang disediakan masih kurang bila dibandingkan dengan harga-harga peralatan jaringan komputer yang relatif mahal.

Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan *software* simulasi jaringan yang merupakan program simulasi *networking* yang dapat menciptakan sebuah jaringan dengan jumlah yang besar. *Software* simulasi keluaran vendor perangkat jaringan komputer yang terkenal, yaitu *CISCO*. Penggunaan simulator *Packet Tracer* memungkinkan setiap siswa dapat bereksplorasi membangun jaringan komputer dengan komponen-komponen perangkat jaringan bermacam-macam. Siswa dapat menempatkan perangkat jaringan maupun melakukan konfigurasi pada perangkat jaringan layaknya pada kondisi nyata.

Apabila dalam proses pembelajaran dapat menyenangkan, melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar, maka siswa akan merasa lebih senang dan tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga tidak ada lagi siswa yang membolos atau tertidur saat proses belajar mengajar berlangsung.

Dari hasil observasi peneliti di lokasi penelitian menyatakan bahwa guru kurang mengekspresikan kemampuan mengajarnya dan mengaktifkan ketersediaan media pembelajaran yang ada sehingga mata pelajaran perancangan *Wide Area Network* (WAN) menjadi sangat membosankan. Untuk itu, guru harus menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, selain itu diperlukan kecermatan guru dalam menyampaikan memilih isi materi pembelajaran. Sehingga secara signifikan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Perancangan *Wide Area Network* (WAN) akan meningkat.

Apabila minat belajar siswa tinggi, maka prestasi akan tercapai. Tetapi apabila minat belajar rendah maka prestasi sulit untuk diraih. Untuk mendukung agar minat belajar siswa meningkat maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Pada dasarnya tidak ada satu pun media yang paling baik untuk semua siswa dan semua pokok bahasan atau pun pokok pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kecermatan guru dalam memilih media.

Untuk itu peneliti mengadakan suatu penelitian yang nantinya berguna bagi pendidikan khususnya kalangan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dalam hal ini yang akan diteliti adalah Pengaruh Media Pembelajaran *Packet Tracer* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Perancangan *Wide Area Network* (WAN) Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ) Di SMK Swasta Persatuan Amal Bakti 5 Klambir Lima, Deli Serdang.

B. Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Peranan *Packet Tracer* sebagai sumber belajar bagi siswa SMK Swasta Persatuan Amal Bakti 5 Klambir Lima, Deli Serdang Kelas XI terhadap mata pelajaran Perancangan *Wide Area Network* (WAN) ?
2. Dampak positif dan negatif *Cisco Packet Tracer* terhadap perkembangan minat belajar siswa SMK Swasta Persatuan Amal Bakti 5 Klambir Lima,

Deli Serdang kelas XI TKJ pada mata pelajaran Perancangan *Wide Area Network* (WAN) ?

3. Penggunaan *Cisco Packet Tracer* sebagai penunjang minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Perancangan *Wide Area Network* (WAN) di SMK Swasta Persatuan Amal Bakti 5 Klambir Lima, Deli Serdang?
4. Manfaat *Cisco Packet Tracer* dalam mengembangkan minat belajar siswa SMK Swasta Persatuan Amal Bakti 5 Klambir Lima, Deli Serdang kelas XI terhadap mata pelajaran Perancangan *Wide Area Network* (WAN) ?
5. Usaha-usaha apakah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa SMK Swasta Persatuan Amal Bakti 5 Klambir Lima, Deli Serdang kelas XI terhadap mata pelajaran Perancangan *Wide Area Network* (WAN) ?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang akan diteliti, perlu adanya pembatasan masalah agar mempermudah penelitian dan memungkinkan tercapainya hasil penelitian yang lebih baik. Oleh karena itu, penulis hanya membatasi masalah pada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Packet Tracer* terhadap minat belajar siswa SMK Swasta Persatuan Amal Bakti 5 Klambir Lima, Deli Serdang kelas XI TKJ pada mata pelajaran Perancangan *Wide Area Network* (WAN).

D. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana minat belajar pada mata pelajaran Perancangan *Wide Area Network* (WAN) dengan menggunakan media *Packet Tracer* pada siswa kelas XI TKJ SMK Swasta Persatuan Amal Bakti 5 Klambir Lima, Deli Serdang ?
2. Bagaimana minat belajar pada mata pelajaran Perancangan *Wide Area Network* (WAN) dengan menggunakan media *Power Point* pada siswa kelas XI TKJ SMK Swasta Persatuan Amal Bakti 5 Klambir Lima, Deli Serdang ?
3. Apakah minat belajar Perancangan *Wide Area Network* (WAN) pada siswa yang diajar dengan media *Packet Tracer* lebih tinggi dibandingkan dengan minat belajar siswa yang diajar dengan media *Power Point* di SMK Swasta Persatuan Amal Bakti 5 Klambir Lima, Deli Serdang kelas XI TKJ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui minat belajar pada mata pelajaran Perancangan *Wide Area Network* (WAN) dengan menggunakan media *Packet Tracer* pada

siswa kelas XI TKJ SMK Swasta Persatuan Amal Bakti 5 Klambir Lima, Deli Serdang.

2. Untuk mengetahui minat belajar pada mata pelajaran Perancangan *Wide Area Network* (WAN) dengan menggunakan media *Power Point* pada siswa kelas XI TKJ SMK Swasta Persatuan Amal Bakti 5 Klambir Lima, Deli Serdang.
3. Untuk mengetahui minat belajar Perancangan *Wide Area Network* (WAN) pada siswa yang diajar dengan media *Packet Tracer* adalah lebih tinggi dibandingkan dengan minat belajar siswa yang diajar dengan media *Power Point* di SMK Swasta Persatuan Amal Bakti 5 Klambir Lima, Deli Serdang kelas XI TKJ.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk berbagai pihak antara lain:

1. Dapat menambah dan memperluas ilmu pengetahuan penulis tentang pengaruh media pembelajaran *Packet Tracer* terhadap minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Perancangan *Wide Area Network* (WAN).
2. Penggunaan media pembelajaran *Packet Tracer* meringankan beban guru dalam membimbing mengawasi serta mentransfer informasi bagi siswa.
3. Bagi perguruan tinggi yaitu menjadi salah satu sumber informasi serta kajian untuk menambah literatur.
4. Sebagai masukan untuk peneliti lain yang melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini