

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan peningkatan mutu sumber daya manusia dalam pendidikan, terkait dengan berbagai aspek, salah satunya menyangkut kemampuan guru dalam mendesain suatu proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, tentu saja tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang merupakan alat untuk menyampaikan pesan. Maka yang menjadi perhatian bagi setiap guru adalah bagaimana seorang guru mampu memilih dan menggunakan media serta menyesuaikannya dengan materi, sifat dan karakteristik ilmu pengetahuan serta karakteristik dari siswa.

Permasalahan yang sering muncul berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran adalah ketersediaan dan pemanfaatan. Ketersediaan media, masih sangat kurang sehingga para pengajar menggunakan media secara minimal. Media yang sering digunakan seperti media cetak (diktat, modul, hand book, buku teks, majalah, surat kabar dan lain lain), dan hanya didukung oleh alat bantu sederhana seperti papan tulis/white board, dan kapur tulis/spidol. Sedangkan media audio visual (kaset audio, siaran TV/Radio, Video/Film), dan media elektronik (komputer, internet) masih belum secara intensif dimanfaatkan.

Masalah yang kedua adalah pemanfaatan media. Media cetak merupakan media yang paling sering digunakan oleh seorang guru, karena

mudah didapat dari berbagai sumber. Namun, kebanyakan media cetak tergantung pada *verbal symbols* (kata-kata) yang bersifat abstrak, sehingga menuntut kemampuan abstraksi yang sangat tinggi dari siswa yang menyulitkan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, dalam pemanfaatan media pembelajaran diperlukan kreativitas dan strategi dari seorang pengajar (Rusman: 2013).

Menurut (Arikunto: 2006) bahwa guru diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas tinggi sehingga mampu menghasilkan prestasi belajar siswa. Fungsi yang dapat di perankan guru dalam pembelajaran, yakni: (1) sebagai perancang pembelajaran, dimana seorang guru diharapkan mampu merancang pembelajaran agar dapata terlaksana secara efektif dan efisien, (2) pengelola pembelajaran, dimana seorang guru harus mampu mengelola seluruh proses kegiatan pembelajaran dengan menciptakan kondisi yang dinamis dan kondusif, dan (3) evaluator pembelajaran. Berdasarkan dengan fungsi tersebut guru dituntut memiliki pengetahuan tentang prinsip-prinsip belajar sebagai dasar untuk merancang kegiatan pembelajaran dengan memilih metode/pendekatan dan guru juga dituntut secara terus menerus memantau hasil belajar yang telah dicapai siswa, mengevaluasi kegiatan pembelajaran dan selalu berusaha meningkatkannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu diambil langkah-langkah perbaikan proses pembelajaran, sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan lebih dapat memahami serta

meningkatkan prestasi belajar. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Dengan adanya media pembelajaran interaktif diharapkan akan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga pembelajaran bisa lebih menarik dan efektif sehingga dapat mendorong siswa lebih mudah dalam memahami konsep-konsep pembelajaran.

Salah satu Standar Kompetensi pada program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan adalah Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar. Dari Hasil observasi di SMK N 1 Dolok Masihul dan wawancara dengan guru bidang studi secara khusus menunjukkan bahwa pembelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar selama ini dilakukan dengan ceramah dan hanya menggunakan media seadanya seperti menunjukkan gambar yang ada dalam buku teks dan power point sebagai media pembelajaran. Adapun kegiatan praktikum berlangsung seadanya dan sangat tidak maksimal disebabkan fasilitas yang kurang memadai. Ibu Rosita sebagai guru mata pelajaran mengaku kesulitan dalam memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran menerapkan teknik analog dan digital dasar di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif dan peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Melihat kenyataan tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar SMK Teknik Komputer dan

Jaringan. Dengan pengembangan media interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan bahasan materi pelajaran, sehingga guru tidak hanya lagi bergantung pada buku pelajaran yang ada dan diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi kurangnya fasilitas di sekolah dalam melaksanakan praktikum. Para siswa sebagai penerima pelajaran, akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk pelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar Pada siswa Kelas X Jurusan teknik Komputer dan Jaringan di SMK dengan penggunaan perangkat lunak *Microsoft Power Point 2010, Camtasia Studio 7.0, dan iSpring Suit 6.0.*

B. Identifikasi Masalah

Adapun indentifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar masih rendah.
2. Strategi pembelajaran di kelas adalah pembelajaran klasikal, dimana setiap siswa dituntut belajar dengan kecepatan yang ditentukan oleh guru.
3. Pembelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar selama ini kurang menarik perhatian siswa.
4. Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar.

C. Pembatasan Masalah

Identifikasi masalah yang telah diuraikan menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mengatasi masalah-masalah yang teridentifikasi. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, maka pengembangan media pembelajaran interaktif ini dibatasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti. Adapun ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi Standar Kompetensi “Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar”. Dengan kompetensi dasar (1) Mengenal komponen elektronika (2) Menggunakan komponen elektronika pada kelas X Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK N 1 Dolok Masihul.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk multimedia interaktif yang terdapat menu latihan, dan media yang dibuat hanya dengan menggunakan Perangkat Lunak *Microsoft Office Power Point 2010, Camtasia Studio 7.0, dan iSpring Suite 6.0.*
3. Analisis kebutuhan hanya dilakukan di kelas X Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Dolok Masihul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar?
2. Apakah media pembelajaran interaktif yang dibangun memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui rancang bangun media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar (MTEADD).
2. Mengetahui tingkat validasi media pembelajaran interaktif yang dirancang sebagai media pembelajaran yang efektif bagi siswa.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah:

1. Untuk membangkitkan motivasi dalam mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mudah, singkat, menyenangkan, dan murah.

2. Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan dapat disosialisasikan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran lain.

Manfaat peneneitian ini secara praktis adalah:

1. Manfaat bagi siswa: dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar dengan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Manfaat bagi guru: sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi MTEADD untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkat hasil belajar siswa.
3. Manfaat bagi guru dan sekolah: sebagai salah satu alaternatif dalam pemanfaat media pembelajaran denagn perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja tanpa harus menuntut adanya kehadiran guru secara fisik.
4. Manfaat bagi peneliti selanjutnya adalah menjadi sebuah referensi dalam penulisan karya ilmiah.