

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan lembaga yang menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan berbagai program keahlian yang disesuaikan dengan kebutuhan lapangan kerja. Program keahlian tersebut dikelompokkan menjadi keahlian sesuai dengan kelompok industri. Pendidikan menengah kejuruan memiliki peran untuk menyiapkan peserta didik agar siap bekerja, baik bekerja secara mandiri maupun mengisi lowongan yang sudah ada. Oleh sebab itu, peserta didik harus dibekali dengan keterampilan-keterampilan tertentu agar setelah menyelesaikan pendidikan dapat bersaing baik sebagai pekerja maupun sebagai wiraswasta.

SMK Swasta Mandiri Percut Sei Tuan beralamatkan di Jalan Datuk Kabu No. 99 Pasar 3 Tembung merupakan salah satu SMK yang mempunyai komitmen tinggi dalam menyelenggarakan pendidikan dan latihan untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang beriman, berakhlak mulia serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sehingga mampu bersaing dalam mengisi pasar kerja secara global. SMK ini terdiri dari empat program studi yaitu Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Sepeda Motor (TSM), Teknik Komputer Jaringan (TKJ) dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).

Observasi dilakukan pada 08 Mei 2017 di SMK Swasta Mandiri Percut Sei Tuan. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa nilai KKM adalah 75. Berdasarkan Daftar Kumpulan Nilai, diperoleh bahwa rendahnya hasil belajar

siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran Sistem Komputer, yaitu 70. Guru memberikan ujian remedial bertujuan untuk memperbaiki nilai siswa yang belum memenuhi nilai KKM tersebut.

Media pembelajaran merupakan sarana yang penting dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), karena media pembelajaran sangat berguna bagi kesuksesan proses KBM. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran adalah *software powerpoint*. Guru menggunakan aplikasi ini untuk menampilkan materi pembelajaran berupa tulisan dan gambar, sehingga tidak dapat menimbulkan daya imajinasi terhadap materi yang dipelajari. Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan cenderung sulit memahami materi Relasi Logik dan Fungsi Gerbang Dasar. Akibatnya, motivasi dan minat belajar siswa menurun terhadap mata pelajaran Sistem Komputer.

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk selanjutnya.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang digunakan adalah *software Macromedia Flash MX*. *Macromedia Flash MX* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berupa presentasi berisi materi pembelajaran. Materi pembelajaran disajikan lebih menarik dalam bentuk gambar dua dimensi maupun tiga dimensi dan tampilan teks yang interaktif. Materi pembelajaran yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, dapat

digunakan efek animasi (gambar bergerak), kombinasi warna yang menarik serta alat bantu suara (audio) pada media pembelajaran sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran akan menggeser pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Memanfaatkan multimedia interaktif menjadikan guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar siswa dan multimedia diharapkan dapat menampilkan animasi yang bisa membuat siswa aktif dalam belajar. Ketertarikan siswa akan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, juga akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Multimedia pembelajaran memberikan peluang kepada siswa untuk belajar mandiri, sehingga belajar bisa dilakukan kapan saja.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan *software Macromedia Flash MX* pada materi pelajaran Relasi Logik dan Fungsi Gerbang Dasar. Media ini dapat digunakan untuk siswa kelas X TKJ.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Percut Sei Tuan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Komputer memiliki nilai di bawah KKM.
2. Siswa kesulitan memahami materi Relasi Logik dan Fungsi Gerbang Dasar.
3. Belum tersedianya media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif di SMK Swasta Mandiri Percut Sei Tuan.
4. Menurunnya motivasi dan minat siswa dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan menunjukkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang ada di kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Percut Sei Tuan. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi dan mengingat keterbatasan dalam hal kemampuan, waktu, dana, serta untuk membuat penelitian ini semakin terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Masalah penelitian dibatasi kepada pengembangan multimedia interaktif pada materi Relasi Logik dan Fungsi Gerbang Dasar (AND, OR, NOT) pada mata pelajaran Sistem Komputer yang dilakukan di kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Percut Sei Tuan.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Relasi Logik dan Fungsi Gerbang Dasar mata pelajaran Sistem Komputer untuk siswa kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Percut Sei Tuan?
2. Bagaimanakah hasil validasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Relasi Logik dan Fungsi Gerbang Dasar mata pelajaran Sistem Komputer untuk siswa kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Percut Sei Tuan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Relasi Logik dan Fungsi Gerbang Dasar mata pelajaran Sistem Komputer untuk siswa kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Percut Sei Tuan.
2. Mengetahui hasil validasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Relasi Logik dan Fungsi Gerbang Dasar mata pelajaran Sistem Komputer untuk siswa kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Percut Sei Tuan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang interaktif, mudah dan menyenangkan, khususnya materi dalam pembelajaran Relasi Logik dan Fungsi Gerbang Dasar. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pengetahuan.

2. Manfaat praktis

Bagi siswa, dapat bermanfaat untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran khususnya materi Relasi Logik dan Fungsi Gerbang Dasar. Bagi guru, sebagai masukan kepada guru mata pelajaran Sistem Komputer dalam membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.