

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sekarang ini memiliki kemajuan yang sangat pesat dan sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik dalam kemudahan memperoleh informasi, menyelesaikan suatu pekerjaan dan membantu dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu manusia menjadi dituntut untuk berfikir lebih maju lagi agar tidak tertinggal dengan perkembangan yang ada dalam dunia Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Untuk mendukung kemajuan dalam bidang pendidikan sangat diperlukan strategi yang tepat dengan memperhatikan komponen-komponen yang mendukung seperti modul, materi, metode, sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Pendidikan merupakan hal pokok yang sangat dibutuhkan semua orang. Melalui pendidikan seseorang dapat dipandang lebih terhormat, mempunyai karir yang cukup baik dan dianggap telah bertingkah dengan norma-norma yang berlaku. Untuk memperoleh pendidikan seseorang biasanya mendapat bimbingan dari seseorang namun juga tidak menutup kemungkinan pendidikan didapat secara mandiri (otodidak). Selain itu, pendidikan juga merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata dan Erliana Syaodih (2012:1) dalam bukunya menjelaskan bahwa :

Pengertian pendidikan dapat diartikan sebagai upaya mencerdaskan bangsa, menanamkan nilai-nilai moral dan agama, membina kepribadian, mengajarkan pengetahuan, melatih kecakapan, keterampilan, memberikan bimbingan, arahan tuntunan, teladan, disiplin, dan lain-lain.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menumbuhkan nilai spiritual, emosional dan intelektual pada peserta didik.

Pada masa sekarang ini penggunaan multimedia pembelajaran interaktif sangat memberikan pengaruh besar, karena akan memudahkan siswa untuk mengerti materi pembelajaran yang disajikan dengan menarik dan berbeda, sehingga materi pembelajaran tidak hanya berisi tulisan, dan gambar. Tetapi bisa memuat suara, video dan keterlibatan siswa dalam menggunakan media interaktif tersebut. Tentunya pengembangan media pembelajaran ini memberikan pengaruh besar terhadap sistem pembelajaran agar menghasilkan hasil belajar yang lebih optimal.

Salah satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berpotensi menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mengarahkan siswanya agar bisa secara langsung ditempatkan sebagai tenaga kerja yang sudah memiliki pengalaman sebelumnya. Namun pada kenyataannya masih banyak lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang tidak dapat memenuhi kualifikasi sebagai sumber daya manusia yang bermutu.

Berkaitan dengan rendahnya motivasi dan minat belajar siswa maka proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian lebih. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan membuat media pembelajaran interaktif. Media merupakan bagian integral sistem pembelajaran sehingga kedudukannya tidak dapat dipisahkan dan berpengaruh terhadap berjalannya proses belajar mengajar, dengan kata lain kegiatan belajar kurang efektif apabila tidak ada media.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bidang studi di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, nilai KKM untuk mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar adalah 75. Nilai kelulusan mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar merupakan nilai yang diambil dengan mencari rata-rata dari nilai tugas harian dan nilai ujian. Namun banyak siswa yang didapati tidak menyelesaikan tugas-tugas sesuai dengan syarat yang diatur, sehingga nilai yang didapat siswa masih dibawah rata-rata nilai kelulusan, sehingga mereka diwajibkan mengikuti remedial.

Untuk mendukung proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran dalam pendidikan sebagai salah satu sarana meningkatkan mutu pendidikan sangat penting dalam proses mempertinggi proses belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2013:62) : bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan

motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan. Dapat disimpulkan media mampu meningkatkan motivasi belajar, menguasai dan mencapai tujuan bahan pembelajaran, metode mengajar lebih menarik dan bervariasi dan siswa lebih aktif dan kreatif.

Komputer sebagai alat elektronik yang termasuk kategori multimedia yang mampu melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti : telinga (Audio), mata (Visual), dan tangan (Kinetik) yang dalam pembelajaran memungkinkan informasi atau pesan yang disampaikan mudah dimengerti (Munadi, 2013 : 148). Untuk 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. Sesuai dengan perkembangan teknologi kini banyak ditemukan perangkat lunak yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dikelas. Penggunaan media perangkat lunak tentunya akan sangat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik. *Adobe Flash CS 6* adalah Perangkat Lunak yang memiliki fitur animasi yang dapat dibentuk,

dijalankan dan dikontrol. Tentu saja *Software* ini akan sangat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam meningkatkan pembelajaran Komputer Jaringan Dasar. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Pembelajaran Menerapkan Perawatan Perangkat Keras Komputer TKJ Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang rendah dan media belajar yang digunakan pengajar masih kurang menarik perhatian dan minat belajar siswa.
2. Belum adanya pengembangan media belajar yang berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran komputer jaringan dasar.
3. Guru jarang memanfaatkan media pembelajaran dan seandainya pendidik menggunakan media, yang digunakan hanya sebatas media sederhana seperti media gambar.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan menunjukkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang ada di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi dan mengingat juga keterbatasan penulis dalam waktu, dana, serta untuk membuat penelitian ini semakin terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah.

Adapun batasan masalah yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah dibutuhkannya pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif pada materi Menerapkan Perawatan Perangkat Keras Komputer Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar yang dilakukan di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

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

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

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?
2. Bagaimanakah hasil validasi terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang telah dirancang dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?

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

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Memvalidasikan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang telah dirancang dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

## F. Manfaat Penelitian

Bertitik tolak dari tujuan yang dikemukakan diatas, maka setelah penelitian ini selesai dilakukan dan hasilnya diperoleh, diharapkan memiliki keinginan sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memahami materi Menerapkan Perawatan Perangkat Keras Komputer.
2. Bagi Guru, sebagai bahan masukan guna penyempurnaan dan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternative penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar mengajar (KBM)
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat digunakan sebagai modal awal untuk dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran khususnya media menggunakan Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS 6.