

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peran seorang guru sangat penting di dalam dunia pendidikan. Seorang guru bertugas untuk mendidik peserta didiknya dalam hal memberikan ilmu pengetahuan. Tugas guru selanjutnya adalah menjadi seorang pendidik yang kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat mudah diterima oleh peserta didik dan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran salah satu cara yang digunakan adalah penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Seorang guru dituntut agar dapat menyesuaikan media pembelajaran yang menarik dapat digunakan dalam proses belajar mengajar agar siswa tertarik dan tidak membosankan.

Kegunaan media dalam proses belajar mengajar sangat berpengaruh dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang telah diajarkan atau dijelaskan oleh guru dengan mudah dan tidak membosankan. Menurut Rusman (2013:164) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu dalam penyampaian pesan dan isi pembelajaran serta memberikan makna yang lebih dari proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan proses belajarnya.

Terutama di sekolah menengah kejuruan (SMK). Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah tempat melahirkan kelulusan yang terlatih, terampil dan terarah dalam dunia kerja. Salah satunya adalah jurusan Teknik Komputer Jaringan

(TKJ) yang diharapkan bisa mencetak lulusan yang bisa siap kerja dalam hal perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*). Untuk itu SMK harus berhasil dalam proses mencetak lulusan yang baik. Keberhasilan dalam mencetak lulusan yang baik dapat dilakukan dalam beberapa hal seperti: proses pembelajaran, suasana belajar, lingkungan sekolah, metode pembelajaran, media pembelajaran. SMK AKP Galang merupakan SMK yang memiliki jurusan teknik komputer jaringan (TKJ). Salah satu mata pelajaran dalam jurusan teknik komputer jaringan yaitu komputer dan jaringan dasar. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi. Observasi yang dilakukan yaitu berdiskusi dengan guru pembimbing pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar terkait proses belajar mengajar selama pandemi Covid-19. Dalam hasil diskusi oleh guru pembimbing bahwa siswa selama masa pandemi Covid-19 melakukan proses kegiatan belajar mengajar secara daring dengan menggunakan aplikasi platform yaitu WhatsApp Group (WA Group), dimana guru memberikan file berupa E-book, modul materi, dan latihan di tiap pertemuan. Pembelajaran menggunakan aplikasi meeting seperti zoom hanya dilaksanakan sekali-kali saja. Dengan guru menyelenggarakan sistem pembelajaran tersebut, terdapat kekurangan yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran hanya berbasis text sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa banyak yang dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dengan harapan media yang telah dikembangkan dapat menjadikan proses belajar yang dilakukan secara daring lebih menarik dan bervariasi serta media yang sudah dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

Daryanto (2013:52) mengemukakan media pembelajaran yang kurang bervariasi, semangat belajar siswa yang rendah dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran, serta istilah-istilah yang belum dipahami dimungkinkan menjadi penyebabnya, sehingga untuk mengatasi hal tersebut membutuhkan suatu media yang dapat mempermudah dalam membantu memahami materi tersebut. Apabila multimedia pembelajaran dipilih, di kembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan bermanfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif berbasis Flash dengan menerapkan metode *Computer Assisted Instruction (CAI)*. Flash mampu membuat pergerakan animasi dan fitur-fiturnya bisa dibuat menjadi interaktif bagi penggunanya. Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. CAI (*Computer Assisted Instruction*) adalah suatu sistem penyampaian materi pelajaran yang pelajarannya dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut. CAI yaitu penggunaan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengetes kemajuan belajar siswa. CAI dapat sebagai tutor yang menggantikan guru di dalam kelas.

Dari penjelasan di atas, maka dipilihlah Media *Computer Assisted Instruction (CAI)* sebagai media alternatif pilihan dalam mata pelajaran komputer dan jaringan dasar khususnya materi perakitan dan perawatan komputer. Media *Computer Assisted Instruction (CAI)* disini sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran agar siswa termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Metode *Computer Assisted Instruction (CAI)* Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar di Kelas X TKJ SMK AKP Galang**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran yang dilakukan secara daring hanya menggunakan e-book atau modul dalam bentuk text yang dikirim melalui WhatsApp.
2. Media pembelajaran yang dibutuhkan siswa masih minim variasi sehingga siswa kurang memahami materi yang diberikan.
3. Belum ada pengembangan media pembelajaran yang interaktif pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.
4. Hasil belajar siswa masih banyak yang dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang berlaku di sekolah.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini digunakan untuk agar hasil penelitian ini terfokus dan optimal. Adapun batasan masalah pada penelitian ini ialah :

1. Materi yang disampaikan pada media pembelajaran ini yaitu perakitan dan perawatan komputer pada KD 3.2 4.2 dan 3.8 4.8 untuk siswa kelas X TKJ.
2. Media dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash CS6* disajikan secara Stand Alone.
3. Pengembangan media menggunakan metode *Computer Assisted Instruction (CAI)* sebagai media penyampaian materi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan metode *Computer Assisted Instruction (CAI)* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di Kelas X TKJ SMK AKP Galang?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran komputer dan jaringan dasar pada materi perakitan dan perawatan komputer di kelas X TKJ SMK AKP Galang ?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X TKJ SMK AKP Galang ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan metode *Computer Assisted Instruction (CAI)* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di Kelas X TKJ SMK AKP Galang.
2. Mengetahui tingkat kelayakan produk aplikasi media pembelajaran interaktif dalam Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di kelas X TKJ SMK AKP Galang.
3. Mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif di kelas X TKJ SMK AKP Galang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memahami materi Perakitan dan Perawatan 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 alternatif 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 berbasis Audio Visual dengan menggunakan *Adobe flash CS6*.

1.7 Spesifikasi Media yang Dikembangkan

Media yang akan dihasilkan dari penelitian ini berbentuk media pembelajaran yang interaktif dengan materi perakitan dan perawatan komputer, media yang dikembangkan menggunakan aplikasi *adobe flash CS 6*. Media terdiri dari materi, video dan kuis.

