

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang berguna untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sadiman (2010:7) yang menyebutkan bahwa, “media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan suatu pesan ke penerima, yang tujuannya untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar mengajar terjadi.” Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media sangatlah penting dalam membantu siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Penggunaan media sangatlah membantu siswa dalam meyerap materi pembelajarannya. Arsyad (2014:19) menyatakan bahwa, “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.”

Berdasarkan paparan mengenai pentingnya media dalam proses pembelajaran, maka peneliti hendak mengembangkan suatu media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif pada pelajaran Teknologi Layanan Jaringan. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu media yang didalamnya dari berbagai media, seperti media gambar, grafis, teks, audio, video, animasi yang dapat membantu proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga penghasil lulusan sebagai tenaga kerja menengah harus menyahtuti tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebutuhan stakeholder. Institusi pendidikan ini mendapat perhatian lebih, terutama bagi negara-negara sedang berkembang yang memiliki tujuan meningkatkan

kesejahteraan masyarakat kelas menengah. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tersebut bertanggungjawab untuk mendidik siswa agar memiliki kecakapan dalam segi ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik. Dengan begitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertugas untuk mempersiapkan siswa agar mampu bersaing di dunia kerja sesuai dengan bidangnya masing-masing. (Stevenson, 2003; Curtis, 2002).

Keberadaan Teknologi yang kini semakin berkembang harus disikapi secara bijak. Manfaat yang terdapat dari keberadaan teknologi tersebut harus terus menerus dikembangkan dan didalami demi kelangsungan hidup manusia yang lebih baik. Fenomena mengenai tingginya jumlah pengguna smartphone tentu menjadi tantangan dan peluang tersendiri di dalam dunia pendidikan. Tantangan tersebut adalah terjadinya penyalahgunaan media untuk tujuan yang negatif. Disamping menjadi tantangan, keberadaan alat komunikasi smartphone juga membawa kemungkinan yang besar untuk mengembangkan teknologi yang bermanfaat di bidang pendidikan. Adapun manfaat yang bisa diambil dari keberadaan teknologi ini dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang efektif, kreatif dan edukatif.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di sekolah SMK Wira Kesuma Jaya, guru menyatakan bahwa pembelajaran Teknologi Layanan Jaringan siswa di sekolah tersebut masih rendah. Rendahnya hasil tersebut dilihat dari minat belajar siswa dan nilai latihan materi VOIP siswa yang hanya mencapai nilai yang masih relatif rendah. Guru juga menyatakan bahwa dalam latihan materi VOIP yang sudah dilakukan, siswa masih kurang paham dalam materi VOIP. Disamping itu terlihat bahwa guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang pada umumnya yaitu ceramah diselingi tanya jawab dan pemberian tugas, dan tidak menggunakan media dalam proses pembelajarannya, sehingga partisipasi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini ditandai dengan masih

banyak nilai kelas XI TKJ SMK Wira Kesuma Jaya, yang belum tuntas, hal ini dapat kita lihat dalam Tabel 1.1.

Tabel 1.1. Nilai Rata-rata Ulangan Harian Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan Di Kelas XI TKJ SMK Wira Kesuma Jaya

| Kelas | Jumlah Siswa | Siswa yang memperoleh nilai > 75 | | Siswa yang memperoleh nilai < 75 | |
|--------|--------------|----------------------------------|----|----------------------------------|----|
| | | Jumlah | % | Jumlah | % |
| XI TKJ | 22 | 8 | 36 | 14 | 64 |

Sumber : Guru TKJ Kelas XI

Berdasarkan tabel terlihat hasil belajar mata pelajaran teknologi layanan kelas XI TKJ relatif rendah. Pola pembelajaran yang digunakan adalah pola pelaksanaan tuntas, ketuntasan minimal KKM untuk pembelajaran yang diterapkan sekolah adalah 75. Dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian TKJ siswa kelas XI di SMK Wira Kesuma Jaya. Dari total seluruh siswa ada 22 orang siswa yang memiliki tingkat ketuntasan rendah yaitu 8 siswa atau 36% yang tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 14 orang atau 64%. Ini menjadi suatu masalah karena dengan hasil belajar siswa yang rendah membuktikan bahwa siswa belum mampu menguasai pelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif di harapkan dapat menjawab atau memecahkan masalah ataupun kesulitan peserta didik dalam belajar. Dengan berkembangnya multimedia interaktif yang tepat, maka kendala yang sering dihadapi siswa dalam proses pembelajaran dapat diminimalisasi. Dalam hal materi pembelajaran yang akan disampaikan memerlukan contoh yang uptodate, sehingga media pembelajaran ini mampu membawa mengarahkan siswa dengan menampilkan video pembelajaran yang baik.

Media pembelajaran mampu dan sejalan dengan berbagai pihak terhadap perkembangan dunia pendidikan harus ditingkatkan. Upaya perbaikan itu dapat diwujudkan

dalam berbagai aspek. Salah satunya pada peningkatan kualitas sekolah melalui perbaikan dan pembenahan proses pembelajaran mengajar di kelas. Interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik menjadi hal yang sangat penting agar proses belajar mengajar yang disampaikan oleh dapat diterima, dipahami dan dicerna dengan baik oleh peserta didik.

Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi di sekolah SMK Wira Kesuma Jaya bahwasanya dengan situasi sekarang pandemi covid-19 maka dengan Media pembelajaran Multimedia Interaktif ini bisa di pakai di sekolah yang sedang melakukan pembelajaran Luring ataupun Daring.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan Di Kelas XI TKJ SMK Wira Kesuma Jaya”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi media pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran sehingga peserta didik menjadi pasif dalam proses pembelajaran.
2. Masih rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan media smart phone dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya kemauan dan kemampuan guru dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia dan teknologi
4. Media Ms. Powepoint yang digunakan selama ini belum mampu memotivasi belajar dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa pokok permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah di atas, agar penelitian tidak menimpang dari rujukan penelitian :

1. Media yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran aplikasi berbasis android.
2. Materi yang disajikan berupa materi pembelajaran *VOIP (Voice Over Internet Protocol)*.
3. Penilaian kualitas media pembelajaran ditinjau dari kelayakan (valid) yang dikembangkan.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan ini hanya dapat digunakan dioperating system Android.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah tersebut di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ?
3. Bagaimana keefektivitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

3. Untuk mengetahui keefektifitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini dapat memberikan inovasi baru dalam perkembangan ilmu pendidikan, pengetahuan dan teknologi.
- b) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Dengan berkembangnya media pembelajaran diharapkan bermanfaat bagi siswa agar lebih dapat memahami hardware komputer pada mata pelajaran kejuruan.

b) Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan mempermudah dalam melakukan pembelajaran karena lebih praktis dan lebih efisien serta menambah bahan media pembelajaran.

c) Bagi Mahasiswa

Sebagai bekal pengalaman ilmu pengetahuan yang sudah didapat baik di bangku kuliah maupun di lingkungan masyarakat dan dapat menjadi bahan kajian dan referensi bagi mahasiswa sebagai bahan penelitian yang relevan.