

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang mempengaruhi siswa untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya dan dapat menumbuhkan hal-hal yang positif pada siswa itu sendiri. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 menyebutkan tentang tujuan pendidikan yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab.

Proses pendidikan dalam kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan lancar dan kondusif apabila pendidikan bisa dijalankan dengan baik ketika kurikulum menjadi penyangga utama dalam proses kegiatan pembelajaran. Pada bulan Juli mulai diberlakukannya Kurikulum 2013 dimana sebelumnya menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau sering disebut KTSP

yang berjalan dari tahun 2006-2013. Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yang dirancang oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Di dunia pendidikan tak terlepas dari media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Media Pembelajaran adalah salah satu perangkat pembelajaran yang berfungsi sebagai alat, perantara dan sarana dalam proses pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan seperti buku, modul, gambar, video, audio, dan lain-lain. Fungsinya media pembelajaran adalah untuk membantu para siswa agar lebih paham tentang materi yang diajarkan. Beberapa jenis media pembelajaran seperti media audio, media audio visual dan multimedia interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke siswa dengan metode yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media.

Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk pembelajaran interaktif adalah dengan menggunakan *articulate storyline*. *Articulate storyline* adalah sebuah perangkat lunak (*software*) yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, audio dan lain-lain. *Articulate storyline* memiliki beberapa kelebihan yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran yaitu, (1) dapat dibuat sendiri dengan mudah baik yang sudah berpengalaman maupun belum, (2) dapat memasukkan beberapa bentuk file seperti teks, gambar, video, animasi dan sebagainya, (3) terdapat aplikasi pembuatan *quiz* tanpa mengunggah file yang

berada diluar, dan (4) memberikan konten yang interaktif lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah sekolah menengah yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan dengan mengutamakan penyiapan siswa memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional (Kepmendikbud No. 323/U/1997). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sendiri memiliki tujuan yaitu untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan siswa guna mempersiapkan mereka sebagai tenaga kerja yang terampil, terdidik, profesional serta dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki 6 program keahlian salah satunya adalah Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Salah satu mata pelajaran yang ada di program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) adalah Komputer dan Jaringan Dasar.

Pelaksanaan pembelajaran tidak pernah lepas dengan adanya penggunaan media. Pentingnya peran media pembelajaran sebagai sarana yang membawa informasi untuk disampaikan kepada penerima yaitu peserta didik, guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Saat ini pembelajaran di SMK Persiapan Padang Tualang dilakukan secara tatap muka di ruang kelas dengan dukungan sarana dan prasarana yang kurang memadai. Dimana adanya keterbatasan media pembelajaran dalam pelajaran komputer dan jaringan dasar. Kendala lainnya yang terjadi adalah rendahnya pemahaman kemampuan siswa terhadap materi yang diberikan guru dikarenakan kurang efektifnya pembelajaran siswa.

Berdasarkan penelitian, maka peneliti menemukan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline*. Media pembelajaran interaktif yang berupa berbasis web ini dapat digunakan pada proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah SMK Persiapan Padang Tualang khususnya kelas X TKJ. Dengan adanya media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih berpedoman dengan buku paket sehingga siswa masih sulit untuk memahami materi yang di sampaikan.
2. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang berbasis web pada mata pelajaran computer dan jaringan dasar untuk mempermudah proses pembelajaran siswa.
3. Media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* yang berbasis web belum pernah digunakan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, perlu adanya pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam menggali dan mengatasi masalah yang ada. Maka eneliti membatasi masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berupa berbasis web.
2. Mata pelajaran komputer dan jaringan dasar pada kompetensi 3.2 menerapkan perakitan komputer.
3. Pengujian media untuk menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X SMK Persiapan Padang Tualang?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X SMK Persiapan Padang Tualang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X SMK Persiapan Padang Tualang

2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X SMK Persiapan Padang Tualang.

1.6 Manfaat Penelitian

Dilakukannya penelitian “Pengembangan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar”, diharapkan memiliki manfaat. Adapun manfaat yang diharapkan.

1. Secara Teoritis.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi penambahan wawasan dan referensi dalam media pembelajaran interaktif terkhusus pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

2. Secara Praktis.

- a. Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai referensi juga bahan pertimbangan media pembelajaran untuk memenuhi sumber belajar dan hasil belajar siswa.
- b. Bagi Guru, dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan inovatif.
- c. Bagi Peserta Didik, dapat meningkatkan minat dan motivasi serta hasil belajar untuk siswa dalam pelajaran komputer dan jaringan dasar. Dan sebagai alternatif untuk bahan pelajaran karena mudah diakses dimanapun dan kapanpun.