

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kunci untuk meningkatkan sumber daya manusia dalam sebuah negara, pendidikan merupakan akar dari segala persoalan yang mendapat perhatian khusus maka dari itu perhatian terhadap perkembangan dunia pendidikan haruslah ditingkatkan. Proses belajar mengajar di kelas antara guru (pengajar) dan siswa (peserta didik) merupakan salah satu faktor utama berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran merupakan salah satu cara guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Briggs dalam buku *Media Pembelajaran* oleh Rudi Susilana & Cepi Riyana(2008:63) menyatakan bahwa media adalah “alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar” Maka dari itu penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan pada kegiatan belajar mengajar mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, guru masih menggunakan media *Microsoft Power Point* dalam penyampaian materi pembelajaran, dengan menggunakan laptop dan LCD

Proyektor, guru juga menggunakan metode ceramah untuk penjelasan setiap materi pelajaran.

Hal tersebut mengakibatkan proses belajar mengajar siswa menjadi mudah siswa menjadi pasif dalam kegiatan belajar mengajar, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis flash yang berisi navigasi yang menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar, dengan kelancaran kegiatan belajar mengajar, maka proses pembelajaran akan lebih efektif dan lebih aktif untuk siswa dan guru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran komputer dan jaringan dasar.
2. Saat proses kegiatan belajar mengajar masih banyak siswa yang kurang aktif.
3. Penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini memiliki pembatasan masalah agar penelitian ini dapat dikaji secara mendalam, Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengembangan media menggunakan aplikasi *adobe animate CC*
2. Media pembelajaran berupa media flash
3. Materi dalam komputer dan jaringan dasar hanya mencakup 3 materi yaitu, K3LH di lingkungan kerja, Perakitan komputer, dan konfigurasi BIOS
4. Media pembelajaran hanya untuk laptop dan pc

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis flash pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar ?

2. Sejauh mana tingkat kelayakan media pembelajaran pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komputer dan jaringan dasar berbasis flash.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan :

1. Pengembangan materi pembelajaran berbasis adobe flash sebagai alat bantu belajar pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X jurusan Rangkaian Perangkat Lunak (RPL) dan Multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.
2. Membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar lebih interaktif dan efektif.
3. Meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami materi pelajaran komputer dan jaringan dasar yang diberikan oleh guru.