

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Proses pembelajaran sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 65 Tahun 2013, pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dalam Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagaimana yang menjadi tuntutan dalam Kurikulum 2013 adalah model pembelajaran bersifat inovatif dan kreatif (Tirta et al. 2014).

SMK merupakan satuan pendidikan kejuruan tingkat menengah atas yang disediakan pemerintah dalam rangka menyiapkan tenaga kerja siap pakai. Hal ini sesuai dengan tujuan instruksional pendidikan menengah kejuruan yaitu siswa diharapkan menjadi tenaga profesional yang memiliki keterampilan yang memadai, produktif, kreatif dan mampu berwirausaha. Untuk menciptakan lulusan SMK yang memiliki kualitas siap pakai di bidangnya, diperlukan usaha-usaha agar tercapainya kualitas tersebut seperti melengkapi sarana dan prasarana, meningkatkan kualitas tenaga pengajar, serta penyempurnaan kurikulum yang menekankan pada pengembangan aspek-aspek yang bermuara pada peningkatan dan pengembangan kecakapan hidup (*Life Skill*) yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi peserta didik untuk dapat menyesuaikan diri, dan berhasil di masa yang akan datang (Maulana 2017).

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama melakukan kegiatan Magang 3 (tanggal 07 - 31 Agustus 2017) di SMK Batik 1 Surakarta khususnya pada program keahlian TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan), diketahui bahwa selama ini proses belajar mengajar di kelas masih menggunakan metode konvensional (ceramah,

tanya jawab dan penugasan) dan menggunakan media berupa *slide* presentasi yang isinya teks dan gambar diam namun siswa masih juga belum konsentrasi dan kurang tertarik dengan proses pembelajaran tersebut. Hal ini terlihat dari beberapa aktivitas siswa yang bicara dengan temannya bahkan tidur saat pembelajaran sedang berlangsung.

Sarana dan prasarana belajar cukup lengkap dengan adanya laboratorium dan LCD proyektor yang terdapat di setiap ruang kelas, namun belum dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini terbukti dengan masih jaranginya pembelajaran yang dilakukan di laboratorium. Berdasarkan wawancara peneliti dengan salah satu guru TKJ, Bapak Agung Wahyono, S.T menginformasikan bahwa tidak ada sumber belajar spesifik yang digunakan dalam pembelajaran, guru mencari buku-buku referensi yang sesuai dengan materi dan beberapa mengambil dari internet. Sehingga siswa memperoleh materi pelajaran hanya dari guru yang bersangkutan tanpa adanya buku pegangan.

Agar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran, diperlukan adanya inovasi media pembelajaran yang efektif dan menarik. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis multimedia yang di dalamnya terdapat unsur teks, gambar, audio, video dan animasi. Menurut Arsyad Azhar (2011: 21-23), manfaat media adalah menjadikan pembelajaran lebih menarik. Media bisa diasosiasikan sebagai penarik perhatian, dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Maka media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan materi pelajaran, tetapi sebagian yang belum jelas saja. Ini sesuai fungsi media yaitu sebagai pesan penjelas (Hadibin et al.). Bahkan, Gagne (dalam Sadiman et al. 2009) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah dapat memicu perhatian

dan meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membantu dalam menjelaskan materi yang sulit dijelaskan secara verbal.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Puji Lestari (Skripsi 2017) tentang media pembelajaran modul multimedia interaktif, didapatkan kesimpulan bahwa “berdasarkan hasil pengujian *alpha testing* dan *beta testing* modul multimedia interaktif layak digunakan dan dapat mendukung kegiatan belajar mengajar siswa.” Multimedia adalah kombinasi yang menarik dari *hardware* dan *software* komputer yang memungkinkan untuk menggabungkan video, animasi, audio, grafis dan sumber teks untuk membangun presentasi yang efektif pada sebuah *desktop* komputer (Fenrich dalam Winarno et al. 2009).

Beranjak dari uraian diatas, perlu dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Batik 1 Surakarta. Media pembelajaran berbasis multimedia ini sebagai sarana bagi siswa agar lebih mudah memahami materi pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar serta sebagai media alternatif guru dalam membantu menyampaikan materi pelajaran. Diharapkan dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis multimedia ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik dan menambah semangat belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, antara lain sebagai berikut:

1. Proses belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional yang membuat siswa kurang tertarik dan kurang memperhatikan pelajaran.
2. Belum ada variasi media pembelajaran.
3. Sarana dan prasarana pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal.
4. Tidak ada sumber belajar yang spesifik dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Supaya lebih fokus pada permasalahan yang akan diteliti, perlu adanya batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian ini terbatas pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar yang mencakup materi LAN (*Local Area Network*) untuk siswa kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Batik 1 Surakarta.
2. Penelitian ini hanya membahas pengembangan media pembelajaran materi LAN berbasis multimedia untuk siswa kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Batik 1 Surakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, dibuatlah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran materi LAN berbasis multimedia untuk siswa kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Batik 1 Surakarta?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran materi LAN berbasis multimedia untuk siswa kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Batik 1 Surakarta yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat media pembelajaran materi LAN berbasis multimedia untuk siswa kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Batik 1 Surakarta.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran materi LAN berbasis multimedia untuk siswa kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Batik 1 Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang penting baik secara teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat menjadi bahan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya atau yang sejenis.
 - b. Memicu minat mahasiswa untuk melanjutkan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia atau yang sejenis.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi peneliti:
 - 1) Mengetahui teknik pengembangan media pembelajaran materi LAN berbasis multimedia.
 - 2) Mengetahui teknik uji kelayakan media pembelajaran materi LAN berbasis multimedia.
 - b. Manfaat bagi pengguna:
 - 1) Memberikan inovasi media pembelajaran berbasis multimedia.
 - 2) Membantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami siswa.
 - 3) Memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.