BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat menuntut adanya peningkatan mutu pendidikan. Hal ini sejalan dengan terus dikembangkannya media pembelajaran yang modern dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang diberikan harus mampu membuat siswa aktif dalam pembelajaran disekolah maupun dirumah. Adaptasi manusia dengan teknologi baru yang telah berkembang wajib untuk dilakukan melalui pembelajaran yang tersedia. Salah satu faktor yang dapat mendukung kualitas hasil belajar siswa adalah ketersediaan media pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya (2008:15), "variabel yang dapat mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran diantaranya adalah guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan".

Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berkomunikasi siswa masih rendah dalam pembelajaran, sehingga memerlukan adanya dorongan untuk menghasilkan komunikasi yang efektif. Komunikasi tidak hanya dilakukan secara personal namun juga dilakukan dengan kelompok dan komunikasi massa. Keterampilan komunikasi digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan hasil kajian ilmiah, baik secara langsung maupun tidak langsung, baik secara pribadi maupun kelompok.

Komunikasi adalah pertukaran pesan verbal maupun non verbal antara si pengirim dengan si penerima pesan untuk mengubah tingkah laku (Arni Muhammad,2000:5). Komunikasi dari satu orang ke orang lain umumnya digambarkan sebagai segitiga sederhana yang terdiri dari *konteks*, pengirim, pesan dan penerima (Barrett, 2006: 386). Komunikasi merupakan salah satu keterampilan proses dasar yang seharusnya dimiliki oleh setiap siswa. Keterampilan dasar tersebut dapat ditumbuhkan, dilatih, bahkan dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran di sekolah. Kemampuan berkomunikasi juga merupakan suatu komponen penting dalam *soft skills*, yaitu kemampuan intrapersonal yang melengkapi kecakapan akademik yang akan menentukan kesuksesan hidup seseorang (Sumaryanta, 2008).

Proses pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini menggunakan video pembelajaran, dimana berisikan materi-materi yang disertai penjelasan mengenai *VLAN*, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Oleh sebab itu diharapkan dengan video ini, para siswa akan semakin mudah memahami isi materinya. Sehingga proses pembelajaran akan menjadi efektif. Sebelum peberian materi, para siswa akan diberikan tes awal, yang bertujuan untuk mengukur tingkat awal pemahaman siswa. Setelah memberikan materi, maka akan di adakan tes akhir untuk mengukur hasil pembelajaran siswa. Hasil akhir inilah yang akan digunakan untuk melihat, seberapa efektifnya video pembelajaran ini dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Adapun teori yang mendukung tentang efektivitas ini, yaitu efektivitas merupakan derivasi dari kata efektif yang dalam bahasa Inggris *effective* didefinisikan *"producing a desired or intended result" (Concise Oxford Dictionary, 2001) atau "producing the result that is wanted or intended"* dan definisi sederhananya *"coming into use"* (Oxford Learner's Pocket Dictionary, 2003:138).

Siswa yang mampu berkomunikasi dengan baik. Dalam pengajaran. guru dituntut untuk lebih aktif dan menggunakan teknik-teknik yang kreatif dalam pengajaran. Kalau tidak dengan metode atau teknik yang menarik dalam menimbulkan kebosanan pada siswa. Hal inilah yang membuat siswa untuk malas belajar (Mar'at, (2005). Penggunaan media audio visual dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran, media ini terbukti dapat meningkatkan keefektifan pengajaran yang ditunjukkan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian lain yang memperkuat dilakukan oleh Supriadi (2013), Khoiri (2013), dan Arif Wahyudi (2012) yang bertema sama mendapatkan hasil yang sama yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang belajar (kelas eksperimen) dengan kelas kontrolnya.

Hasil observasi yang telah dilakukan di SMK muhammadiyah 3 surakarta dalam Program Keahlian Teknik Komputer dan jaringan (TKJ) siswa menggunakan media pembelajaran ceramah, *power point*, buku dan praktek. Media tersebut membuat siswa malas untuk membaca dan membuat kelas tidak kondusif sebab siswa bosan pada penggunaan media yang tidak menarik, kurangnya sarana

pembelajaran yang menarik menjadi salah satu pemicu rendahnya minat belajar peserta didik.

Menanggapi permasalahan yang ada di atas, dan juga untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan *comunication skill* siswa pada mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan di smk muhammadiyah 3 surakarta. Dimana dalam penelitian ini, peneliti akan mencari tingkat keefektifitasan media yaitu berupa video animasi yang lebih menarik siswa untuk mendengarkan, menulis dan berbicara.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi ada 3 permasalahan yaitu :

a. Siswa cepat bosan dengan media ceramah,buku, dan ppt.

b. Diperlukannya media yang menarik dan dapat membantu siswa.

c. Kurangnya komunikasi siswa dengan siswa lain mengenai pelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah maka diperlukan adanya pembatasan masalah, Pembahasan materi pada mata pelajaran *adsminitrasi* infrastruktur jaringan kelas 2 smk muhammadiyah 3 surakarta dan sesuai kompetensi dasar pada RPP. Aplikasi yang digunakan adobe flash player dan photoshop

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya yaitu :

a. Bagaimana efektifitas media pembelajaran video animasi siswa SMK Muhammadiyah 3 Surakarta?

b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video di siswa SMK Muhammadiyah 3 Surakarta?

c. Bagaimana pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap *communication skill* pada siswa SMK Muhammadiyah 3 Surakarta?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pembuatan media pembelajaran sebagai berikut :

a. Mengetahui efektifitas media pembelajaran video animasi siswa SMK Muhammadiyah 3 Surakarta?
b. Mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi siswa SMK Muhammadiyah 3 Surakarta?
c. Mengetahui Bagaimana media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan *communication skill* pada siswa SMK Muhammadiyah 3 Surakarta?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dalam melakukan penelitian ini adalah :

a. Secara Teoritis
   1) Sebagai materi pengayaan pembelajaran siswa Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan SMK 3 Muhammadiyah Surakarta.
   2) Sebagai ajakan untuk guru agar lebih mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik
   3) Mendorong minat mahasiswa untuk melanjutkan penelitian pengembangan lebih lanjut dan peningkatan kualitas pembelajaran.
b. Secara Praktis
   1) Membantu siswa dalam pembelajaran adminitrasi infrastruktur jaringan.
   2) Sebagai media pembelajaran adminitrasi infrastruktur jaringan.
   3) Sebagai upaya memudahkan siswa dalam mempelajari mata pelajaran *adminitrasi* infrastruktur jaringan.