

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi mengalami perkembangan pesat seiring dengan era globalisasi dan modernisasi. Masyarakat dituntut harus semakin kompleks dalam persaingan yang semakin kuat. Salah satu upaya dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk menghadapi persaingan yang ketat tersebut adalah melalui pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3, UU RI No.20 tahun 2003). Hal ini berdasarkan UU RI NO. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan memegang peran penting dalam era globalisasi ini. Karena pendidikan merupakan faktor utama terciptanya masyarakat yang sejahtera dan makmur untuk memajukan bangsa dan negara.

Dalam proses pembelajaran harus diperhatikan dalam penyelenggaraan pendidikan agar tujuan yang hendak dicapai dapat terpenuhi dengan baik. Penyelenggaraan pendidikan yang baik dapat dilakukan oleh beberapa hal, salah satunya ialah adanya media pembelajaran yang sesuai. (Ahmad Rivai & Nana Sudjana, 2013) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. b) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata penuturan verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya

mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan.

Saat ini, perkembangan media pembelajaran semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat memotivasi siswa dalam belajar dan membantu peserta didik dalam mencerna memahami materi pelajaran. Media pembelajaran dapat merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu penerapan gaya belajar abad ke 21 (Nealbert Calimag et al., 2014). Penggunaan media pembelajaran sejenis ini berpotensi untuk membantu meningkatkan performa akademik peserta didik berupa hasil belajar pada ranah kognitif (Tsung-Yen Chuang & Wei-Fan Chen, 2007).

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan yaitu hanya dengan menggunakan power point dan dengan menggunakan metode ceramah sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Adapun inovasi yang akan di kembangkan yakni media pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi dalam bentuk aplikasi android. Dengan mengkombinasikan gambar, teks, warna serta video maupun animasi dalam materi belajar akan membuat siswa tertarik untuk membaca dan mempelajarinya. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi merupakan bimbingan dari pengajar untuk memfasilitasi pembelajaran pembelajar yang efektif (Munir, 2009).

Setelah melakukan observasi di sekolah SMK Harapan Kartasura pada mata pelajaran Jaringan Dasar materi OSI Layer banyak siswa kesulitan dalam memahami materi ini. Proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional di dalam kelas dengan menggunakan slide power point atau mendengarkan guru saja membuat siswa merasa bosan karena penyampaian

guru yang kurang menarik dan jarang melibatkan keaktifan siswa, sehingga banyak siswa lebih sering mengobrol dengan teman sebangkunya atau bermain sendiri dibandingkan memperhatikan guru yang sedang menjelaskan.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih interaktif untuk mendukung proses belajar-mengajar. Dengan adanya media ini diharapkan dapat memberikan sebuah timbal balik kepada siswa agar lebih paham tentang materi yang diajarkan dan tidak merasa bosan saat proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti akan memuat materi *Open System Interconnection (OSI) Layer*. Di dalam media pembelajaran ini akan terdapat materi berbentuk video, latihan soal interaktif, info, help. Yang dimaksud latihan soal interaktif adalah sebuah *quiz* yang dapat diketahui nilai atau skornya. Dengan adanya media ini diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan terhadap materi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada latar belakang, maka identifikasi masalah yang di diperoleh antara lain:

1. Penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran yang semakin maju.
2. Perlunya model pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
3. Dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah.
4. Perlunya media pembelajaran interaktif yang mendukung dalam proses pembelajaran.
5. Kurangnya fokus dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran, karena metode dan media pembelajaran konvensional.

C. Pembatasan Masalah

Pemberian pembatasan bertujuan agar penelitian ini dapat terorganisasi, berfokus serta terarah pada tujuan awal. Sehingga dapat ditarik kesimpulan pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Materi Pelajaran dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya pada mata pelajaran OSI Layer pada kelas X.
2. Penelitian terfokus pada pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi “KODULAR”.
3. Pengujian produk yang dibuat hanya meliputi respon ke menarikan media kepada peserta didik, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi belajar peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile* tentang OSI Layer pada mata pelajaran jaringan dasar kelas X di SMK?
2. Sejauh mana kelayakan tentang media pembelajaran interaktif untuk materi OSI Layer pada mata pelajaran jaringan dasar kelas X di SMK?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif tentang OSI Layer pada mata pelajaran jaringan dasar untuk kelas X di SMK.
2. Mengukur kelayakan media pembelajaran interaktif untuk materi OSI Layer pada mata pelajaran jaringan dasar kelas X di SMK.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran yang sejenis.
 - b. Diharapkan dengan adanya penelitian ini menjadikan referensi bagi guru tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dalam hal penyampaian materi kepada siswa ketika dalam proses belajar – mengajar di dalam kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami sebuah materi bahan ajar.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar.
- 3) Hasil penelitian ini memberikan sumber belajar alternatif yang lebih fleksibel dan tidak terikat ruang dan waktu.

b. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan tentang manfaat media pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi kepada peserta didik.