

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai bentuk satuan pendidikan kejuruan sebagaimana ditegaskan dalam penjelasan Pasal 15 UU SISDIKNAS, merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Tujuan khusus SMK menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya, menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karier, ulet dan gigih dalam berkompetisi, beradaptasi di lingkungan kerja, dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya, membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi, membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Kemakmuran suatu bangsa berkaitan erat dengan kualitas pendidikan bangsa yang bersangkutan. Bahkan lebih spesifik lagi, bangsa-bangsa yang berhasil mencapai kemakmuran dan kesejahteraan dewasa ini adalah bangsa-bangsa yang melaksanakan pembangunan berdasarkan pembangunan sumber daya manusia. Artinya, melaksanakan pembangunan nasional dengan menekankan pada pembangunan pendidikan adalah untuk pengembangan kualitas sumber daya

manusia. Salah satu upaya yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui bidang pendidikan.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini telah banyak memberikan kontribusi untuk kemajuan diberbagai bidang kehidupan. Salah satu dampak perkembangan teknologi adalah kemajuan di bidang pendidikan, yang memunculkan istilah yaitu Teknologi Pendidikan (*Educational Technology*). Di Indonesia, teknologi pendidikan dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran, misalnya dengan mengembangkan materi ajar untuk siswa berbasis multimedia interaktif. Dengan adanya teknologi multimedia ini akan membuat proses pembelajaran semakin menyenangkan dan akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang berorientasi pada pengembangan proses dan hasil dari pembelajaran (Suyitno, 2016). Proses pembelajaran merupakan suatu bentuk kegiatan komunikasi yang bernilai edukatif yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Peningkatan kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Penelitian Eyler dan Giles (Widharyanto, 2008:8) membuktikan bahwa keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal dapat menunjang siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Observasi dan wawancara telah dilakukan penulis pada tanggal 08 Februari 2016 dengan narasumber Bapak Slamet selaku guru mata pelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan di SMK NEGERI 1 Klaten, mengungkapkan bahwa Saat ini SMK NEGERI 1 Klaten sedang berusaha untuk meningkatkan mutu dan kualitasnya baik secara akademik maupun non akademik. Salah satu hal yang dipersiapkan adalah memberikan bekal pembelajaran yang berkualitas pada siswa. Akan tetapi terdapat beberapa kendala untuk mewujudkan hal tersebut. Antara lain kurangnya

media pendukung kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran saat ini di SMK NEGERI 1 Klaten belum bisa dikatakan maksimal dan belum teruji kelayakan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran tidak bervariasi dan belum dilengkapi dengan implementasi multimedia pembelajaran interaktif. Proses pembelajaran masih menggunakan modul buatan guru. Materi perakitan komputer masih menggunakan kurikulum lama, Jam pelajaran yang terbatas untuk penyampaian materi yang kompleks ditambah siswa juga kurang aktif dalam bertanya maupun mencari sumber-sumber belajar yang lain secara mandiri. Sebagai contoh, pada mata pelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan materi Perakitan Komputer sebagian besar siswa kurang tertarik dan cepat bosan karena materi yang sedikit rumit, banyak tentang spesifikasi hardware dan juga dibutuhkan ketelitian dalam pembongkaran serta pemasangan hardware, ditambah siswa harus tahu tentang teknologi terkini yang sudah ada, sedangkan di sekolah mereka masih menggunakan hardware yang masih lama. Sementara itu pihak sekolah juga menginginkan adanya media pembelajaran interaktif materi Perakitan komputer di SMN N 1 Klaten karena disana masih kekurangan media pembelajaran interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar didalam kelas.

Observasi lain juga dilakukan pada siswa yaitu dengan bertanya secara langsung kepada beberapa siswa. Dari hasil tersebut bisa dikatakan bahwa siswa sangat setuju dengan adanya media pembelajaran interaktif. Di samping itu banyak siswa merasa kurang nyaman dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan metode pembelajaran ceramah yang saat ini sering digunakan. Memang memang ada saatnya siswa diharuskan banyak belajar mandiri tentang materi-materi pelajaran tertentu karena membutuhkan perulangan dan banyak latihan agar lebih mudah dalam memahami materi pelajaran tersebut

Dengan melihat kondisi ini, penulis melakukan penelitian pengembangan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif media proses komputer dan [enyimpanan komputer untuk siswa kelas X pada mata pelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan di SMK NEGERI 1 Klaten. Media pembelajaran ini didesain dan dibuat agar siswa lebih aktif sehingga terciptanya pembelajaran yang aktif, mandiri, dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif pada materi media proses komputer dan penyimpanan komputer masih kurang untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.
2. Banyak media pembelajaran yang beredar dibuat tanpa memperhatikan kelayakan media dan belum teruji kelayakan media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.
3. Sumber belajar siswa hanya berupa modul dan ringkasan materi yang diberikan oleh guru yang bersangkutan.
4. Kurang aktifnya siswa untuk bertanya dan mencari sumber belajar lain ketika belum memahami materi yang disampaikan guru.
5. Hasil belajar perakitan komputer siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Klaten masih rendah.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini meliputi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6*. Untuk lebih memfokuskan permasalahan yang akan diteliti, maka permasalahannya dibatasi pada:

1. Kurangnya media pembelajaran interaktif perakitan komputer yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Isi dan materi media pembelajaran interaktif ini disesuaikan dengan materi ajar di SMK N 1 Klaten.
2. Belum tercapainya kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi untuk siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK N 1 Klaten.
3. Perlunya tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar lain untuk memahami materi perakitan komputer pada kelas X Teknik Komputer dan Jaringan SMK N 1 Klaten.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana mencukupi media pembelajaran interaktif perakitan komputer untuk siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK N 1 Klaten?
2. Bagaimana supaya media pembelajaran layak digunakan berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi untuk siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK N 1 Klaten?
3. Bagaimana hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif perakitan komputer kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK N 1 Klaten?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat media pembelajaran interaktif perakitan komputer berbasis *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK N 1 Klaten.
2. Media pembelajaran layak digunakan untuk siswa kelas X di SMK Negeri 1 Klaten, berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.
3. Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa sebagai sumber belajar untuk memahami materi perakitan komputer berdasarkan tanggapan siswa kelas X di SMK Negeri 1 Klaten.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis *Adobe Flash CS6* dengan fungsi sebagai berikut:

1. Melihat materi media proses dan media penyimpanan komputer
2. Mengamati video tentang media proses dan penyimpanan komputer.
3. Mengerjakan soal latihan tentang media proses dan Penyimpanan Komputer.

G. Manfaat

1. Manfaat bagi pengguna:
 - a. Mengenalkan media pembelajaran dengan teknologi yang lebih interaktif
 - b. Mempermudah bagi guru dalam penyampaian materi karena dukungan multimedia interaktif.
 - c. Mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran mandiri.

2. Manfaat bagi peneliti:
 - a. Memahami dan mengenal pengembangan teknologi multimedia interaktif dan penerapannya dalam pendidikan.

- b. Mengetahui teknik pengembangan media pembelajaran interaktif
- c. Mengetahui teknik pengujian kelayakan sebuah media pembelajaran interaktif.