

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Siswa yang aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran akan menentukan kualitas pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa akan menjadi antusias dalam pembelajaran apabila dia tertarik dengan cara penyampaian materi dalam kegiatan belajar. Sekarang ini, siswa menjadi terlihat kurang antusias dengan cara penyampaian guru yang monoton karena mereka memiliki hal lain yang lebih menarik seperti teknologi yang semakin canggih.

Berdasarkan observasi dan wawancara diketahui bahwa dari seluruh siswa di dalam kelas, terdapat lebih banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi perakitan komputer karena mereka tidak antusias selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang terlihat kurang antusias selama proses pembelajaran, mereka lebih sering mengobrol dengan teman sebangku dan tertidur selama kegiatan belajar. Siswa yang kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran merasa bosan hingga perhatiannya teralihkan dan kurang tertarik karena guru hanya memanfaatkan Power Point sebagai media pembelajaran dan buku panduan berupa *jobsheet*.

Semakin maju teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang, maka bidang pendidikan perlu mengembangkan teknologi

dalam pembelajaran. Sekolah juga harus mengembangkan berbagai cara dan metode dalam kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang seharusnya menjadi pendorong usaha-usaha ke arah pemanfaatan dan pengembangan berbagai hasil teknologi dalam bidang pendidikan.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Namun belum digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di SMK PIRI 2 Yogyakarta yang memiliki fasilitas pendukung. Penyampaian materi oleh guru masih terbatas menggunakan Power Point, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran kurang variatif.

Siswa mengalami kesulitan dalam kegiatan penyampaian materi sebelum praktek perakitan komputer dibuktikan dengan banyak siswa yang belum memahami mengenai komponen dan peralatan yang akan digunakan untuk melakukan kegiatan praktek perakitan komputer. Ketika diminta untuk menjawab pun, mereka kurang memberikan perhatian. Penting bagi siswa untuk dapat memahami dan menerapkan komponen maupun peralatan dalam perakitan komputer agar mereka dapat memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

Persentase siswa yang harus menjalani proses remedial lebih banyak daripada siswa yang tuntas, hal tersebut dikarenakan pemahaman

siswa tersebut kurang optimal untuk menerapkan materi yang dipelajari dalam perakitan komputer. Siswa yang kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran tentu belum dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Perlu adanya media pembelajaran yang lebih variatif agar siswa menjadi lebih antusias selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang lebih variatif tentu akan lebih membangun minat siswa dalam belajar, dengan adanya media pembelajaran maka akan memberikan peluang kepada siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam untuk membuat media pembelajaran adalah Adobe Flash. Adobe Flash dapat menjadi multimedia interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun sekolah sebagai media yang mendukung kegiatan pembelajaran. Sekolah juga menyediakan program aplikasi tersebut untuk jurusan teknik dan komputer jaringan.

Adobe Flash sebagai program aplikasi yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran agar lebih menarik minat siswa karena dapat berisikan konten yang interaktif seperti gambar maupun video hingga animasi. Adobe Flash dapat mudah diakses kapan saja oleh siswa karena tidak membutuhkan peralatan yang sulit maupun terlalu berat, sekolah juga telah memiliki fasilitas pendukung program tersebut.

Peningkatan kualitas pembelajaran melalui pengembangan media yang digunakan dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu upaya meningkatkan minat siswa dalam belajar. Perkembangan teknologi pada

masa sekarang ini sangat dekat dengan berbagai lapisan masyarakat terutama siswa. Perkembangan teknologi di bidang multimedia pada masa sekarang sudah seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Pembuatan hingga pengembangan media pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi dirasa dapat meningkatkan optimalisasi kegiatan pembelajaran melalui minat siswa dalam belajar.

Multimedia merupakan program yang penyajiannya melalui komputer untuk menyampaikan berbagai informasi digital dengan penggabungan yang saling berkaitan antara teks, audio, gambar dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D), video, serta animasi. Multimedia menyajikan konten yang dapat menampilkan penggunaan kombinasi dari berbagai media seperti teks, suara/ audio, gambar, hingga video. Sehingga multimedia dapat digunakan dalam materi perakitan komputer yang membutuhkan visualisasi dengan penambahan audio/ suara agar semakin menarik dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran

Perakitan komputer merupakan materi yang diberikan pada siswa jenjang SMK pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di kelas X (sepuluh). Materi perakitan komputer berisi tentang pengertian, bagian-bagian, fungsi, dan cara merakit sebuah komputer. Mengembangkan media pembelajaran yang berbasis multimedia pada materi ini dapat berisikan program penyampaian kombinasi konten digital yang terpadu

antara teks, audio, gambar dua dimensi (2D), gambar tiga dimensi (3D), audio, hingga video.

Adanya penambahan media pembelajaran pada materi perakitan komputer diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan memberikan variasi media belajar mengenai komponen, cara perakitan komputer, dan proses instalasi sistem operasi untuk menjalankan komputer sesuai dengan fungsinya. Visualisasi dibutuhkan dalam materi perakitan komputer untuk lebih memudahkan siswa dalam memahami materi. Hal tersebut juga semakin menghindarkan resiko kerusakan saat siswa melakukan perakitan komputer karena pemahaman fungsi-fungsi masing-masing komponen dan pemasangannya dalam proses perakitan hingga instalasi sesuai dengan prosedur yang sebelumnya telah mereka pelajari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka terdapat identifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Lebih banyak siswa kurang berminat dalam proses pembelajaran dari seluruh siswa di kelas, sehingga siswa yang kurang berminat mengalami kesulitan dalam menerapkan materi perakitan komputer. Hal ini dibuktikan dengan siswa tersebut belum memahami komponen dan peralatan yang digunakan untuk melakukan perakitan komputer.
2. Banyak siswa dalam satu kelas yang harus mengikuti program remedial karena rendahnya minat belajar.

3. Media pembelajaran yang digunakan dalam materi perakitan komputer kurang variatif karena hanya menggunakan Power Point sebagai media pembelajaran selain menggunakan buku acuan.
4. Belum adanya pengembangan media pembelajaran membangkitkan minat siswa dalam belajar dan mendukung kegiatan pembelajaran agar lebih optimal.
5. Belum adanya pengembangan media pembelajaran menggunakan program aplikasi adobe flash yang digunakan oleh guru maupun sekolah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia pembelajaran perakitan komputer berbasis multimedia untuk siswa kelas X SMK yang disesuaikan dengan kurikulum berlaku di SMK PIRI 2 Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana isi dari multimedia pembelajaran interaktif pada materi perakitan komputer untuk siswa kelas X di SMK PIRI 2 Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada materi perakitan komputer di SMK PIRI 2 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif pada materi perakitan komputer untuk siswa kelas X di SMK PIRI 2 Yogyakarta
2. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada materi perakitan komputer di SMK PIRI 2 Yogyakarta

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat yang Dapat Dirasakan Siswa
Penerimaan materi yang disampaikan oleh guru menjadi lebih mudah dan menambah variasi media pembelajaran.
2. Manfaat yang Dapat Dirasakan Guru
Menambah wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi semakin optimal
3. Bagi Peneliti
Mengembangkan ilmu pengetahuan dan kemampuan yang telah diperoleh semasa di bangku kuliah.

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah proses amupun langkah dalam penyusunan dan pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif materi perakitan komputer kelas X semester 2 menggunakan program aplikasi Adobe Flash CS6.

2. Multimedia pembelajaran interaktif berisi media pembelajaran materi perakitan komputer yang bersifat interaktif agar siswa sebagai pengguna menjadi aktif dalam belajar menggunakan media yang dibuat.
3. Materi perakitan komputer diberikan pada siswa kelas X SMK pada semester 1. Materi perakitan komputer dalam penelitian ini termuat dalam silabus mata pelajaran perakitan komputer kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan berdasarkan kurikulum KTSP.
4. Adobe Flash CS6 merupakan program yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, program ini menggabungkan konten digital antara teks, gambar, audio, video yang digunakan dalam multimedia pembelajaran interaktif yang dibuat.