

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Salah satu tujuan Negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan tersebut ada pada alinea IV pada Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945. Demi mewujudkan tujuan tersebut dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia, khususnya di bidang pendidikan. Dengan meningkatkan kualitas pendidikan akan menumbuhkan generasi muda yang berkualitas, sehingga tujuan negara bisa tercapai. Sebaliknya, jika pendidikan tidak berkualitas maka tidak akan menghasilkan generasi yang berkualitas juga, sehingga sangat sulit untuk mewujudkan tujuan negara.

Pendidikan merupakan suatu bentuk upaya yang dilakukan oleh guru secara sadar sebagai tenaga pendidik untuk mendidik peserta didik guna memiliki sifat dan perilaku yang baik (Achmad Munib, 2004:34). Disisi lain Daryanto (2013: 1), menyatakan pendidikan adalah suatu bentuk pendewasaan pada siswa supaya dapat menggali lebih dalam lagi mengenai kemampuan yang dimilikinya.

Semakin cepatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi akhir-akhir ini telah memicu perkembangan pendidikan. Dimana berbagai inovasi telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan memaksimalkan peran guru selaku pembimbing dan fasilitator yang mampu menjadikan pembelajaran lebih efisien, efektif, menarik, kreatif dan inovatif, sehingga mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar lebih optimal. Selain itu, pembaharuan

kurikulum, metode pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik, dan sarana prasarana pendidikan yang memadai juga berpengaruh terhadap perkembangan kualitas pendidikan.

Demi memaksimalkan peran guru sebagai pendidik profesional dapat dilakukan dengan beberapa langkah. Pertama, penggunaan media oleh guru saat pembelajaran. Penggunaan media ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih komunikatif, dimana materi yang dijelaskan oleh guru akan lebih mudah tersampaikan dan dimengerti siswa. Saat ini guru dapat menggunakan banyak media saat mengajar, misalnya: buku, *e-book*, modul, video, dan media pembelajaran berbasis komputer. Kedua, guru harus mempunyai keterampilan dalam menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik siswa untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih efisien dan efektif. Ketiga, seorang guru diharuskan mampu memberi motivasi kepada siswa sehingga terpacu untuk belajar.

Dalam dunia Pendidikan, Sekolah Menengah Kejuruan adalah lembaga pendidikan formal yang fokus bertujuan untuk menciptakan siswa profesional yang siap bekerja dengan kemampuan yang mumpuni dalam dunia usaha. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 15 menyatakan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar dapat bekerja dalam bidang tertentu.

Berdasarkan Kurikulum 2013, Komputer dan Jaringan Dasar termasuk pelajaran Kompetensi Keahlian Multimedia (C2) di SMK kelas X semester gasal.

Mata pelajaran ini mencakup materi kegiatan menyatukan berbagai komponen *hardware* seperti *input device*, *output device* dan lain-lain, ke dalam sebuah wadah yang akan menjadi sebuah sistem yang dapat dipergunakan untuk membantu kegiatan manusia. Oleh karena itu, proses belajar mengajar Komputer dan Jaringan Dasar, khususnya materi *hardware* tidak cukup hanya disampaikan dengan metode konvensional, tapi harus disertai alat peraga nyata ataupun alat peraga berupa gambaran virtual terhadap komputer, sehingga siswa mampu menguasai materi secara optimal.

Berdasarkan observasi atau pengamatan yang dilakukan saat Praktik Pengalaman Lapangan Universitas Negeri Yogyakarta pada September 2016, ada banyak faktor yang menyebabkan proses pembelajaran belum optimal, khususnya pada pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Pertama, perangkat *computer* yang disediakan sekolah jumlahnya terbatas, hal ini dikarenakan harga dari perangkat tersebut tidaklah murah. Dengan keterbatasan ini dapat menghambat proses belajar mengajar karena tidak semua siswa terfasilitasi. Kedua, Kurangnya hasil belajar siswa pada pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar yang ditunjukkan dari evaluasi hasil belajar terdapat 8 siswa belum mencapai nilai KKM dari total 23 siswa dengan persentase ketuntasan belajar 65.2%. Ketiga, kurangnya motivasi siswa untuk belajar sehingga konsentrasi siswa pada saat pembelajaran berkurang. Keempat, visualisasi materi yang kurang jelas, hal ini menyebabkan siswa kesulitan memahami materi. Kelima, metode konvensional yang sering digunakan guru saat mengajar membuat siswa tidak aktif dan mudah bosan saat belajar. Keenam, belum ada multimedia pembelajaran interaktif sebagai sarana siswa

untuk belajar Komputer dan Jaringan Dasar, sehingga tujuan pembelajaran belum dapat tercapai.

Berkenaan dengan faktor-faktor yang menyebabkan proses pembelajaran belum optimal di atas, maka diperlukan suatu media pembelajaran sebagai solusi bagi guru untuk mengatasi permasalahan tersebut sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan karena mempunyai banyak manfaat. Rudi Susilana dkk (2009:9), Kemp *and* Dayton berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran yaitu: (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, (2) pembelajaran dapat lebih menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, (4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, (7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, (8) peran guru berubah ke arah yang positif. Pendapat tersebut diperkuat oleh Astiti (2016), penggunaan media pembelajaran perlu dipertimbangkan oleh pendidik supaya tercapainya kondisi pembelajaran yang lebih kondusif, lebih efektif dan efisien. Oleh sebab itu perlu dibuat suatu multimedia pembelajaran interaktif sebagai sarana penyampaian materi kepada siswa, sehingga siswa lebih termotivasi, lebih aktif, dan memahami materi yang dijelaskan guru secara optimal. Sehingga siswa SMK Muhammadiyah 2 Moyudan dapat meningkatkan kualitas lulusan yang berkompeten.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti akan menjadikan permasalahan di atas dalam bentuk skripsi **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diketahui beberapa permasalahan yang terjadi di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan dalam proses pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar sebagai berikut:

1. Perangkat komputer yang disediakan SMK jumlahnya terbatas, hal ini dikarenakan harga dari perangkat tersebut tidaklah murah. Dengan keterbatasan ini dapat menghambat proses belajar mengajar karena tidak semua siswa terfasilitasi.
2. Kurangnya hasil belajar siswa pada pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.
3. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar sehingga konsentrasi siswa pada saat pembelajaran berkurang.
4. Visualisasi materi yang kurang jelas, hal ini menyebabkan siswa kesulitan memahami materi.
5. Guru masih mengajar dengan metode konvensional, sehingga membuat siswa pasif dalam pembelajaran.
6. Belum ada multimedia pembelajaran interaktif sebagai sarana siswa untuk belajar Komputer dan Jaringan Dasar, sehingga tujuan pembelajaran belum dapat tercapai.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, supaya penelitian tidak melebar perlu adanya pembatasan masalah pada belum adanya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar khususnya materi *hardware* komputer, kurangnya hasil belajar dan motivasi belajar siswa Multimedia kelas x SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang dipaparkan di atas, penulis merumuskan permasalahan dibawah ini:

1. Bagaimana cara mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk siswa Multimedia kelas x di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk siswa Multimedia kelas x di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan?
4. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan?

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, berikut merupakan tujuan penelitian yang harus dicapai peneliti:

1. Untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk siswa Multimedia kelas x di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk siswa Multimedia kelas x di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan.
4. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan ini antara lain:

1. Manfaat teoritis

Sebagai tambahan teori mengenai pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk siswa kelas x Multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.
- 2) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.
- 3) Dapat memperjelas siswa untuk memahami materi Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

b. Bagi guru

- 1) Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar.
- 2) Dapat mempermudah guru saat menjelaskan materi kepada siswa.

c. Bagi sekolah

- 1) Sebagai koleksi multimedia pembelajaran interaktif yang sudah diuji kelayakannya dan siap digunakan saat pembelajaran.
- 2) Meningkatnya kualitas sekolah, seiring dengan meningkatnya hasil belajar dan motivasi belajar siswa