

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia harus dilaksanakan dengan cara bertahap serta saling berkesinambungan antara satu dengan yang lain. Berbagai upaya yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan mulai dari pembangunan sekolah, pengadaan sarana prasarana, pengangkatan guru, undang-undang yang mengatur sistem pendidikan dan pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan. Pemanfaatan teknologi di sekolah akan melahirkan proses pembelajaran yang lebih produktif dan menyenangkan sehingga berpengaruh terhadap lulusan yang memiliki kompetensi dan keahlian yang baik.

Peraturan Menteri Nomor 20 Pasal 35 Tahun 2003 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan suatu hasil lulusan yang harus diupayakan oleh setiap sekolah, maka sekolah seharusnya bisa menumbuhkan sikap teladan, pengetahuan yang luas dan keterampilan yang profesional dalam diri siswa. Usaha untuk mendapatkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang baik, maka harus ada dukungan maupun partisipasi yang besar dari pihak pemerintah, sekolah dan tenaga pendidik untuk menemukan cara atau metode yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berbagai upaya dapat dikerjakan salah satunya dengan memanfaatkan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi berupa media memiliki dampak positif terhadap pembelajaran dikarenakan guru dan

siswa dapat dengan mudah dalam memahami pelajaran. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 yang menjelaskan salah satu prinsip yaitu: “Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran”. Proses pembelajaran dapat menjadi lebih efisien dan efektif dengan memanfaatkan teknologi sehingga dapat menumbuhkan motivasi para siswa dan dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan (Kartikasari, dkk, 2010).

Peraturan pemerintah dalam penerapan kurikulum 2013 harus didukung dengan fasilitas yang memadai, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dapat diciptakan dengan adanya pemanfaatan media yang terarah dan terukur yang dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap pemahaman serta menambah pengetahuan kepada siswa, selain itu penggunaan media dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan juga memiliki pengaruh terhadap faktor-faktor dalam proses belajar.

Sutikno (2017:32) menyatakan terdapat faktor-faktor yang bisa mempengaruhi proses belajar, baik faktor yang datang dari dalam diri individu yang belajar (internal) maupun faktor yang berasal dari luar (eksternal) atau bisa saja gabungan dari kedua faktor tersebut. Priansa (2017:83) menyatakan faktor internal, berkaitan dengan kondisi internal yang muncul dari dalam diri peserta didik seperti faktor jasmaniah, psikologi (perhatian, minat bakat, motif, kematangan, dan kesiapan akan memengaruhi kegiatan belajar yang dialami peserta didik), dan kelelahan sedangkan faktor eksternal, yaitu unsur lingkungan luar dari peserta

didik seperti kondisi keluarga, keadaan sekolah dan kondisi masyarakat sekitar rumah dan sekolah akan berpengaruh terhadap konsentrasi dan kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar.

Sekolah Menengah kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang lebih menekankan lulusannya untuk siap kerja di dunia industri sehingga metode pembelajaran yang digunakan mengacu pada kurikulum 2013. Selain itu pendidikan kejuruan bisa menjadi tuntunan pertama bagi seorang peserta didik ketika memperoleh kemampuan kerja berdasarkan bidang yang ingin dicapai.

Guru sebagai tenaga pendidik harus memiliki kompetensi yang memadai dalam mencetak lulusan yang mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) di sekolah. Ketika pelaksanaan praktik pengalaman terbimbing (PLT) di SMK Negeri 2 Magelang peneliti mengamati mata pembelajaran pemrograman dasar keahlian rekayasa perangkat lunak, masalah yang ditemui oleh peneliti selama proses pembelajaran adalah kurangnya pemahaman siswa terkait pelajaran yang dipelajari, hal ini disebabkan karena masih terdapat kesulitan belajar bagi peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang didukung dengan pemanfaatan media yang interaktif dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Pada hakikatnya media yang digunakan sebagian besar sudah dikemas dalam media pembelajaran yang aktif seperti dalam bentuk power point, jobsheet dan buku akan tetapi semua itu tidak memiliki banyak pengaruh terhadap pemahaman siswa terkait pelajaran yang dipelajari, hal ini disebabkan masih terdapat kesulitan belajar bagi siswa dalam memahami pelajaran. Kesulitan belajar siswa terlihat dari rendahnya nilai yang diperoleh ketika mengerjakan tugas latihan khususnya

pada mata pelajaran pemrograman dasar. Sebagian dari siswa masih memperoleh nilai sebesar 7.0 untuk tugas latihan dan relatif lebih rendah ketimbang mata pelajaran lainnya, maka daripada itu diperlukannya pemanfaatan media yang mencakup semua aspek multimedia seperti teks, grafik, gambar, video (visual gerak), animasi, audio serta interaktivitas. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk mencakup semua aspek media yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Selain itu, masih terdapat hambatan yang dijumpai oleh guru dalam menyediakan multimedia pembelajaran interaktif. Rata-rata waktu yang diperlukan relatif lebih lama dibandingkan membuat media pembelajaran yang sederhana dan juga tidak semua guru dalam waktu singkat dapat membuat multimedia pembelajaran interaktif, sehingga pada akhirnya guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya dalam menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka diperlukan pengembangan multimedia interaktif untuk siswa tingkat sekolah menengah kejuruan. Multimedia yang dikembangkan memuat materi pelajaran pemrograman dasar berbasis komputer atau dekstop yang dibuat dengan menggunakan *adobe flash professional CS 6*. Penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Rpl Smk Negeri 2 Magelang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Terdapat kesulitan belajar bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga peran multimedia interaktif sangat dibutuhkan.
2. Belum ada multimedia interaktif dalam proses pembelajaran pemrograman dasar di SMK Negeri 2 Magelang.
3. Media pembelajaran yang sering digunakan belum mencakup secara keseluruhan pada aspek elemen multimedia seperti teks, grafik, gambar, video (visual gerak), animasi, audio dan interaktivitas.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada “Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Rpl Smk Negeri 2 Magelang”. Penelitian ini dilaksanakan dalam upaya membangun multimedia interaktif dalam pembelajaran pemrograman dasar, sehingga nantinya diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pemrograman dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana spesifikasi multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pemrograman dasar?

2. Apakah multimedia yang dibuat sesuai dengan kriteria kelayakan media pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka tujuan penelitian adalah:

1. Membangun multimedia pembelajaran interaktif dalam pemrograman dasar.
2. Mengetahui kelayakan media yang sesuai dengan standar atau kriteria kelayakan media pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan juga praktis:

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai referensi alternatif dan masukan dalam membangun multimedia interaktif yang dapat dijadikan sebagai sarana belajar pemrograman dasar pada jurusan Rekayasa Perangkat Lunak.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan dan memperluas pengetahuan tentang pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta sesuai dengan kriteria bahan ajar bagi peserta didik.

- b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta memudahkan siswa dalam memahami pelajaran pemrograman dasar.

c. Bagi guru

Hasil penelitian ini berupa produk aplikasi pembelajaran yang interaktif yang diharapkan memberikan inovasi dalam proses pembelajaran dan sumbangan pemikiran bagi guru, sehingga memudahkan guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

G. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang digunakan untuk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang terdiri dari:

1. Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif akan mempermudah siswa dalam memahami pelajaran secara jelas.
2. Pada proses pembelajaran memiliki orientasi pada siswa serta tersedianya pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti pelajaran.
3. Multimedia pembelajaran interaktif memiliki unsur cangkupan seperti teks, grafik, gambar, video (visual gerak), animasi, audio, interaktivitas sehingga dapat merangsang belajar siswa dalam proses pembelajaran.

H. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Sebagai pencapaian tujuan yang telah dijelaskan, maka multimedia interaktif yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran interaktif memuat materi mata pelajaran pemrograman dasar semester 1 untuk keahlian Rakayasa Perangkat Lunak SMK Negeri 2 Magelang.
2. Multimedia pembelajaran interaktif memiliki konten yang terdiri dari teks, gambar, video tutorial, animasi dan kuis sehingga membuat pembelajaran lebih menarik.