

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Dunia pendidikan saat ini telah mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membuka kemungkinan yang luas untuk dapat dimanfaatkan dalam pendidikan yang berorientasi pada masa depan. Selain itu juga dengan semakin sadarnya siswa akan pentingnya fungsi teknologi informasi dan komunikasi dalam menunjang terlaksananya pendidikan yang sesuai dengan era globalisasi sekarang ini. Melihat kenyataan tersebut, dunia pendidikan saat ini berpacu untuk mengembangkan kemampuannya di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Berkaitan dengan pendidikan yang berorientasi pada masa depan juga terkait dengan perkembangan teknologi dan informasi harus mampu dalam mengatasi permasalahan dan kelemahan dalam sistem pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional tentunya harus mengikuti perkembangan teknologi dan informasi terbaru. Secara umum proses pembelajaran konvensional instruktur merupakan sumber belajar utama dan pertama, sedangkan sumber lainnya merupakan pelengkap untuk kegiatan

pembelajaran. Dibutuhkan suatu teknologi dan informasi dalam pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran yang akan dicapai. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan informasi akan memudahkan siswa dalam melakukan proses pembelajaran secara langsung terhadap teknologi tersebut tanpa harus bertanya kepada ahlinya. Pada penyampaian informasi tentang pembelajaran hardware dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga siswa dapat mengakses materi tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

Hardware merupakan salah satu komponen dari sebuah komputer yang sifat alatnya bisa dilihat dan diraba secara langsung atau berbentuk nyata yang mempunyai fungsi untuk mendukung proses komputerisasi. *Hardware* dapat bekerja berdasarkan perintah yang telah ditentukan kepadanya, atau biasa disebut dengan istilah *Instruction Set*. Dengan adanya perintah yang dapat dimengerti oleh *hardware* tersebut, maka *hardware* tersebut dapat melakukan berbagai kegiatan yang telah ditentukan oleh pemberi perintah.

Media pembelajaran *Hardware* Laptop yang sudah ada, masih banyak yang belum memanfaatkan teknologi komputer, misalnya menggunakan poster, kartu, dan buku. Proses pembelajaran akan menjadi kurang menarik dan siswa cenderung akan pasif dalam pembelajaran. Maka diperlukan suatu pembelajaran yang dapat menarik minat siswa yaitu salah satu perangkat lunak yang sangat mendukung dalam pembuatan media pembelajaran adalah

Adobe Flash CS 5, digunakan untuk membuat animasi vector dan bitmap untuk keperluan pembangunan situs web, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Beberapa kemudahan itulah *Adobe Flash CS 5* sangat mendukung dalam penerapannya sebagai pengembang media pembelajaran *Hardware Laptop* berbentuk multimedia interaktif.

Berdasarkan pengamatan di kelas X Multimedia 1 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara semester gasal tahun ajaran 2014/2015 ditemukan bahwa terdapat suatu permasalahan pada mata pembelajaran *hardware laptop*. Ketuntasan hasil belajar dengan tingkat persentase sebesar 45% baru mencapai nilai 70. Sumber belajar yang tersedia kurang memadai, seperti kurangnya buku penunjang dan siswa mencari referensi dari internet tanpa diawasi oleh guru mata pelajaran. Selain itu, siswa tidak dapat menerangkan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru mata pelajaran tersebut.

Selain itu permasalahan di atas, guru mata pelajaran menyuruh salah satu siswa untuk menerangkan materi yang sudah disampaikan, siswa tersebut belum mampu untuk menerangkan kembali materi tersebut. Belum maksimalnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa disebabkan oleh ketersediaan laptop yang digunakan untuk praktik berjumlah hanya empat unit, sementara siswa berjumlah 22. Sumber belajar berupa buku penunjang hanya beberapa buku yang tersedia, sedangkan untuk guru mata

pelajaran belum menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Proses pembelajaran masih menggunakan cara konvensional dengan metode ceramah pada materi pembelajaran tersebut.

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, penulis tertarik mengambil judul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Hardware* Laptop Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS 5 untuk Siswa Kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara” dengan alasan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sesuatu yang sangat penting dalam proses penyaluran informasi pelajaran kepada siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif diharapkan pencapaian hasil dapat maksimal sehingga dapat meningkatkan daya serap informasi yang disampaikan kepada siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, permasalahan yang dapat ditarik adalah:

1. Banyak siswa yang kesulitan dalam mempelajari *hardware* laptop.
2. Kurangnya ketersediaan laptop yang digunakan untuk praktik.
3. Media pembelajaran *hardware* laptop yang sudah ada masih banyak yang belum memanfaatkan software komputer, sehingga kurang menarik dan terkesan membosankan.

4. Perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif yang sudah teruji kelayakannya.
5. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diterangkan oleh guru.
6. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran *hardware* laptop.
7. Kurangnya variasi dalam pembelajaran sehingga membuat peserta didik merasa bosan dengan kegiatan belajar di kelas.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu membuat media pembelajaran *hardware* laptop berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash CS 5 serta mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *hardware* laptop berbasis multimedia interaktif di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, masalah yang muncul adalah:

1. Bagaimana spesifikasi media pembelajaran *Hardware* laptop berbasis multimedia interaktif untuk membantu pembelajaran bagi siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara?

2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *Hardware* Laptop berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS5* bagi siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara?

E. Tujuan Penelitian

1. Membuat media pembelajaran *Hardware* laptop berbasis multimedia interaktif untuk membantu pembelajaran bagi siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *hardware* laptop berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS 5* bagi siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat memberikan penjelasan mengenai kinerja dan kelayakan media pembelajaran *Hardware* Laptop berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS 5* untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.
 - b. Penelitian ini dapat menambah perbendaharaan ilmu pengetahuan dan dapat digunakan sebagai literatur dalam pelaksanaan penelitian di masa yang akan datang.

2. Secara Praktis

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran *Hardware* Laptop berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash CS 5.
- 2) Menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Yogyakarta untuk aplikasi di lapangan khususnya pendidikan.
- 3) Dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian sejenis.

b. Bagi guru dan siswa

- 1) Siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan bantuan multimedia.
- 2) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran di sekolah.
- 3) Mempermudah penyampaian materi dan proses pembelajaran.
- 4) Meningkatkan daya tarik proses pengajaran.