

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sebuah mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu cita-cita nasional. Bangsa yang cerdas yang dibutuhkan dalam pembangunan negaranya, baik dari segi ekonomi, sosial dan budaya. Proses mencerdaskan kehidupan bangsa dalam dunia pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam sebuah pendidikan integral dalam sebuah pembangunan. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari dalam proses pembangunan negara. Melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan dapat mudah diserap sehingga memungkinkan suatu bangsa dan bernegara yang kian maju.

Dalam pentingnya tujuan pendidikan bagi pembangunan negara, diperlukan adanya aturan-aturan yang jelas demi tercapainya sebuah tujuan pendidikan itu sendiri. Aturan dibuat pemerintah sebagai sebuah kebijakan yang harus dipatuhi oleh semua pihak yang menjalankan sebuah pendidikan. Kebijakan dikeluarkan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan memajukan pendidikan agar sesuai dengan perkembangan zaman. Sebagaimana yang telah dicantumkan pada PP. No. 19 Th. 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional Pasal 13 ayat 1 dan 2.

Peraturan pemerintah tersebut sangatlah jelas bahwa yang telah dicantumkan setiap instansi pendidikan salah satunya ialah SMK/MAK dapat memasukkan pendidikan kecakapan hidup dalam sebuah kurikulumnya. Kecakapan tersebut meliputi kecakapan pribadi, kecakapan sosial, kecakapan akademik dan kecakapan vokasional. Pendidikan kecakapan hidup bertujuan untuk membentuk pada sumber daya manusia terampil, kreatif dan berwawasan luas. Sesuai dengan kebijakan tersebut siswa di SMK diharapkan tidak saja

memiliki pribadi yang baik, tetapi melainkan juga pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik.

Menciptakan siswa yang memiliki kepribadian dan keterampilan yang baik menjadi tugas yang sulit bagi semua kalangan instansi pendidikan. Khususnya pada Sekolah Menengah Kejuruan yang dituntut untuk menciptakan kelulusan siap kerja. Oleh sebab itu, pada peserta didiknya harus dibekali kemampuan dalam keterampilan - keterampilan tertentu agar setelah peserta didik menyelesaikan dari pendidikan dapat bersaing baik sebagai pekerja maupun sebagai wiraswasta. Siswa yang memiliki keterampilan baik diperlukan tenaga pendidik atau guru yang baik pula. Guru dituntut untuk memiliki kualitas yang baik, karena kemampuan dari guru akan mempengaruhi prestasi oleh peserta didik. Kompetennya dari seorang guru dalam proses pendidikan sangat vital yaitu mengajar, disamping itu juga membimbing, mengarahkan dan menjadi fasilitator bagi siswa.

Guru menjadi fasilitator untuk membantu siswa agar dapat mentransformasikan potensi yang dimiliki oleh peserta didik dan untuk menjadikan kemampuan serta keterampilan yang ketika dikembangkan akan bermanfaat bagi kehidupan manusia. Pada proses belajar mengajar, guru selalu dituntut untuk memberikan inovasi baru agar peserta didik mampu mendapatkan pengalaman baru dari dalam proses belajar mengajar. Inovasi ini diperlukan agar sebuah pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Inovasi ini dapat berupa sebuah pengembangan media pembelajaran dan metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar yang akan membuat pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Media pembelajaran ini contohnya powerpoint, video pembelajaran, multimedia interaktif, dan lain lain. Mengingat hal tersebut guru belum memanfaatkan menggunakan media pembelajaran tersebut, guru masih hanya menggunakan buku dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Disamping itu metode pembelajaran yang digunakan oleh sebagian besar guru

masih konvensional, yaitu metode ceramah. Metode tersebut dirasa sudah tidak sesuai lagi dengan zaman teknologi seperti sekarang ini, hal ini disayangkan mengingat di era teknologi banyak *software* dan *hardware* yang dapat dijadikan dimanfaatkan dan diterapkan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran diciptakan atau dibuat untuk menjadikan bahan pembelajaran yang menarik. Media dan metode pembelajaran yang menarik akan memudahkan guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, pemahaman dalam menyerap materi pembelajaran bagi peserta didik. Namun, pada praktiknya tidak semua guru bisa melakukan mengembangkan media pembelajaran. Kemampuan serta pengetahuan guru dalam bidang pengembangan yang minim sangat menyulitkan guru untuk berinovasi lebih. Dalam hal ini guru yang menguasai materi belum mampu menghadirkan sebuah bentuk media pembelajaran menggunakan komputer sebagai media bantu pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang kian pesat memungkinkan seseorang melakukan untuk eksplorasi data dan informasi secara lebih luas dan praktis. Dalam pemanfaatan komputer untuk berbagai bidang pekerjaan dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan kegiatan dilakukan dengan cepat, tepat dan akurat, hal tersebut akan meningkatkan produktivitas kerja. Dalam kemajuan komputer ini juga erat kaitannya dengan dunia kependidikan. Sebagian besar Sekolah juga memasukkan komputer menjadi mata pelajaran wajib. Bahkan teknologi sekarang ini memberikan inovasi dalam sebuah proses pembelajaran dan juga memungkinkan proses belajar mengajar jarak jauh atau pembelajaran tanpa tatap muka.

Media pembelajaran berbasis media interaktif akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi peserta didik mengenai mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas. Media interaktif ini membawa dampak yang positif bagi pendidik, karena dengan adanya media, pendidik berpeluang untuk mengembangkan suatu teknik pembelajaran sehingga bisa meningkatkan sebuah hasil belajar menjadi lebih baik bagi siswa.

Dalam sebuah keberhasilan proses pembelajaran merupakan seluruh aktivitas yang dilakukan guru dan peserta didik. Artinya apapun bentuk kegiatan – kegiatan guru, mulai dari merancang pembelajaran, memilih dan menentukan materi, pendekatan, strategi metode pembelajaran, memilih dan menentukan untuk teknik evaluasi, semua diarahkan untuk mencapai sebuah keberhasilan untuk peserta didik. Meskipun guru sangat bersungguh – sungguh telah berupaya merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, namun masalah – masalah dari belajar siswa tetap akan dijumpai oleh guru atau pendidik.

Salah satu cara untuk mencapai sebuah keberhasilan dalam pembelajaran adalah dengan adanya inofasi sebuah media pembelajaran bagi peserta didik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal maka sangatlah perlu menggunakan adanya media sebagai alat bantu untuk sebuah proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen belajar yang mampu untuk mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya menjadi hal yang mendapat perhatian dari semua kalangan guru, dikarenakan guru sebagai fasilitator dalam setiap pembelajaran. Oleh karena itu, setiap guru perlu mempelajari bagaimana menerapkan sebuah media pembelajaran agar dapat mengefektifan sebuah pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu untuk proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar bagi siswa.

SMK Negeri 2 Seririt merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang memiliki mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas yang juga menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan hasil observasi yang dilakukan di kelas XI TKJ pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas terdapat permasalahan antara lain : (1) pendidik hanya menggunakan metode

ceramah dalam proses penyampaian materi pelajaran di kelas, (2) dalam proses penyampaian belajar pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas, pendidik hanya menggunakan media *power point*, (3) pemahaman peserta didik tentang mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas belum maksimal, (4) semangat peserta didik belum maksimal dalam proses belajar di kelas, (5) peserta didik kurang tertarik saat guru menyampaikan materi di kelas, (6) kemampuan peserta didik tidak sesuai dengan harapan guru, dilihat dari hasil ulangan harian menunjukkan sebagian besar peserta didik remedi dan, (7) variasi media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi belum maksimal diantaranya belum tersedianya media pembelajaran interaktif *autoplay media studio 8* dalam mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas di SMK Negeri 2 Seririt.

Berdasarkan latar belakang tersebut dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay Media Studio 8* Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas Di SMK Negeri 2 Seririt”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pendidik hanya menggunakan metode ceramah dalam proses penyampaian materi di kelas.
2. Dalam proses penyampaian pelajaran teknologi jaringan berbasis luas di kelas, pendidik hanya menggunakan media *power point*.
3. Pemahaman peserta didik tentang mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas belum maksimal.
4. Semangat peserta didik belum maksimal dalam proses belajar dikelas.
5. Peserta didik kurang tertarik saat pendidik menyampaikan materi di kelas.

6. Kemampuan peserta didik tidak sesuai dengan harapan pedidik, dilihat dari hasil ulangan harian menunjukkan sebagian besar peserta didik remidi.
7. Variasi media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi belum maksimal diantaranya belum tersedianya media pembelajaran interaktif mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas di SMK Negeri 2 Seririt.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, terdapat pembatasan masalah agar lebih fokus pada masalah yang dihadapi. Adapun pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Dalam proses penyampaian pelajaran teknologi jaringan berbasis luas di kelas, guru hanya menggunakan media *power point*.
2. Variasi media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi belum maksimal diantaranya belum tersedianya media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas di SMK Negeri 2 Seririt.

1.4. Perumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pembuatan produk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas di SMK Negeri 2 Seririt ?
2. Apakah media pembelajaran interaktif layak digunakan pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas di SMK Negeri 2 Seririt ?
3. Bagaimanakah respon Siswa terhadap media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas di SMK Negeri 2 Seririt ?

1.5. Tujuan Dan Manfaat Pengembangan

1.5.1. Tujuan

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Untuk membuat produk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas di SMK Negeri 2 Seririt.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas di SMK Negeri 2 Seririt.
3. Untuk mengetahui respon Siswa terhadap media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas di SMK Negeri 2 Seririt.

1.5.2 Manfaat

Adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas yang berupa *file exe* media Intraktif adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran yang berupa *file exe* berbasis media interaktif pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar yang diharapkan dapat memudahkan pembejaran, baik bagi siswa maupun guru.
- 2) Media pembelajaran yang berupa *file exe* berbasis media interaktif pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas yang dirancang khusus sesuai dengan karakteristik siswa, dapat meningkatkan ketercapaian tujuan pembejalaran.
- 3) Media pembelajaran yang berupa *file exe* berbasis media interaktif pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas yang didesain khusus dengan unsur audiovisual, dapat di gunakan dalam proses pembelajaran, baik secara klasikal maupun individual.

- 4) Media pembelajaran yang berupa *file exe* berbasis media interaktif pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas dapat memperkaya koleksi media pembelajaran di Laboratorium Prodi Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha.
- 5) Media pembelajaran yang berupa *file* berbasis media interaktif pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas dapat memperkaya koleksi media pembelajaran di SMK Negeri 2 Seririt, karena media pembelajaran ini belum tersedia di SMK Negeri 2 Seririt.

1.6. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran interaktif ini dalam bentuk *file exe* sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri.
- 2) Media pembelajaran berupa *file exe* yang dapat disimpan di *DVD*, *Flahdisk*, dan media simpan lainnya.
- 3) Media pembelajaran ini memiliki komponen-komponen yang memungkinkan siswa untuk mudah mempelajarinya, karena media pembelajaran ini bersifat interaktif, sehingga siswa bisa menentukan pilihan materi.
- 4) Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa, karena materi disajikan dengan penggabungan audio visual dalam bentuk *teks*, gambar, dan video.

1.7. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Dengan adanya media pembelajaran interaktif *autoplay media studio 8*, peserta didik diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dalam prose belajar dan

pembelajaran. Salah satu upaya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang baik, efektif, dan efisien. Untuk dunia pendidikan, dalam kehadiran media pembelajaran sudah diduga sangat banyak manfaatnya dalam membantu guru dalam proses belajar dan mengajar. Proses belajar dan mengajar yang menggunakan media pembelajaran akan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan diluar pengalaman sehari – hari. Penggunaan media pembelajaran juga dapat dijadikan salah satu media alternatif untuk menggantikan sebuah perlengkapan dalam proses pembelajaran. Sedangkan apabila untuk pengembangan tidak dilakukan atau dilaksanakan akan menimbulkan rasa jenuh pada peserta didik dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan semangat peserta didik dalam belajar menurun sehingga siswa tidak dapat memahami mata pelajaran dengan baik.

1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

A. Asumsi

Beberapa asumsi yang medasari pengembangan media pembelajaran interaktif *autoplay media studio 8* dalam materi teknologi jaringan berbasis luas adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran interaktif *autoplay media studio 8* dapat digunakan oleh peserta didik XI TKJ dalam pembelajaran secara mandiri maupun di luar kelas.
- 2) Media pembelajaran interaktif *autoplay media studio 8* dapat mempermudah peserta didik dan guru dalam menerima dan menyampaikan materi.
- 3) Belum tersedianya media pembelajaran interaktif *autoplay media studio 8* dalam materi teknologi jaringan berbasis luas di SMK Negeri 2 Seririt.

B. Keterbatasan

Beberapa keterbatasan pengembangan dalam pelaksanaan pengembangan produk media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan Media Pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SMK Negeri 2 Seririt, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa SMK Negeri 2 Seririt.
- 2) Penerapan media pembelajaran interaktif *autoplay media studio 8* terbatas pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas.
- 3) Media pembelajaran interaktif *autoplay media studio 8* penggunaan hanya terbatas dengan PC (*personal computer*) dan laptop.

1.9. Definisi Istilah

Dalam Pengembangan ini, terdapat istilah dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahami, oleh karena itu beberapa definisi, dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk – produk tertentu berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.
- 2) Model pengembangan yang digunakan adalah Metode pengembangan (*Research and Development .*) Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu (Sugiyoni, 2015: 407).
- 3) Media Pembelajaran adalah sebuah alat atau pelantara yang dapat untuk menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar dan berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

- 4) Media berfungsi sebagai menggabungkan dan mensinergi elemen, yaitu *teks*, grafis, foto, video, musik dan narasi, yang saling terhubung yang memungkinkan pemakai melakukan interaksi dan komunikasi.
- 5) Media interaktif merupakan suatu panduan tentang bagaimana mengoperasikan suatu system, baik *hardware* maupun *software*, pada sebuah media pembelajaran komplementer yang bersifat individual yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial atau interaktif, sebagaimana layaknya untuk dilakukan oleh guru. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan *teks*, gambar, video dan soal. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap, jukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Pada media interaktif biasanya dilengkapi informasi tentang objeknya dan petunjuk langkah demi langkah suatu operasi.
- 6) Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas adalah sebuah teknologi jaringan yang menggunakan jalur data untuk membawa data menuju ke internet dan menghubungkan lokasi - lokasi perusahaan yang terpisah pisah. Telepon dan layanan data yang paling banyak digunakan pada teknologi jaringan berbasis luas. teknologi jaringan berbasis luas menghubungkan beberapa LAN melalui jalur komunikasi dari *service provider*. Karena jalur komunikasi tidak bisa langsung dimasukkan ke LAN maka diperlukan beberapa perangkat *interface*.
- 7) *AutoPlay Media Studio 8* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak media dengan mengintergrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, *video*, *teks*, dan *flash* ke dalam presentasi yang di buat. Perangkat lunak *AutoPlay Media Studio* dapat di gunakan untuk pengembangan aplikasi media.