

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan, bahwa pendidikan merupakan usaha yang sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya dalam kekuatan rohani, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, dan kemampuan serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Depdiknas, 2003).

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) merupakan sekolah menengah yang menyelenggarakan pendidikan dengan mengutamakan persiapan siswa untuk memasuki dunia kerja serta mengembangkan sikap profesional. Pendidikan menengah kejuruan mempunyai posisi yang strategis dalam susunan sistem pendidikan nasional, khususnya dalam pengembangan sumber daya manusia di bidang kejuruan. SMK bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa guna mempersiapkan mereka sebagai tenaga kerja yang profesional, terampil, dan terdidik, serta dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Kemendikbud No. 2323/U/1997).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini berkembang dengan cepat. Hal ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan proses pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan teknologi

dalam pendidikan seharusnya dapat memberikan inovasi dan kemudahan sehingga proses pembelajaran dapat menjadi efektif dan efisien. Keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh komponen atau pendukung dalam proses pembelajaran yang saling berkaitan. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar kepada siswa. Sebagai penyalur pesan, media pembelajaran bisa mewakili guru dalam menyajikan materi pelajaran. Jika media pembelajaran didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru. Guru yang memiliki kreatifitas tinggi akan selalu berusaha membuat proses pembelajaran menjadi menarik untuk siswanya dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Kedudukan suatu media dalam proses pembelajaran sangat penting karena menjadikan munculnya interaksi yang efektif antara guru dan siswa. Media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila siswa tidak hanya melihat atau mendengar tetapi secara nyata berinteraksi langsung dan dilibatkan dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran juga mempengaruhi minat belajar siswa, munculnya motivasi, dan rangsangan dalam belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Karenanya, penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses

pembelajaran, sehingga tujuan dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan selama 6 minggu dalam kegiatan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SMK Negeri Ngadirojo sebagian guru sudah memanfaatkan media pembelajaran di kelas salah satunya *power point*. Namun guru belum mengetahui seberapa besar motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran tersebut dan apakah media pembelajaran *power point* sudah sesuai jika digunakan oleh guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga guru yang masih menggunakan cara konvensional dalam mengajar dapat mengetahui manfaat media pembelajaran. Maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *power point* dengan alasan pembuatan mudah, penggunaannya mudah, dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data. Pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* ini dikembangkan pada mata pelajaran pemrograman dan jaringan dasar dengan alasan peneliti ingin menerapkan media sesuai dengan mata pelajaran yang sedang dijalankan pada waktu penelitian. Pemrograman dan jaringan dasar merupakan materi pelajaran semester genap kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo. Dari hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di dalam kelas dan membantu guru dalam proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *power point* pada mata pelajaran pemrograman dan jaringan dasar siswa kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo tahun pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran pemrograman dan jaringan dasar dengan menggunakan media berbasis *power point* yang dikembangkan di kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo tahun pelajaran 2022/2023?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *power point* pada mata pelajaran pemrograman dan jaringan dasar siswa kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo tahun pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran *power point* dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran pemrograman dan jaringan dasar siswa kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo tahun pelajaran 2022/2023.

D. Spesifikasi Produk

Produk hasil penelitian pengembangan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *power point* yang menggunakan fitur-fitur pada aplikasi tersebut, menggunakan *hyperlink*, *action*, *animation*, dan lain-lain. Tampilan media pembelajaran dibuat menarik dengan kombinasi warna dan kejelasan teks ditambah gambar dan animasi agar siswa mudah memahami.
2. Media yang dihasilkan memuat materi pemrograman dan jaringan dasar yang merupakan mata pelajaran kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo pada semester 2 tahun pelajaran 2022/2023.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoretis
 - a. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* ini diharapkan dapat memperkuat teori-teori yang telah ada dan temuan-temuan penelitian terdahulu.
 - b. Dapat menambah ilmu pengetahuan terutama dalam bidang pendidikan dan teknologi.

- c. Dapat memberi motivasi serta inovasi bagi penelitian sejenis pada masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran di SMK Negeri Ngadirojo.

b. Bagi Guru

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* ini bisa menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang efektif bagi siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

c. Bagi Peneliti

Kegunaannya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *power point* yang nantinya bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan motivasi belajar siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* pada mata pelajaran pemrograman dan jaringan dasar untuk meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran ini merupakan produk yang akan dikembangkan dengan penelitian yang membutuhkan penilaian atau

validasi terhadap produk yang dibuat peneliti. Oleh karenanya dibutuhkan validator ahli media dan validator ahli materi. Selain divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, maka penelitian ini juga akan divalidasi oleh pendidik dan peserta didik di SMK Negeri Ngadirojo sebagai sampel pendidik dan peserta didik. Keterbatasan waktu pada penelitian dan pengembangan maka penelitian dan pengembangan media yang dilakukan dapat memungkinkan kurang mencakup aspek-aspek lain penunjang penelitian.

