

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi modern merupakan salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembaharuan. Peranan teknologi begitu menonjol terutama pada masyarakat di negara-negara berkembang. Pemerintah dan masyarakat memberikan perhatian secara maksimal terhadap perkembangan teknologi, karena mereka menyadari peranan dan fungsi teknologi itu bagi kehidupan mereka. Teknologi modern dalam bidang komunikasi dengan produk berupa peralatan hardware dan software yang disajikan telah mempengaruhi seluruh sektor termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan, serta media pendidikan perlu dalam rangka belajar mengajar. Karena media pendidikan merupakan kebutuhan mendesak lebih-lebih dimasa yang akan datang. Tingkat pemahaman siswa yang berbeda menuntut guru atau pendidik lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Guru dapat menggunakan media pembelajaran di sekolah untuk kepentingan pembelajaran.

Melalui media pembelajaran diharapkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana belajar mengajar di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan (Danim, 1994:7). Berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi guru maupun bagi siswa. Melalui pemanfaatan media, dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan. Guru memiliki sarana yang cukup memadai dan representatif. Sebaliknya bagi siswa, penggunaan media dapat membuat siswa mengatasi kebosanan dan kejenuhan pada saat menerima pelajaran. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu

atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Materi yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, dan menarik bagi siswa.

Media pembelajaran juga mampu menyajikan materi yang dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk bereaksi secara fisik dan emosional (Widyastuti & Nurhidayati, 2010: 13). Media pembelajaran yang memuat berbagai media digital disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia pembelajaran menyajikan bahan ajar dalam bentuk instruksi dan narasi dengan sistem komunikasi interaktif stimulus respon, disajikan secara struktur, dan sistematis sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memerlukan software yang kompatibel, baik dalam penanganan objek-objek multimedia maupun dalam penanganan keinteraktifan (Pradipta, 2011: 3).

Perkembangan dan kemajuan teknologi telah memberikan dampak positif di berbagai bidang. Salah satunya yaitu penggunaan multimedia sebagai media pendidikan. Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar. Multimedia juga memudahkan siswa dan guru untuk berinteraksi. Dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu memuat unsur text, graphic, audio, dan video diharapkan dapat membantu dalam pembelajaran dalam hal ini juga dapat menghasilkan informasi secara cepat, tepat, dan akurat.

Berdasarkan struktur kurikulum di SMK Program Keahlian (TKJ) jaringan dasar computer merupakan mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan Teknik Komputer dan Jaringan. Mata pelajaran ini berisikan mulai dari memperkenalkan jenis-jenis jaringan hingga struktur layer dan topologi jaringan. Dalam penyampaian materi jaringan dasar komputer di SMK BINA KARYA Pacitan saat ini dilaksanakan menggunakan mode *daring* menggunakan aplikasigoggle classroom dan goggle from, yaitu guru

menyampaikan materi menggunakan media internet. Hal tersebut biasanya dapat mempengaruhi proses belajar siswa salah satunya ialah kurangnya minat dan motivasi belajar, kuota dan jaringan internet menjadi permasalahan utama bagi siswa oleh sebab itu pentingnya adanya pengembangan media pembelajaran interaktif. Melalui pembelajaran pengembangan media interaktif tersebut diharapkan agar siswa dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap efektivitas dan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pengembangan media pembelajaran di SMK BINA KARYA Pacitan.
2. Media pembelajaran yang interaktif belum ada di mata pelajaran jaringan dasarcomputer di SMK BINA KARYA Pacitan.
3. Masih menggunakan media pembelajaran yang kurang interaktif.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan dalam hal kemampuan, waktu, dana, serta untuk membuat penelitian ini semakin terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Masalah penelitian dibatasi kepada bagaimana perkembangan dan tingkat keefektifitas penggunaan MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN di :

1. Mata pelajaran Jaringan Dasar Komputer.
2. Lokasi penelitian di SMK BINA KARYA Pacitan.
3. Bentuk produk yang dikembangkan berupa Power Point yaitu berisi tentang materi, video dan quiz.
4. Materi yang digunakan materi dasar jaringan computer berupa penjelasan jaringan dasar computer, jenis jenis jaringan, topologi jaringan dan manfaat jaringan computer.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran pengenalan Jaringan Dasar Komputer di SMK BINA KARYA Pacitan?
2. Bagaimana mengimplementasikan media interaktif pada mata pelajaran Jaringan Dasar Komputer di SMK BINA KARYA Pacitan?

3. Bagaimana agar media interaktif bisa layak digunakan pada pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan Media Interaktif Pada Pembelajaran Pengenalan Jaringan Dasar Komputer di SMK Bina Karya.
2. Mengimplementasikan Pembelajaran media interaktif pada mata pelajaran Jaringan Dasar Komputer di SMK BINA KARYA Pacitan.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif pada pembelajaran pengenalan Jaringan Dasar Komputer di SMK BINA KARYA Pacitan

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

1. Mengetahui dan memahami materi Jaringan Dasar Komputer.
2. Menambah pengetahuan tentang materi Jaringan Dasar Komputer.
3. Dapat dijadikan referensi atau bahan rujukan bagi penelitian yang sejenisnya pada masa mendatang.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti Penelitian ini dapat digunakan sebagai wujud implementasi pengembangan media pembelajaran materi jaringan dasar computer.
2. Penelitian ini sebagai tugas akhir skripsi di program studi Pendidikan Informatika.
3. Bagi Mahasiswa Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi, rujukan atau referensi bagi mahasiswa maupun penelitian berikutnya.
4. Bagi Kampus STKIP PGRI Pacitan Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah koreksi bacaan ilmiah dan informasi, sehingga dapat digunakan sebagai referensi atau rujukan penelitian yang akan datang berkaitan dengan materi jaringan dasar komputer.