

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang tidak bisa dijauhkan dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dalam rangka menyiapkan peserta didik melalui bimbingan pengajaran dan latihan agar peserta didik bisa mendapatkan sebuah hasil atau timbal balik dari hal yang tidak tahu menjadi tahu, hal yang baik dan tidak serta dapat memainkan perannya di masa yang akan datang. Pendidikan sendiri memiliki kaitan yang erat dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini merupakan suatu proses kompleks. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengerahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Arsyad, 2015:1).

Hamid (2019:3) menjelaskan bahwa pendidikan adalah aktivitas atau usaha manusia untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi bawaan peserta baik jasmani maupun rohani untuk memperoleh hasil dan prestasi. Dengan kata lain bahwa pendidikan dapat diartikan sebagai suatu hasil peradaban bangsa yang dikembangkan atas dasar pandangan hidup bangsa Indonesia yang berdasarkan Pancasila berupa :”*nilai dan norma masyarakat*” yang berfungsi sebagai filsafat pendidikan atau sebagai cita-cita dan pernyataan tujuan pendidikannya karena bagaimanapun peradaban suatu masyarakat, didalamnya berlangsung, dan terjadi suatu proses pendidikan generasi milenial sebagai usaha manusia untuk melestarikan hidupnya. Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat.

Arsyad (2014:19) menjelaskan bahwa dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan

membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Dalam pendidikan biasanya guru menggunakan media pembelajaran untuk menunjang guru dalam menyampaikan sebuah informasi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dunia pendidikan saat ini memasuki era dunia media, dimana proses pembelajaran menuntut untuk lebih mengarah pada penggunaan media dan dibutuhkan penggunaan peralatan elektronik yang dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman dalam pembelajaran (Musyadat, 2015). Fungsi media tersebut untuk meningkatkan sistem kerja alat indra guna meningkatkan pemahaman mahasiswa. Media tersebut dapat berupa cetak, audio, visual, dan audio visual. Pendidikan merupakan sesuatu kebutuhan manusia yang sangat penting. Dalam bidang pendidikan ini mengalami perkembangan, yang mana bidang ini menuntut manusia untuk terus meningkatkan kemampuan dan kualitas dirinya. Pendidikan juga dapat menjadikan manusia dalam mencapai kesejahteraan hidupnya serta dapat mengembangkan aspek-aspek yang ada yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penggunaan media merupakan salah satu komponen metode untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Falahuddin, 2014:108).

Menurut Permani dan Priyanto (2019:13) “Permasalahan yang terjadi selama ini dalam bidang pendidikan adalah masih kurangnya minat siswa dalam belajar, pengetahuan yang dimiliki siswa hanya sebatas dari pembelajaran di kelas, sedangkan penyampaian ilmu pengetahuan oleh guru di kelas belum tentu dapat diterima semaksimal mungkin bagi siswa, sehingga menyebabkan prestasi yang didapatkan siswa belum optimal”. Dari pengertian tersebut, dapat kita lihat bahwa hal yang paling utama dalam proses pembelajaran adalah adanya bahan ajar yang menarik bagi peserta didik yaitu

dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa.

Pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, kompetensi dan unsur-unsur pengendalian diri yang baik, di mana dalam prosesnya dimanfaatkan berbagai sumber (Purba,dkk 2021:3). Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari dua aspek yaitu, belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terdapat interaksi positif antara guru dengan siswa dengan menggunakan segala potensi dan sumber yang ada untuk menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas sekolah guna meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Menurut sutirman (2013 : 15) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah semua alat atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari sumber kepada penerima, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Trin Prastati (2012:3) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran secara kreatif akan meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar lebih banyak, mengerti apa yang dipelajari dengan baik, dan meningkatkan pola pikir dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu penelitian media pembelajaran dapat memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak serta mempertinggi daya serap materi pelajaran. Media pembelajaran dapat dibagi kedalam beberapa kelompok, diantaranya adalah media grafis, media audio, media proyeksi.

Media *sparkol videoscribe* ini dapat menggabungkan dan mensinergikan media yang terdiri dari teks, grafis, foto, suara, dan musik yang dapat

diprogram berdasarkan teori pembelajaran. *Videoscribe* merupakan nama lain dari *Whiteboard animation video* atau sering disebut dengan *sketch vidios*, *doodle videos*, *video scribing* atau *explainervideos*, namun kebanyakan kita nyaman menyebutnya dengan *Whiteboard Animation*(animasi papan tulis). *Sparkol videoscribe* merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan musik yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Maret 2022 di SMKN 1 Dedai, bahwa SMKN 1 Dedai ini termasuk sekolah yang mempunyai fasilitas penunjang pembelajaran yang lengkap tetapi pembelajaran yang dilakukan masih terkesan biasa saja yaitu seperti metode ceramah. Hal inilah yang membuat siswa merasa bosan dan kurangnya tingkat pemahaman belajar siswa terhadap materi yang diberikan, yang dimana tingkat pemahaman belajar siswa juga berpengaruh terhadap aktivitas siswa, karena tidak semua siswa bisa melakukan aktivitas seperti melakukan tanya jawab, membaca dan memahami materi, praktek dan memecahkan soal yang diberikan. Dan media pembelajaran yang akan di kembangkan ini memiliki keunggulan seperti memiliki tampilan yang menarik, tidak membosankan saat digunakan. Maka dari itu peneliti ingin memberikan cara yang baru dalam belajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, yaitu melakukan suatu pengembangan yang berbeda pada media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti ini memberikan kesan pengembangan yang lebih modern.

Untuk itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran ini untuk memudahkan pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar yang diharapkan memberikan respon yang baik terhadap siswa dan dapat mengenal media pembelajaran tersebut khususnya kelas X. Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar dan mengetahui respon mahasiswa terhadap pengembangan yang dilakukan sehingga proses belajar mengajar bisa lebih bersemangat. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan peneliti

mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X di SMKN 1 Dedai”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa kelas X SMKN 1 Dedai”.

Sub-sub masalah yang terjadi fokus penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa kelas X SMKN 1 Dedai?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa kelas X SMKN 1 Dedai?
3. Bagaimana respon siswa setelah diimplementasikan media pembelajaran pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa kelas X SMKN 1 Dedai?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa kelas X SMKN 1 Dedai. Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah dengan tujuan khusus untuk:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa kelas X SMKN 1 Dedai?
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa kelas X SMKN 1 Dedai?
3. Mengetahui respon siswa setelah diimplementasikan media pembelajaran pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa kelas X SMKN 1 Dedai?

D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis mengenai pengembangan media pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan kualitas dan respon siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Siswa mendapatkan hal baru dalam belajar sehingga memotivasi siswa dalam meningkatkan kualitas dan respon belajar menjadi lebih baik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan variasi dalam memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih bervariasi sebagai sarana belajar mahasiswa.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan mengenai penggunaan media dalam pembelajaran yang telah selesai dan dapat dijadikan referensi atau bahan bacaan bagi peneliti berikutnya.

E. Spesifikasi produk yang Dikembangkan

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini ialah mengembangkan produk dalam bentuk media dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Produk yang dibuat diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini diterapkan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar untuk kelas X SMKN 1 Dedai.
2. Produk yang dihasilkan berbentuk media audio visual yang mana berisikan tentang materi pembelajaran komputer dan jaringan dasar.

3. Mengakses media pembelajaran secara offline menggunakan *dekstop*, melalui laptop atau komputer dengan spesifikasi minimal :
 - a. Memory (RAM) : 1 GB *of RAM required*
 - b. Hard DiskSpace : 100 MB *of free space required*
 - c. Processor : *Intel Pentium 4 or later*
 - d. Operating Sistem : *Windows XP/Vista/7/8/8.1/10*
 - e. Dapat menyesuaikan dengan tampilan device (responsive)
4. Keistimewaan Media Pembelajaran dengan media yang lain, yaitu :
 - a. *Sparkol Videoscribe* adalah software yang menarik untuk media pembelajaran sehingga dapat menambah minat belajar siswa.
 - b. Siswa dapat mudah tertarik untuk belajar karena memiliki tampilan yang menarik, tidak membosankan, dan siswa memiliki pengalaman dari media, sedangkan media lain untuk pembelajaran hanya terfokus pada buku paket dan pembelajaran tidak dikembangkan dengan teknologi pembelajaran akan menjadi bosan dan kaku.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud peneliti dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah sebuah usaha dalam menciptakan serta menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut sehingga dapat dipergunakan dalam mempermudah seseorang untuk melakukan sesuatu pekerjaan. Pengembangan didasari pada pembuatan suatu produk yang efektif, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk dan uji coba produk.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana, pengantar atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi kepada seorang yang menerima informasi tersebut. Media pembelajaran dalam

penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa.

3. *Sparkol Videoscribe*

Sparkol videoscribe merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan musik yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif.

4. Komputer dan jaringan dasar

Komputer dan jaringan dasar adalah ilmu yang mempelajari tentang perangkat keras dan lunak komputer mulai merakit PC, menginstall driver peripheral, menganalisis jaringan LAN,WAN dan MAN, mengkonfirmasi IP address, merawat jaringan LAN,WAN, dan MAN.