

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat mendasar bagi kelangsungan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan yang baik dapat melahirkan sumber daya manusia yang handal dalam bidangnya untuk membantu pembangunan nasional, semua ini dapat tercapai, jika ada hubungan yang sinergis antara masyarakat, pemerintah dan penyelenggara pendidikan. Kurikulum yang diterapkan dalam sistem pendidikan di Indonesia saat ini adalah kurikulum yang berbasis kompetensi atau sering disebut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (Ardianti, 2012). KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. KTSP mengutamakan *active learning*, yakni hubungan dua arah antara guru dengan peserta didik, *student centered* (peserta didik sebagai pusat pembelajaran) (Depdiknas, 2007).

Menurut permendiknas no. 22 tahun 2006 disebutkan bahwa peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah pikir dan olah rasa, agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Sehubungan dengan itu pemerintah senantiasa berupaya untuk meningkatkan dan menyempurnakan penyelenggaraan pendidikan di semua jenjang pendidikan dan disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan juga ilmu teknologi. Agar dihasilkan lulusan yang berkualitas, maka harus memiliki sikap dan tekad kemandirian.

Sekarang ini proses pembelajaran diuntut selalu menyesuaikan dengan dinamika masyarakat, karena pembelajaran yang statis dan konvensional cenderung membuat siswa bosan dan tidak memiliki motivasi untuk belajar. Sehingga siswa banyak yang merasa ngantuk pada saat pembelajaran di mulai. Suatu pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa mengalami sendiri apa yang di pelajarnya bukan menanyakan apa yang di ketahuinya. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menguasai konsep akademik yang di ajarkan dengan menggunakan sesuatu yang abstrak padahal siswa sangat butuh untuk memahami konsep-konsep yang berhubungan dengan kondisi lingkungan tempat tinggal dan tempat beraktivitas, sehingga di perlukan terobosan baru dalam pembelajaran yang memungkinkan guru untuk mengajarkan suatu materi dengan menarik dan juga tidak membuat siswa menjadi bosan. Dengan dukungan multimedia yang interaktif terhadap proses pembelajaran sudah banyak diakui keunggulannya. Melalui produk multimedia, bahan ajar dapat disajikan lebih menarik dan interaktif sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dibandingkan dengan kelas tradisional.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan pada saat Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 1 Pulubala pada bulan Agustus-september 2016 terhadap 25 siswa kelas X TKJ di dapat bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi belajar harian siswa dimana hasilnya tidak mencakup pada Kriteria Ketuntasan Minimum(KKM) 75

atau setara dengan 2,76 (sesuai standar KKM kurikulum 2013) setelah menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada kegiatan PPL, diketahui faktor-faktor yang penyebab rendahnya hasil belajar siswa di antaranya di sebabkan oleh (1) Siswa kurang memahami materi yang di ajarkan oleh guru dan, (2) cara guru mengajar dan menyampaikan materi kurang menarik minat siswa untuk belajar. (3) Siswa yang terkesan hanya bermain di saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya jika dilihat dari cara guru mengajar dan memberikan materi, (1) Guru jarang memakai media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang di ajarkan, sehingga siswa sulit untuk menerima dan memahami materi yang di ajarkan, (2) Kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media alat peraga pembelajaran untuk menghidupkan suasana pembelajaran yang ada di dalam kelas dan (3) Kurangnya fasilitas media pembelajaran yang ada di sekolah.

Sehubungan dengan hal di atas, maka guru harus dapat menggunakan model dan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif sehingga suasana belajar lebih menarik dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar pada materi perifer komputer di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Pulubala.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan suatu penelitian dengan judul “MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN MODEL ADDIE UNTUK MATA PELAJARAN PERIPHERAL KOMPUTER” (studi pada siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Pulubala).

1.2 Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan uraian permasalahan tersebut maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Cara menyampaikan materi yang di berikan guru kurang menarik minat siswa untuk belajar.
2. Media, alat peraga yang di gunakan kurang tepat, sehingga menjadi kendala bagi guru untuk menyajikan materi yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
3. Siswa terkesan tidak memperhatikan penjelasan guru.
4. Guru kurang menggunakan metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan di berikan kepada siswa.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian yang akan di bahas pada penelitian ini adalah:

1. Materi dalam penelitian ini adalah membahas tentang jenis-jenis periperal komputer.
2. Penggunaan model pembelajaran interaktif dengan metode pengembangan sistem model *ADDIE*.
3. Media pembelajaran yang akan di rancang menggunakan *software adobe flash CS 6*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif dengan metode pengembangan sistem model *ADDIE*
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar pada siswa.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang media pembelajaran dengan pengembangan sistem model *ADDIE*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran interaktif dengan pengembangan sistem model *ADDIE*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Secara teoritis

Dapat menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang pembelajaran khususnya dalam konsep model pembelajaran interaktif dengan pengembangan sistem model *ADDIE*.

1.6.2 Secara Praktikal

1. Membantu dan merangsang pikiran siswa agar dapat memahami dan dapat mengembangkan materi sehingga tidak merasa jenuh berada di dalam kelas.
2. Menjadi masukan untuk guru, dalam mengelola kelas.