

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran jaringan dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Mata pelajaran ini banyak memberikan teori dibandingkan praktek sehingga kebanyakan siswa merasa bosan, mengantuk, dan jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Akibatnya siswa kurang menguasai mata pelajaran. Hal itu, dibuktikan dalam Toha (2014), ditemukan hasil belajar siswa tahun 2014 pada mata pelajaran jaringan dasar memiliki persentase ketuntasan hanya 38.88%, sedangkan yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau belum tuntas sebanyak 61,12%.

Dengan adanya variasi metode pembelajaran di kelas diharapkan terdapat peningkatan kualitas pembelajaran. Siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar dan hasil belajar siswa semakin meningkat. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran interaktif.

Sarofi (2014), dalam penelitiannya mengembangkan metode 4-D, yang meliputi *Define, Design, Develop, dan Dessiminate*, yang di batasi pada tahap *Develop*. Namun media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan *macromedia flash* hanya berupa teks, gambar, animasi, dan video. Bahkan penelitian ini belum diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga belum diketahui bahwa media tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka dibuat suatu penelitian dengan menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* pada media pembelajaran interaktif dengan menambahkan fitur latihan-soal pada setiap pokok bahasan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas diperoleh rumusan masalah yaitu **“Apakah Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”**.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Agar materi ini dapat terarah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, maka perlu diadakan ruang lingkup penelitian. Adapun ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Materi dalam penelitian ini dibatasi hanya pada mata pelajaran jaringan dasar pada materi semester 2 kelas X di SMK Negeri 1 Batudaa.
2. Menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*.
3. Media pembelajaran jaringan dasar dikembangkan dengan *adobe flash* berupa teks, gambar, vidio dan latihan-soal disetiap pokok bahasan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu membuat media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran jaringan dasar menggunakan *tools multimedia*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut.

- a. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Jaringan Dasar.
- b. Memberikan kemudahan siswa dalam memahami mata pelajaran jaringan dasar.
- c. Sebagai pertimbangan dan dijadikan sumber informasi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mata pelajaran Jaringan Dasar untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran.
- d. Menambah pengetahuan dan memberikan motivasi kepada guru mata pelajaran dengan mencari media pembelajaran yang tepat serta dapat diterapkan di sekolah.