

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pencapaian efektifitas proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu unsur yang berpengaruh dalam memenuhi tujuan pembelajaran. Sedangkan dalam memenuhi kriteria dari tujuan pembelajaran, optimalisasi dari eksistensi kerja sebuah perangkat pembelajaran sangat dibutuhkan dalam penerapannya sebagai salah satu tolak ukur dalam meningkatkan efektifitas proses pembelajaran. Keberhasilan sebuah kegiatan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan dalam pembuatan dan implementasi perangkat pembelajaran. Di-era pendidikan moderen saat ini, guru dituntut untuk lebih professional berkaitan dengan tugas dan tanggung jawabnya di lingkungan pendidikan dalam hal ini sekolah. Sikap profesional seorang guru tercermin dalam melaksanakan kewajibannya dalam menyusun perangkat pembelajaran, yang dimana merupakan komponen penting dalam pencapaian efektifitas proses pembelajaran serta perencanaan strategi pembelajaran.

Perangkat pembelajaran disusun berdasarkan masing-masing dari mata pelajaran yang dimaksud. Pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak, materi secara keseluruhan mengarah pada penjabaran perakitan perangkat lunak dan penggunaannya didalam komputer. Simulasipun diperlukan agar siswa tidak lagi membayangkan ataupun mengira-ngira ke arah mana tujuan dari pada pemodelan perangkat lunak. Berangkat dari penjelasan tersebut tantangan guru adalah membuat sebuah pedoman pengajaran yang kreatif, inovatif dan tentunya efektif terhadap tujuan dari pada proses pembelajaran. Adapun dalam perencanaannya perangkat pembelajaran memiliki berbagai komponen di dalamnya, diantaranya rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) beserta komponen-komponen terkaitnya seperti silabus dan sebagainya, kurikulum, bahan materi ajar, serta media sarana dan prasarana.

Sulitnya menilai efektifitas dari sebuah proses pembelajaran terhadap penerapan perangkat pembelajaran yang optimal di dalam kelas merupakan kendala utama pada penelitian ini. Hal ini dikarenakan komponen – komponen dari perangkat pembelajaran terkait pun bukan tanpa masalah.

Dari segi kurikulum, kurikulum merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh pada eksistensi kerja dari sebuah RPP sehingga agak sulit membuat RPP yang fleksibel terhadap perubahan kurikulum. Dari segi komponen bahan materi ajar, kurangnya eksplorasi materi bahan ajar yang berimbas pada pengembangan perangkat pembelajaran sehingga mempengaruhi efektifitas kegiatan pembelajaran serta beberapa permasalahan kompleks lainnya. Hal ini pun dikarenakan tidak adanya solusi yang efektif dari segi di bidang IT semisal multimedia interaktif perangkat pembelajaran, *e-learning* tentang perangkat pembelajaran, dan lain sebagainya. Sehingga pemahaman tentang perangkat pembelajaran yang sempit serta faktor kenyamanan dan kebiasaan para guru dalam membuat perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik cara mengajar masing-masing guru adalah imbas-nya. Tiba pada saat evaluasi dari efektifitas kinerja pendidikan para guru menjadi kesulitan terhadapnya.

Adapun solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan merancang atau membuat sebuah sistem yang diharapkan dapat menjadi media informasi bagi guru dan siswa dalam meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan inovatif serta membantu menyelesaikan problematika perangkat pembelajaran berupa eksplorasi materi / bahan ajar, penggunaan RPP, pengamalan kurikulum 2013 dan lain sebagainya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana meningkatkan efektifitas proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia perangkat pembelajaran pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak di kelas XI jurusan rekayasa perangkat lunak.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

- a. Mencakup hanya pada permasalahan perangkat pembelajaran (materi/bahan ajar, RPP, silabus, kurikulum, instrument penilaian dan komponen pendidikan terkait) pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak.
- b. Menciptakan sebuah multimedia perangkat pembelajaran yang akan mempermudah penyajian perangkat pembelajaran dalam pelaksanaan proses pengajaran pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak.
- c. Penelitian ini difokuskan pada guru bidang mata pelajaran pemodelan perangkat lunak jurusan rekayasa perangkat lunak dan siswa kelas XI RPL di SMK Negeri 1 Kota Gorontalo.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yakni meningkatkan efektifitas proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia perangkat pembelajaran pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak di kelas XI jurusan rekayasa perangkat lunak.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Media pembelajaran dan alat bantu guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran terkait mata pelajaran pemodelan perangkat lunak baik itu berupa RPP, kurikulum, konten isi materi pelajaran, serta instrumen penilaian yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajarannya.
- b. Guru dapat dengan mudah mengeksplere, mendevelopment, serta mengedit konten terkait perangkat pembelajaran pemodelan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik cara mengajar dari masing-masing guru.
- c. Media referensi bagi para guru / pengajar yang begitu membutuhkan bahan pembanding terkait perangkat pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan dalam pelaksanaannya.