

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Dunia pendidikan telah berkembang dengan pesat. Dari segi tenaga pendidik maupun sarana prasarana sekolah semakin dibuat lebih baik dan nyaman. Proses belajar mengajar pun terus diusahakan agar dapat berjalan dengan baik dan lancar, akan tetapi terkadang sarana dan prasarananya kurang memadai. Siswa cenderung bosan dengan pelajaran yang diberikan maupun metode penyampaian pembelajaran yang diajarkan. Demikian yang terjadi di SMK Negeri 4 Gorontalo sekarang. Siswa merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang selalu sama dan monoton. Dengan hanya menggunakan metode *text open book* dan ceramah, perhatian siswa seringkali mudah teralih dan cepat merasa bosan karena kurang menariknya metode belajar yang diberikan. Hal tersebut berdampak pada kurang maksimalnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut.

Dengan adanya media pembelajaran yang sesuai diharapkan ada peningkatan kualitas pembelajaran. Siswa menjadi termotivasi dalam belajar, dan lebih aktif sehingga suasana belajar lebih menarik dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Jaringan Komputer.

Penggunaan aplikasi multimedia pembelajaran tentang pengenalan dan pemahaman jaringan komputer yang ada sekarang masih kurang. Apalagi metode pembelajaran sekarang masih banyak yang terkesan sama dan monoton. Kurangnya pemahaman pada materi juga menjadikan materi tidak bisa disampaikan dengan baik. Hal tersebut mengakibatkan siswa cepat merasa bosan dan penyampaian

materi menjadi gagal, akibatnya hasil belajar siswa pada materi tersebut kurang maksimal.

Berdasarkan uraian diatas maka akan dibuat suatu rancangan media pembelajaran jaringan komputer berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, permasalahan yang dapat di rumuskan adalah “Bagaimana merancang media pembelajaran jaringan komputer berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa”.

1.3.Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari penelitian ini, yaitu

- 1) Materi pelajaran Jaringan Dasar Komputer dibatasi pada materi protokol pengalamatan, dengan penggunaan media pembelajaran yaitu aplikasi multimedia berbasis *adobe flash*.
- 2) Hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan aplikasi multimedia pembelajaran.
- 3) Hanya digunakan pada siswa kelas X Jurusan TKJ.

1.4.Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang media pembelajaran jaringan komputer berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5.Manfaat

Manfaat dalam penelitian ini, yaitu

- 1) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Jaringan Komputer
- 2) Membantu kinerja guru dalam penyampaian materi.

Memberikan motivasi pada siswa agar semakin giat belajar.