

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi berdampak pula pada kompetensi yang diperlukan dalam dunia industri, imbasnya adalah siswa SMK harus memiliki kompetensi yang dibutuhkan dunia industri tersebut. Peningkatan inovasi dalam pembelajaran di SMK harus terus dilakukan agar kualitas lulusan memiliki kompetensi yang semakin baik. Seluruh proses baik itu berupa metode mengajar maupun pengalaman dalam belajar berpengaruh pada proses pembelajaran. Jika perhatian siswa berkurang pada saat proses pembelajaran maka akan mempengaruhi proses penerimaan materi yang menyebabkan menurunnya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu siswa dalam proses penerimaan materi adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam dunia pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar, sebagaimana yang diungkap Sadiman (2007:6) yang menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Oleh karena itu, guru hendaknya mampu berinovasi dan berkreasi dalam rangka merancang suatu pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar guru sudah banyak dilakukan, namun media yang digunakan rata-rata menggunakan presentasi *power point* yang penggunaannya belum memunculkan interaksi dengan siswa sehingga siswa kurang fokus terhadap materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan keadaan yang terjadi di SMK Negeri 5 Gorontalo. Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran komputer dan jaringan dasar, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran hanya berupa media presentasi *power point* yang lebih banyak memunculkan salinan materi tanpa terlihat interaksi didalamnya. Sehingga, siswa cenderung jenuh dan kurang memperhatikan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini berakibat pada hasil belajar siswa dimana persentase nilai siswa pada matapelajaran ini hanya 45% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang di tentukan sekolah yakni 75. Dengan demikian diperlukan sebuah media pembelajaran menggunakan fitur *mind map* yang bersifat interaktif yang dilengkapi dengan konten animasi, audio visual, simulasi, dan evaluasi.

Penggunaan fitur *mind map* dalam media pembelajaran ini dirasa mampu untuk membantu siswa dalam meningkatkan daya ingatnya pada pembelajaran komputer dan jaringan dasar. Buzan (2008:117) menyatakan bahwa *Mind map* adalah sebuah metode mencatat dimana catatan itu merupakan cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu

mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis mind map dengan harapan dapat membantu siswa dalam mempelajari setiap materi yang disajikan dalam media pembelajaran.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah yaitu bagaimanakah perancangan media pembelajaran komputer dan jaringan dasar dengan fitur Mind Map untuk siswa SMK ?

### **1.3. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Pembuatan media pembelajaran menyajikan materi pada mata pelajaran perakitan komputer menggunakan Adobe Flash CS3.
2. Media pembelajaran yang dirancang meliputi objek gambar, teks, video, suara dan animasi.
3. Pembahasan materi dalam media pembelajaran hanya mencakup proses merakit komputer

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah merancang media pembelajaran komputer dan jaringan dasar menggunakan fitur mind map.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

### 1.5.1 Berdasarkan Teori

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang materi perakitan komputer pada siswa kelas X melalui media pembelajaran perakitan komputer sehingga lebih menarik untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar.

### 1.5.2 Berdasarkan Praktikal

- a. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat mengatasi keterbatasan alat praktikum dalam proses pembelajaran.
- b. Media pembelajaran dapat digunakan oleh pengajar untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran perakitan computer sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
- c. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai media alternatif dalam menyampaikan materi komputer dan jaringan dasar.