

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan merupakan komponen utama dalam peningkatan kualitas suatu bangsa. Seiring berkembangnya teknologi secara langsung menuntut dunia pendidikan sehingga menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Mutu pendidikan bergantung pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah yang terlihat pada keberhasilan siswa.

Perkembangan teknologi informasi berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Salah satu yang paling berkembang adalah media pembelajaran. Oleh karena itu dari sektor pendidikan harus mampu memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran. Berbagai macam media atau alat bantu yang bisa digunakan pendidik dalam menyampaikan informasi berupa materi kepada peserta didik yaitu salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Sehingga dapat mengembangkan media belajar yang baru. Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi semakin meningkat. Pendidik harus bisa memanfaatkan media yang tersedia supaya proses pembelajaran menjadi lebih mudah.

Menurut Azhar Arsyad (2007 :15) media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata, dikelola dan diciptakan oleh guru agar tercapai keberhasilan dalam pembelajaran.

Dilihat dari perkembangan media, audio visual bisa dikatakan sangat ampuh menyampaikan suatu pesan terhadap orang banyak dari pada media-media yang lain. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video. Video merupakan media audio visual yang dapat mengungkapkan objek dan peristiwa yang sesungguhnya. Dengan menggunakan video siswa mampu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna sehingga informasi yang disampaikan melalui video tersebut dapat di pahami dengan mudah. Media adalah alat untuk memberi perangsang bagi siswa supaya proses belajar lebih menarik. Media yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa dengan baik akan mempengaruhi efektifitas program belajar mengajar (Sandra, 2011).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada siswa kelas X TKJ 2, hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar di sekolah SMKN 4 Gorontalo masih rendah. Hal ini disebabkan, kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung hanya beberapa siswa yang aktif. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media sederhana seperti media presentasi (Power Point) dan buku sehingga siswa bosan, tidak semangat, dan mengantuk yang kemudian dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti berupaya untuk merancang sebuah aplikasi “*media pembelajaran interaktif audio visual guna meningkatkan motivasi belajar siswa*”.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, diperoleh rumusan masalah yaitu “Bagaimana meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan multimedia interaktif audio visual”

1.3 Ruang lingkup penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Mata pelajaran dalam penelitian ini adalah mata pelajaran pemrograman dasar dengan menggunakan 2 Kompetensi Dasar pada kelas X TKJ 2 Tahun Ajaran 2020-2021
2. Perancangan media pembelajaran menggunakan *software Adobe flash*

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu merancang media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

1.5 Manfaat penelitian

1.5.1. Manfaat teori

Diharapkan dapat menyelesaikan masalah dalam pembelajaran sehingga dapat memberikan gambaran tentang media yang menarik dalam pembelajaran pemrograman dasar

1.5.2. Manfaat Praktis

a. Siswa

- Mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pemrograman dasar
- Membantu siswa untuk belajar mandiri
- Meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif audio visual

b. Guru

Dapat memacu kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis audio visual yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa

c. Sekolah

Sebagai salah satu contoh dalam membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar sehingga sekolah akan mampu mencapai tujuan yang diharapkan.