

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju, menciptakan peradaban baru. Ditandai dengan ketergantungan dan kebiasaan manusia akan kebutuhan teknologi yang tidak bisa dilepaskan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah penggunaan telepon genggam yang tidak dapat dipungkiri lagi sebagai alat komunikasi masa kini. Dengan adanya teknologi informasi memudahkan, meringankan, dan mengefisienkan pekerjaan manusia. Berbagai macam teknologi informasi yang terus dikembangkan hingga saat ini menjadikan teknologi informasi kini sebagai kebutuhan primer. Terlebih lagi, teknologi informasi kini menjadi mata uang berharga karena tanpanya kita akan hidup kembali dizaman dahulu kala, akan tetapi teknologi informasi tidak terlepas dari elemen sistem komputer. Maka dari itu, kita harus memahami dan mengerti dengan baik dan benar tentang elemen sistem komputer. Dimulai dari orang yang mengoperasikannya (*brainware*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat keras (*hardware*). Terlebih lagi, siswa sebagai orang terpelajar yang dituntun harus memahami dan mengerti dengan baik dan benar tentang elemen sistem komputer di era yang semakin maju ini.

Elemen sistem komputer itu sendiri mempunyai cakupan yang sangat luas. Bahkan tidak jarang siswa menemukan beberapa dari elemen tersebut yang

tidak dipahami seperti, istilah *brainware*, *hardware*, dan jenis-jenis *software* yang sering digunakan oleh siswa setiap hari. Salah satu contohnya adalah siswa mengenal *brainware* hanya sebatas pemahaman tentang orang yang mengoperasikan program yang telah ada (operator) saja. Tetapi sebenarnya *brainware* meliputi empat kategori, yakni: operator, *programmer*, *analyst*, dan *technician*. Untuk memahami cakupan yang sangat luas tersebut, maka siswa harus mengerti tingkatan dasar elemen sistem komputer terlebih dahulu. Tingkatan dasar itu, meliputi definisi, jenis, dan manfaat. Dengan memahami dan mengerti tingkatan dasar itu, maka siswa akan dapat lebih mudah untuk mempelajari tingkat lanjutan yang lebih kompleks.

Diperkirakan jika siswa ingin mempelajarinya, siswa terkendala dengan sulitnya mendapatkan bahan pelajaran baik melalui buku cetak pelajaran maupun materi pelajaran dari akses internet dan kurang efektifnya bahan ajar yang tersedia. Bahan ajar yang digunakan masih berupa materi yang diberikan oleh guru melalui presentasi di depan kelas, sehingga dianggap kurang tepat digunakan sebagai pegangan utama siswa dalam proses belajar. Permasalahan tersebut, mengakibatkan kurang optimalnya hasil belajar siswa dan kurangnya wawasan dan pemahaman siswa. Terlebih lagi, mata pelajaran Sistem Komputer lebih memerlukan pemahaman dari pada hafalan dan kebanyakan siswa masih terjebak dalam menghafalkan materi pelajaran sehingga daya tarik siswa menjadi berkurang dalam mempelajari mata pelajaran Sistem Komputer. Maka dari itu, media pembelajaran yang baik sangat berperan penting untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar sehingga diharapkan siswa dapat memperoleh hasil

belajar yang optimal dan dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Media pembelajaran berbasis flash sebagai salah satu sarana pemanfaatan teknologi komputer yang digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa dikarenakan unsur multimedia yang ada pada *software* adobe flash cukup lengkap.

Dari hasil pengamatan dan wawancara beberapa siswa serta guru mata pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri 7 Jakarta Timur diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi siswa untuk mata pelajaran Sistem Komputer pada umumnya adalah kurangnya motivasi belajar siswa, akibat lebih dominannya metode pembelajaran ceramah, sehingga siswa cenderung didorong untuk menghafal. Akibat hal itu, pelajaran menjadi tidak menarik dan membosankan yang pada akhirnya siswa menjadi kurang memahami materi. Permasalahan lainnya adalah media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, interaktif, dan efektif. Terlihat dari kurangnya stimulus yang dapat membantu dan memotivasi siswa untuk memahami materi yang dimunculkan dalam media, diantaranya: kurang adanya hubungan / interaksi manusia, kurang menerapkan desain prinsip multimedia pembelajaran, dan kurang menerapkan model pengembangan instruksional. Oleh karena kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Sistem Komputer menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh nilai siswa dalam pembelajaran Sistem Komputer yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 60,7%. Selain itu, kurangnya fasilitas yang memadai disekolah untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dikarenakan, antara lain : sulitnya mencari akses jaringan (Wifi)

untuk berselancar di internet untuk mencari materi pelajaran dan kurang terawatnya laboratorium komputer yang menyebabkan beberapa komputer tidak bisa digunakan.

Penelitian ini diharapkan dapat mewujudkan pembuatan media pembelajaran Sistem Komputer berbasis flash pada materi elemen sistem komputer tingkat dasar di kelas XI SMK Negeri 7 Jakarta. Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan menjadi salah satu solusi permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, sehingga dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dan pada akhirnya diharapkan dapat menjadi media pembelajaran komprehensif yang digunakan oleh guru dalam proses kegiatan belajar. Maka dari itu, perlu dibuatnya media pembelajaran mengenai elemen sistem komputer tingkat dasar dan menuliskannya dalam laporan skripsi dengan judul **“Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Flash pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Kelas XI SMK Negeri 7 Jakarta Timur”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya wawasan dan pemahaman siswa kelas XI pada mata pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri 7 Jakarta
2. Kurang optimalnya hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 7 Jakarta pada mata pelajaran Sistem Komputer
3. Kurangnya pemberdayaan sarana teknologi informasi sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 7 Jakarta
4. Belum adanya media pembelajaran komprehensif yang digunakan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat luasnya lingkup permasalahan yang diidentifikasi pada pembahasan sebelumnya, pembatasan masalah sangat penting untuk dilakukan. Maka dari itu, penelitian dibatasi pada:

1. Media pembelajaran pada kompetensi dasar perangkat eksternal / *peripheral* dan ditambahkan dengan materi *software* dan *brainware* (elemen sistem komputer) pada mata pelajaran Sistem Komputer kelas XI di SMK Negeri 7 Jakarta.
2. Penelitian ini menggunakan metode model pengembangan instruksional Hannafin dan Peck yang dibatasi sampai tahap penilaian formatif

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan proses latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah: *“Bagaimanakah membuat media pembelajaran yang layak berbasis flash pada mata pelajaran Sistem Komputer di kelas XI SMK Negeri 7 Jakarta ?”*

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

- a) Membuat media pembelajaran yang berbasis flash mengenai elemen sistem komputer tingkat dasar pada mata pelajaran sistem komputer di kelas XI SMK Negeri 7 Jakarta Timur
- b) Menjadikan media pembelajaran yang akan dibuat sebagai media pelengkap pembelajaran agar dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar sehingga diharapkan siswa dapat memperoleh hasil belajar yang optimal dan dapat memahami materi pelajaran dengan baik tentang elemen sistem komputer pada tingkat dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Guru

Memberikan referensi dan alternatif kepada guru dalam mengatur strategi pada kegiatan belajar mengajar.

2. Siswa

Membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan mengenai elemen sistem komputer tingkat dasar sehingga dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi tersebut.

3. Penulis

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan, ketrampilan dan pengalaman mengenai cara membuat media pembelajaran yang baik dan benar.