

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran sering diartikan sebagai kegiatan dimana guru dan siswa saling berinteraksi, namun pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah menengah yang secara khusus mempersiapkan lulusannya untuk menjadi tenaga kerja yang terampil dan terlatih di bidangnya sesuai jurusan yang diambil. dan diharapkan juga bisa menyesuaikan dengan lingkungan yang berkembang dengan adanya teknologi seperti sekarang ini untuk memenuhi pasar kerja di berbagai sektor. Untuk mewujudkan lulusan dengan kompetensi yang baik maka diperlukan keterpaduan yang sesuai antara rumusan normatif, adaptif, dan produktif. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang bisa bermanfaat secara umum, manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran yang lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap pada siswa dapat ditingkatkan lebih baik. Penggunaan media pendidikan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik yang akan berdampak meningkatnya kualitas pada pembelajaran. Sesuai dengan fungsi dari media pembelajaran itu sendiri yaitu untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi belajar, menjadikan siswa berinteraksi langsung di kenyataan sekolah dan meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.

Mata pelajaran yang dirumuskan dalam pengembangan media pembelajaran di SMK FADLUN NAFIS adalah keterampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI).

KKPI adalah mata pelajaran praktik yang mempelajari cara mengoperasikan komputer beserta komponen dan program yang ada didalamnya. KKPI di pelajari secara umum oleh semua jurusan yang ada di SMK. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Menurut Muchith (2008), bahwa pendekatan kontekstual merupakan pembelajaran yang bermakna dan menganggap tujuan pembelajaran adalah situasi yang ada dalam konteks tersebut, yaitu konteks yang membantu siswa dalam belajar bermakna dan juga untuk menyatakan hal yang bersifat abstrak. [1]

Dalam proses pembelajaran KKPI di kelas X Farmasi, masih belum ada suatu media pembelajaran interaktif yang memudahkan siswa belajar dengan konteks pembelajaran, guru hanya menerangkan materi saja dengan layar Lcd dan pendukungnya yaitu buku materi, hal itu mengakibatkan sebagian dari siswa kurang memperhatikan dan lebih banyak gaduh sendiri dengan sesama temannya. Konteks yang dimaksud dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran yang berisi materi, gambar, video. Alokasi jam pembelajaran untuk mata pelajaran KKPI yang diberikan adalah 2 jam pelajaran setiap minggunya. Sangatlah kurang untuk pelaksanaan pembelajaran teori dan juga praktik. Bahkan jam belajar teori masih kurang mengingat banyaknya materi yang harus disampaikan oleh guru. Sehingga siswa yang kurang diperhatikan oleh guru merasa kurang termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan penelitian yang saya lakukan ketika di sekolah SMK FADLUN NAFIS JEPARA adalah, guru hanya menggunakan buku saja sebagai media didalam kelas, belum ada media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan pembelajaran tanpa guru memberikan modul atau buku ajar untuk disimak para siswa, yang akhirnya banyak dari siswa yang bermain handphone, tidur, berbicara dan seenaknya sendiri tanpa memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan dari data hasil diskusi dengan guru mata pelajaran KKPI di SMK FADLUN NAFIS, pengaruh media pembelajaran sangat penting terutama media pembelajaran dengan *Adobe Captivate* yang didalamnya terdapat unsur audio,

video, dan flash animasi yang menarik dan menyenangkan untuk siswa sebagai sumber belajar. Tetapi pada mata pelajaran KKPI belum terdapat media pembelajaran interaktif yang menarik dan inovatif yang membantu siswa sebagai sumber belajar demi meningkatkan mutu belajar siswa. Permasalahan di atas perlu adanya solusi untuk membantu meningkatkan motivasi dan juga pemahaman siswa untuk memahami materi penyajian yang interaktif menggunakan Adobe Captivate. Dari segi pengertian, multimedia interaktif dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, gambar, video, animasi, suara yang disajikan secara interaktif. Oleh karena itu, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan metode R&D (*Research and Development*) sebagai pengembangan sistem, metode ini dipilih untuk mempersingkat waktu penelitian. Menggunakan Adobe Captivate karena kelebihan Adobe Captivate sendiri dibandingkan dengan software yang lain seperti Power Point, cara kerja Adobe Captivate mirip dengan Powerpoint, akan tetapi kelebihan Adobe Captivate dibandingkan dengan Powerpoint adalah memiliki template untuk kuis dan tes yang dapat digunakan dengan mudah. Pada Adobe Captivate ini bisa merekam semua aplikasi yang ada dalam komputer kita sedang jalankan yang kemudian dibuat menjadi sebuah tutorial. Adobe Captivate berfungsi menghasilkan konten yang interaktif dan compatible dengan flash media serta mudah didistribusikan dan diakses secara online serta penyampaian isi dalam CD pembelajaran memasukkan Adobe Captivate menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan, karena Adobe Captivate membantu dalam pembuatan slide, outline, animasi, dll.

Media yang akan dikembangkan akan diuji nanti oleh ahli materi dan juga ahli media dan para siswa SMK FADLUN NAFIS JEPARA. Pengujian media pembelajaran dengan konteks terhadap pengguna akhir dilakukan dengan pengujian kualitas *usability* dari media pembelajaran. Diharapkan pengembangan media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam proposal penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah perancangan Media Pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) untuk SMK Kelas X Farmasi di SMK FADLUN NAFIS JEPARA dalam meningkatkan hasil belajar agar proses belajar siswa menjadi lebih efektif, lebih menarik, praktis dan lebih menyenangkan untuk siswanya?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X Farmasi di SMK FADLUN NAFIS dengan menggunakan Media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Adobe Captivate 9*?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat di kemukakan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Objek Penelitian hanya Pada kelas X Farmasi SMK FADLUN NAFIS di Kabupaten Jepara.
2. Penelitian ini menggunakan Aplikasi *Adobe Captivate 9* dengan Materi pembelajaran KKPI tentang Mengoperasikan PC Stand Alone dan Mengoperasikan Sistem Operasi Windows

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah: adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Farmasi di SMK FADLUN NAFIS dengan media pembelajaran yang lebih menarik

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti
Dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menambah kajian media pembelajaran dan dapat menerapkan ilmu yang telah didapatkan di dalam perkuliahan untuk masyarakat banyak
2. Bagi Perguruan Tinggi

Sebagai wawasan seberapa jauh para mahasiswanya mengetahui dan mempelajari ilmunya yang didapat dari perguruan tinggi yang diaplikasikan secara langsung di pendidikan nyata.

3. Bagi Pihak Sekolah

Diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran KKPI, dan bisa jadi masukan dalam meningkatkan kualitas belajar untuk siswa.

4. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan ini terdiri dari :

1. Bagian Awal Skripsi
2. Bagian Pokok Skripsi Yang Terdiri dari :

Bab 1 : Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan secara ringkas tentang latar belakang masalah, Rumusan masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan

Bab 2 : Landasan Teori

Pada bab ini menampilkan beberapa referensi terkait penelitian serupa dan juga menguraikan sekilas tentang pengertian media pembelajaran tentang KKPI untuk kelas X.

Bab 3 : Metode Penelitian

Berisi Tentang pembahasan mengenai metode-metode penelitian dan perancangan sistem aplikasi yang akan digunakan nanti.

Bab 4 : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab penelitian dan pembahasan ini menjelaskan implementasi dari pembuatan aplikasi.

Bab 5 : Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran, yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan program aplikasi selanjutnya.

Pada Bagian akhir skripsi yang terdiri dari daftar pustaka.