

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat pada era globalisasi seperti saat ini, telah berdampak pada semua sektor kehidupan tanpa terkecuali pada sektor pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh guru saja, tetapi sarana pembelajaran dan sumber belajar juga turut andil dalam menentukan keberhasilan pembelajaran.

Penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran, merupakan salah satu cara dalam memenuhi kebutuhan sumber belajar yang terjangkau oleh masyarakat luas, lalu dikemas sedemikian rupa sehingga lebih menarik, murah dan mudah untuk dipergunakan Widyasmoro (2016:4). Sementara itu keunggulan yang paling menonjol dalam ialah dalam hal interaktifitasnya, yaitu dengan memasukkan unsur multimedia ke dalam media pembelajaran diharapkan dapat memberi nilai lebih pada media pembelajaran dan meningkatkan minat dan budaya membaca di kalangan pelajar.

Berdasarkan *observasi* yang dilakukan pada tanggal 2 April 2018 di SMK N 2 Padang bersama Drs.Syahrinan selaku ketua jurusan Teknik Komputer dan Jaringan bahwa; Multimedia pembelajaran berbasis *Picture and Picture* di SMK masih belum tersedia, terbukti dari media-media yang digunakan guru lebih

banyak menggunakan powerpoint serta rendahnya minat dari guru untuk mengembangkan potensi yang ada disekolah guna untuk menciptakan media pembelajaran.

. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada program studi Teknik Komputer Jaringan, lebih banyak bersifat Konvensional. Situasi pada proses pembelajaran berlangsung bisa di bilang tidak kondusif dan berjalan tidak lancar,

Semua materi yang diajarkan tersaji di dalam buku teks, tidak semua materi yang ada di buku teks diajarkan pada mata pelajaran ini, salah satu materi yang di ambil dalam mata pelajaran ini yaitu tentang Komputer dan Jaringan Dasar. Komputer dan Jaringan Dasar merupakan sekumpulan komputer yang berkomunikasi dengan komputer lainnya yang menggunakan jaringan secara bersamaan. Sub pokok bahasan bertujuan supaya siswa dapat mengetahui tentang pengertian, peran, tujuan, mamfaat, dan prosedur yang terdapat di dalam kompetensi dasar tersebut. Pemanfaatan multimedia pembelajaran berbasis *Picture and Picture* diharapkan mampu memotivasi siswa dalam belajar dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa perlu mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *Picture and Picture* untuk SMKN 2 Padang dan mengetahui kelayakannya, yang diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk memotivasi dan merangsang siswa belajar mandiri agar terjadi proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran berbasis**

***Picture and Picture* bagi siswa kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK 2 Padang”.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang dapat diteliti, yaitu :

1. Media pembelajaran berbasis *Picture and Picture* di SMK masih belum tersedia.
2. Masih rendahnya minat dari guru untuk mengembangkan potensi yang ada di sekolah guna untuk menciptakan media pembelajaran.
3. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada program studi Teknik Komputer Jaringan, lebih banyak bersifat konvensional.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah teridentifikasi, maka permasalahan dibatasi pada materi Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar siswa kelas X semester 2 di SMK 2 N PADANG

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat dibuat berdasarkan masalah di atas yaitu Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Picture and Picture* bagi siswa Teknik Komputer Jaringan (TKJ) yang valid, praktis dan efektif?.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah: Menghasilkan sebuah pengembangan multimedia pembelajaran bagi siswa Teknik Komputer Jaringan yang valid, praktis dan efektif.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, mempermudah dalam proses pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar pembelajaran dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi guru, sebagai alternatif media pembelajaran pada materi Komputer dan Jaringan Dasar dan dapat menambah referensi pada saat pembelajaran.
3. Bagi peneliti, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan program sarjana pada Universitas Bung Hatta dan mengimplementasikan ilmu yang didapat selama di bangku perkuliahan.