

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin maju dalam hal Teknologi Informasi memajukan segala aspek kehidupan modern. Salah satu bidang yang berkembang secara revolusioner dengan masuknya Teknologi Informasi adalah pendidikan dan pembelajaran. Kualitas pendidikan yang dioptimalkan melalui Teknologi Informasi berkembang dengan cepat, salah satu contoh dari perkembangan dan pemanfaatannya yaitu adanya transformasi pembelajaran dari konvensional menjadi pembelajaran yang menggunakan media audio, grafis, audio-visual, dan lain-lain.

Hal umum yang biasa digunakan oleh para pengajar atau Guru untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar. Menurut Zainiyati (2017:63) Mengatakan“ Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif”. Jenis Media pembelajaran yang ada saat ini banyak sekali yang bisa dimanfaatkan salah satunya yaitu media pembelajaran menggunakan animasi.

Pemanfaatan Teknologi Informasi sebenarnya bisa lebih bervariasi dan inovatif untuk sumber belajar dan media pembelajaran untuk peserta didik. Penggunaan Teknologi Informasi dalam bidang multimedia atau Teknologi Informasi yang menggabungkan antara teks, video, audio, grafis, dan animasi agar bisa lebih membantu proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan lebih interaktif dengan adanya komponen tersebut. Menurut Zainiyati (2017:73) mengatakan kelebihan media audio visual, yaitu dalam media ini mencakup segala aspek indra pendengar, penglihatan, dan peraba. Sehingga kemampuan semua indra dapat terasah dengan baik karena digunakan dengan seimbang dan bersama. Gabungan dari komponen teks, video, audio, grafis, diharapkan dapat dimanfaatkan untuk

membantu hasil belajar peserta didik dengan penyajian materi secara animasi. Komponen dari animasi dapat dimanfaatkan menjadi suatu alternatif dalam pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik.

Penggunaan animasi untuk pembelajaran akan sangat membantu dalam kondisi – kondisi tertentu jika pembelajaran secara konvensional sudah tidak lagi efektif maka pembelajaran menggunakan animasi akan lebih menarik peserta didik untuk belajar karena rasa penasaran mereka lebih tinggi dari pada saat pembelajaran secara konvensional. Pemanfaatan Teknologi Informasi yang menghasilkan tampilan audio visual merupakan nilai lebih dari konsep ini. Akan tetapi pemanfaatan Teknologi Informasi dalam pendidikan ini harus diawasi secara baik, jangan sampai peserta didik terjebak didunia animasi dan lupa kedunia nyata.

Berdasarkan nilai yang didapatkan dari guru mata pelajaran komputer jaringan dasar di SMK Muhammadiyah Tasikmalaya, mendapatkan hasil yang kurang maksimal pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar terutama pada materi Instalasi Jaringan Komputer. Hasil yang didapatkan dari total 135 peserta didik yang terdiri dalam 5 kelas yang berbeda mendapatkan nilai kurang atau dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimal). Berdasarkan data yang diperoleh tersebut peserta didik memiliki nilai rata – rata 7,8 untuk hasil evaluasi kompetensi dasar instalasi jaringan komputer dan nilai keterampilan memiliki nilai rata- rata 7,8 sedangkan KKM untuk kompetensi dasar instalasi jaringan komputer yaitu 8.3. Hal ini menyimpulkan bahwa hasil dari nilai rata – rata yang diperoleh peserta didik kurang dari nilai KKM.

Rata-rata yang rendah salah satunya disebabkan karena media pembelajaran yang digunakana masih menggunakan media konvensional atau kurangnya inovasi dari media pembelajaran yang yang harusnya bisa dikembangkan oleh pengajar didalam sebuah pembelajaran terutama dalam pembelajaran instalasi jaringan komputer.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti merasa tertarik untuk memberikan suatu alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi rangsangan

kegiatan belajar. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul:
“Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Materi Instalasi Jaringan Komputer”

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, adapun hasil identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya nilai yang didapatkan dari materi instalasi jaringan komputer
2. kurangnya media pembelajaran pada materi instalasi jaringan komputer.

C. Batasan Masalah

Beberapa hal yang menjadi batasan masalah dari penelitian ini antara lain:

1. Materi hanya pada materi instalasi jaringan komputer.
2. Animasi dibuat untuk pembahasan materi instalasi jaringan komputer.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran berbasis animasi pada materi instalasi jaringan komputer yang akan digunakan pada proses belajar mengajar ?
2. Bagaimana hasil tingkat kelayakan setelah dinilai dari validasi ahli media, ahli materi, penilaian guru, dan respon peserta didik dari media pembelajaran berbasis animasi pada materi instalasi jaringan komputer yang akan digunakan pada proses belajar mengajar ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menghasilkan rancang bangun media pembelajaran berbasis animasi pada materi instalasi jaringan komputer yang akan digunakan pada proses belajar mengajar
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis animasi pada materi instalasi jaringan komputer sebagai media pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari animasi yang dibuat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, memudahkan dan membantu dalam memahami materi instalasi jaringan komputer, mempermudah untuk dalam pembelajaran
2. Bagi Guru sebagai alat untuk menyampaikan materi lebih mudah, efektif, dan sebagai alat bantu atau pendukung dalam proses belajar mengajar materi instalasi jaringan komputer.
3. Bagi Sekolah, diharapkan dapat memberikan informasi terhadap perkembangan dunia pendidikan bahwa pendidik harus dapat memberikan bimbingan, berinovasi dalam pembelajaran kepada peserta didik agar dapat berkembang dan membuat peserta didik termotivasi dalam peningkatan belajar.
4. Bagi Peneliti, untuk meningkat kemampuan peneliti dalam merancang, membangun media pembelajaran dan dapat memberikan kontribusi khusus dalam peningkatan pembelajaran bagi Guru, peserta didik dan dunia pendidikan
5. Bagi peneliti lain, untuk bisa mengembangkan lebih lanjut terhadap media pembelajaran pada materi instalasi jaringan komputer maupun pada materi lainnya.