

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memegang peranan yang penting dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu penerapan TIK dalam bidang pendidikan antara lain pemanfaatan sarana multimedia dan media Internet dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan sarana multimedia dalam proses pembelajaran diwujudkan melalui modul-modul pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat pembelajar, misalnya penggunaan flash, adanya penjelasan melalui media suara/audio dan penambahan fitur-fitur yang dapat meningkatkan partisipasi aktif dari pembelajar. Sedangkan dengan pemanfaatan media Internet dalam proses pembelajaran diharapkan akan mempermudah pembelajar dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan, sehingga diharapkan pembelajar aktif mencari informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan.

Namun pada kenyataannya, penerapan TIK dalam bidang pendidikan di Indonesia masih dalam tahap awal dan masih belum dimanfaatkan secara maksimal. Kendala-kendala penerapan TIK di bidang pendidikan antara lain disebabkan oleh belum meratanya infrastruktur yang mendukung penerapan teknologi di seluruh Indonesia dan adanya ketidaksiapan sumber daya manusia untuk mendukung penerapan TIK ini.

Belum meratanya infrastruktur yang mendukung penerapan TIK di bidang pendidikan merupakan permasalahan awal yang harus segera diselesaikan oleh

pihak yang berwenang, karena tanpa adanya infrastruktur yang mendukung maka penerapan TIK dibidang pendidikan hanya akan menjadi impian semata. Infrastruktur merupakan komponen yang sangat penting yang berfungsi sebagai modal awal dan utama dalam penerapan TIK di bidang pendidikan. Pada saat ini, terdapat kecenderungan bahwa hanya daerah tertentu saja yang mendapatkan akses TIK. Hal ini dikarenakan masih banyak daerah yang bahkan untuk memiliki akses telepon saja tidak ada, apalagi untuk akses terhadap Internet. Padahal sesungguhnya banyak sekali potensi sumber daya manusia unggul yang dimiliki oleh daerah tersebut. Jika hal ini terus berlangsung seperti ini maka dikhawatirkan bahwa potensi sumber daya manusia yang dimiliki daerah tersebut akan terbuang dengan percuma dan tidak dapat dimanfaatkan untuk kemajuan bangsa Indonesia pada umumnya. Kendala lainnya yang perlu diselesaikan adalah ketidaksiapan sumber daya manusia untuk memanfaatkan TIK dalam proses pembelajaran. Ketidaksiapan ini dikarenakan pola kebiasaan pembelajaran yang masih belum menganggap penting peranan TIK dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Mereka cenderung sudah merasa puas akan materi yang telah diberikan oleh pengajar secara langsung, sehingga menyebabkan mereka tidak mau/malas untuk mencari informasi tambahan yang ada di Internet walaupun sarana dan infrastruktur sudah mendukung dalam penerapan TIK. Terkadang kendala ini jauh lebih susah untuk dipecahkan dari pada tidak adanya infrastruktur yang mendukung TIK, hal ini karena biasanya lebih susah untuk mengubah pola tingkah laku/kebiasaan dari seseorang. Oleh karena itu, perlu adanya kesadaran dari setiap individu pembelajar untuk memanfaatkan dan menerapkan TIK dalam metode pembelajarannya

sehingga membutuhkan media pembelajaran yang baik agar mempermudah proses belajar mereka.

Media Pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting pada proses belajar di sekolah maupun di tingkat perkuliahan. Penyajian media pembelajaran beranekaragam, berupa grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Dalam media pembelajaran penggunaan media komputer berperan penting dalam menyalurkan, menyimpan dan memproses informasi, dimana proses belajar-mengajar menjadi komunikatif, efektif dan efisien [1]. Salah satu multimedia yang digunakan adalah media interaktif. Media pembelajaran interaktif dipandang perlu, mengingat kelebihan dari media pembelajaran interaktif dapat berinteraksi secara lebih luas. Pembelajaranpun menjadi lebih bersifat pribadi yang akan memenuhi kebutuhan strategi pembelajaran yang berbeda-beda.

Media dapat dikombinasi dengan media lain yang disebut dengan multimedia. Secara umum, multimedia adalah gabungan dari berbagai media. Multimedia dalam pembelajaran adalah kombinasi dari berbagai media yang terdiri dari teks, grafis, gambar diam, animasi, suara dan video. Selanjutnya, dengan semakin berkembangnya teknologi, multimedia berkembang menjadi multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu. Interaktif yang dimaksud yaitu komunikasi timbal balik antara computer dan user. Input data yang diberikan oleh user dapat direspon computer sehingga memunculkan interaksi [2]. Menurut Miarso dan Lia [3] terdapat tiga macam interaksi yang dapat diidentifikasi,

yaitu: (1) siswa berinteraksi dengan sebuah program, misalnya mengisi blangko; (2) siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, atau terminal komputer; (3) mengatur interaksi antar siswa secara teratur tetapi tidak terprogram, misalnya permainan pendidikan atau simulasi.

Dari permasalahan tersebut memunculkan gagasan peneliti untuk membuat suatu media pembelajaran khusus di bidang media interaktif indentifikasi berbagai komponen perangkat keras computer SMK Bopkri 1 Sentolo. SMK Bopkri 1 Sentolo adalah SMK yang mempunyai 2 jurusan yaitu 1 Teknik mesin dan akomodasi perhotelan. Dalam proses belajar mengajar TIK dengan pokok pembahasan indentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantuk kegiatan proses belajar mengajar mata pelajaran TIK. TIK sebagai mata pembelajaran yang penting saat era digital ini harus bisa membuat siswa dan siswi untuk mengerti dan memahami komponen perangkat keras computer supaya siswa dan siswi tidak gagap akan kemajuan teknologi saat ini walaupun jurusan mereka yang berbeda atau jauh. Aplikasi yang digunakan untuk pembuatan media interkatif ini adalah Adobe flash player. Pengujian dilakukan berupa membuat media interaktif indentifikasi perangkat keras komputer.

Di dukung dengan banyak artikel-artikel di internet yang dapat membantu peneliti dalam menjalankan atau membuat media pembelajaran indentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer berbasis multimedia. Media

pembelajaran ini diharapkan bisa menjadi media pembelajaran di lingkungan sekolah SMK Bopkri 1 Sentolo Daerah Istimewa Yogyakarta.

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IDENTIFIKASI BERBAGAI KOMPONEN PERANGKAT KERAS KOMPUTER SISTEM INFORMATIKA SMK BOPKRI 1 SENTOLO DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer berbasis multimedia?
2. Bagaimana menerapkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran siswa/i di SMK Bopkri 1 Sentolo Daerah Istimewa Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang diteliti lebih tajam dan memfokus, maka di perlukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian di lakukan Di Smk Bopkri 1 Sentolo yang berlokasi di Jl. Magelang, Salamrejo, Sentolo, KulonProgo, Yogyakarta 55664.
2. Objek penelitian yang di indentifikasi adalah media pembelajaran interaktif bagi siswa-siswi di SMK Bopkri 1 Sentolo
3. Responden yang di ambil sebanyak 1 kelas bidang perhotelan.

4. Untuk memperjelas ruang lingkup pembahasan, maka masalah yang akan dibahas dibatasi pada masalah:
 - a. Pembuatan media pembelajaran khusus indentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*, dan *Adobe Photoshop CC 2017*
 - b. Media pembelajaran berwujud text, suara dan animasi.
 - c. Media pembelajaran yang dibuat tidak berbasis jaringan.
 - d. Media pembelajaran berbasis data base hanya pada manajemen kuisnya.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mampu menemukan upaya-upaya untuk menerapkan TIK dalam dunia pendidikan.
2. Mengetahui tingkat kelayakan dari Media Pembelajaran Interaktif indentifikasi berbagai komponen perangkat keras computer di SMK Bopkri 1 Sentolo.
3. Memberikan solusi baru dalam melakukan optimalisasi sumber daya server di lingkungan Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian tentang “Media Pembelajaran Interaktif Identifikasi Berbagai Komponen Perangkat Keras Komputer Sistem Informatika SMK Bopkri 1 Sentolo Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Multimedia” adalah:

1. Dengan implementasi Media Pembelajaran Interaktif, pembelajaran TIK di SMK Bopkri 1 Sentolo Daerah Istimewa Yogyakarta akan lebih meningkat dari sisi pengetahuan tentang perangkat keras.
2. Media Pembelajaran Interaktif merupakan media pembelajaran berbasis multimedia. Hal ini membuat pengetahuan siswa akan perangkat keras komputer akan lebih terperinci atau lebih spesifik.
3. Media Pembelajaran Interaktif dapat menjelaskan lebih terperinci tentang perangkat keras computer melalui teks, grafis, gambar diam, animasi, suara dan video sehingga memiliki manfaat:
 - a. Siswa lebih mudah mempelajari TIK karena bisa dipelajari secara audio dan visual.
 - b. Siswa dapat mempelajari tentang perangkat keras computer secara mandiri.
 - c. Dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang konsep-konsep perangkat keras.
4. Membantu Universitas AMIKOM Yogyakarta khususnya Teknik Informatika dalam implementasi media interaktif.

1.6 Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan tugas ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

- a. Metode Wawancara (Interview)

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan Tanya jawab langsung terhadap bagian terkait dengan penelitian tugas akhir.

Metode ini untuk mengumpulkan data tentang profil, latar belakang, visi dan misi, serta sejarah berdirinya SMK Bopkri 1 Sentolo.

b. Metode Observasi

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Metode ini untuk mengumpulkan data tentang sistem pendidikan dan struktur kepengurusan di SMK tersebut

c. Metode Studi Pustaka

Yaitu menggunakan pustaka-pustaka yang ada untuk di gunakan sebagai referensi atau di gunakan sebagai bahan pembanding. Metode ini untuk mengambil data tentang landasan teori yang digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah maksud dan tujuan metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang di lakukan

BAB III : TINJAUAN UMUM

Bab ini memaparkan tentang latar belakang sekolah, profil sekolah, visi misi sekolah, struktur organisasi dan kegiatan sekolah

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari pembuatan media pembelajaran dan proses pengujian dari media pembelajaran tersebut.

BAB V : PENUTUP

Bab ini meliputi tentang kesimpulan yang sudah di dapat dari pembuatan media pembelajaran serta meminta kritik dan saran untuk wawasan sih penulis

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber referensi yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian.