

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap orang menyadari dan mengetahui bahwa pendidikan itu sangatlah penting, karena pendidikan adalah proses utama dalam perkembangan kemajuan peradaban dan untuk menjamin kehidupan suatu masyarakat baik negara maupun bangsa. Hal ini sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Isi dari Undang-Undang tersebut dapat dikatakan bahwa Pendidikan Nasional Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia yang sebenarnya yaitu manusia yang berbudi pekerti luhur, berkepribadian maju, cerdas, terampil, kreatif, disiplin, beretos kerja profesional, tanggung jawab, dan produktif. Untuk itu, pemerintah menyediakan program sekolah yang lulusannya bisa langsung untuk siap kerja yaitu SMK. Seperti menurut Suryadi (2014: 6) mengatakan sangat dipahami bahwa kedua satuan pendidikan yaitu lulusan SMK dan lulusan program diploma memang dirancang secara khusus untuk menyiapkan lulusan yang dapat bekerja.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang merupakan salah satu dari lembaga-lembaga pendidikan yang diharapkan mampu mencetak tenaga-tenaga terampil yang siap pakai sebagai tenaga menengah dalam berbagai bidang. Disana siswa disiapkan untuk memiliki keahlian atau *skill*. Sekolah menengah kejuruan

SMKN 1 Arosbaya yang berada di Kecamatan Arosbaya Kabupaten Bangkalan juga merupakan lembaga kejuruan bidang teknologi yang bertujuan untuk menyiapkan lulusan yang berkualitas, siap bersaing di dunia kerja dan membekali siswa dengan kompetensi keahlian masing-masing. SMKN 1 Arosbaya memiliki banyak kompetensi keahlian salah satunya TKJ Teknik Komputer Jaringan. Untuk mendukung tercapainya kemampuan tersebut terdapat suatu kendala atau permasalahan. Yaitu kurangnya kesesuaian proses pembelajaran yang diterapkan dengan materi yang di ajarkan, guru disana masih menggunakan metode ceramah dan kurang memilih media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut juga berpengaruh terhadap pemahaman materi pada siswa.

Berdasarkan pengamatan peneliti hasil observasi selama (PPL) Praktik Pengalaman Lapangan di SMKN 1 Arosbaya pada jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) memiliki fasilitas lengkap yang disediakan oleh sekolah untuk mendukung proses pembelajaran pada setiap mata pelajaran seperti laptop, komputer, LCD proyektor, buku modul mata pelajaran dan lain-lain selain itu siswa memiliki kebebasan untuk membawa *Smartphone*. Dan hasil wawancara dengan Ibu Nurul Maftuhatul M., S. Kom selaku guru TKJ kelas X yang mengajar mata pelajaran pemrograman dasar di SMKN 1 Arosbaya. Beliau mengatakan pada saat pembelajaran berlangsung pada pemrograman dasar “saya sering menggunakan metode ceramah, media yang digunakan pada saat praktik menggunakan PC dan laptop yang merupakan fasilitas laboratorium. Pembelajaran dikelas terkadang menggunakan LCD dengan menampilkan *slide* PPT namun lebih sering menggunakan metode ceramah. Respon siswa selama ini terkait pembelajaran

dikelas kurang baik. Sejauh ini pengembangan yang dilakukan saat pembelajaran dikelas yaitu pengulangan materi bagi siswa yang belum paham. Kemudian menerangkan kembali materi yang sebelumnya kepada siswa yang belum paham materi, bagi siswa yang sudah paham diberi penugasan untuk memperdalam materi. Selama ini kendala yang dialami siswa yaitu siswa jenuh atau bosan pada saat pembelajaran berlangsung ada yang tidak mendengarkan, ada yang tidur dan ada pula yang berbicara sendiri bersama temannya. Pembelajaran yang selama ini digunakan kurang efektif bagi pemahaman siswa karena meski telah dilakukan pengulangan materi, sebagian siswa masih ada yang kurang paham terhadap materi. Kekurangan pada proses pembelajaran khususnya dengan metode pembelajaran ceramah yaitu siswa ramai dan juga bosan mendengarkan, siswa hanya bertahan 10 sampai 15 menit mendengarkan penjelasan materi yang saya sampaikan, selebihnya mereka sudah bosan dan mengantuk.

Kedua hasil wawancara dengan siswa, atas nama Ali Wahyudi dan Badrus Sholeh siswa TKJ Teknik Komputer Jaringan SMKN 1 Arosbaya Ali Wahyudi mengatakan ” saya merasa bosan pada saat pembelajaran materi struktur kontrol pembelajaran karena guru menggunakan metode ceramah dan jam pelajaran yang cukup lama hingga 4 jam, saya cenderung mengantuk lalu tidur dan oleh karena itu ketika ada tugas yang diberikan oleh guru saya kurang bisa dan kesulitan untuk mengerjakannya karena pada saat pembelajaran saya kurang mendengarkan guru di dalam kelas.” Kendala yang dialami Ali Wahyudi hampir sama dengan kendala yang dialami Badrus Sholeh “ saya jenuh dan bosan ketika pembelajaran di kelas dengan metode ceramah yang digunakan guru, terkadang saya tidur ketika merasa mengantuk dan terkadang berbicara sama temen oleh karena itu ketika ada tugas saya

kurang bisa mengerjakannya karena pada saat pembelajaran saya kurang mendengarkan guru”.

Dari pembahasan permasalahan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa materi struktur kontrol percabangan di SMKN 1 Arosbaya di ajarkan menggunakan media buku modul mata pelajaran dan metode ceramah yang dipakai oleh guru untuk menyampaikan materi, sehingga rendahnya minat belajar siswa karena proses pembelajaran yang kurang sesuai dan kurang menarik. Seharusnya pada materi struktur kontrol percabangan yaitu dibutuhkan sebuah media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Seperti media simulasi yang memberikan kesempatan siswa untuk latihan atau praktik langsung. Dengan adanya media simulasi tersebut dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa, dan juga membantu guru dalam penyampaian materi sehingga siswa mudah dalam menyerap materi yang guru sampaikan. Karena media pembelajaran dapat di definisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara dari seorang guru kepada siswa dalam memahami materi pembelajaran yang efektif dan efisien. Seperti yang di jelaskan oleh Arsyad (2011: 3) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Menurut Sudjana dan Rivai (2010 : 2) media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya diharapkan mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa seperti pengajaran akan lebih

menarik, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. media juga dapat membantu pembelajaran siswa yang mempunyai gaya belajar dan kemampuan yang berbeda-beda seperti menurut Sadiman dkk (2014: 14) perbedaan gaya belajar, minat, inteligensi, keterbatasan daya indra, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan. Maka dari itu guru juga harus mencari media pembelajaran yang baik untuk siswanya agar minat siswa dalam belajar bisa mencapai target yang diinginkan oleh guru, dengan adanya target yang diinginkan oleh guru untuk itulah perlu adanya pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan di atas maka perlu dibuat suatu media pembelajaran yang efisien, yang dapat merangsang daya tarik minat siswa untuk belajar, dan mudah bagi siswa untuk memahami materi. Seperti menurut beberapa para ahli yang bisa diambil kesimpulan bahwa media sangat bermanfaat dan membantu pada proses pembelajaran terutama bagi guru dan siswa disekolah-sekolah karena adanya media proses pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, dengan adanya media mempelajari sesuatu dapat lebih mudah dan efisien. Contoh proses perubahan kepompong menjadi kupu-kupu proses tersebut membutuhkan waktu yang sangat lama akan tetapi dengan adanya media bisa dimanipulasi dengan tampilan video yang dipercepat dalam perubahan tersebut, dan sebaliknya proses yang sangat cepat bisa dimanipulasi dengan media video yang diperlambat. Maka dari itu untuk menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran dikelas dibutuhkan pengembangan media pembelajaran interaktif Seperti penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Irmanto (2018) dengan judul

pengembangan media pembelajaran berbasis *unity 3d* untuk *platform android* pada pembelajaran gambar teknik kelas x di smk nasional berbeh. dari hasil uji ahli materi, ahli media, dan uji lapangan tingkat keberhasilannya berada pada kategori sangat baik. Selain itu penelitian lainnya dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Putra (2018) dengan judul pengembangan media pembelajaran animasi berbasis macromedia flash pada materi trigonometri, mendapat indikator keberhasilan sebesar 87,5% . dan penelitian yang dilakukan oleh Qamariyah (2017) yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas II pada materi kedudukan dan peran keluarga di madrasah ibtidaiyah miftahul-ulum, menurut hasil uji coba lapangan, hasil yang diperoleh sebesar 89% yang artinya media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif mendapat kualifikasi sangat menarik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat pengembangan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Materi Struktur Kontrol Percabangan Untuk Kelas X Tkj Di SMKN 1 Arosbaya Menggunakan Unity”**

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi struktur kontrol percabangan untuk kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya menggunakan *Unity* Agar proses pembelajaran lebih bervariasi dan menarik sehingga meningkatkan daya tarik minat belajar siswa dan mempermudah dalam memahami materi.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran multimedia interaktif materi struktur kontrol percabangan menggunakan *Unity*. berupa media simulasi yang memberikan kesempatan siswa untuk latihan atau praktik sebelum praktik nyata di laboratorium. Dalam media pembelajaran ini terdapat materi, materi struktur kontrol percabangan, praktik simulasi tentang struktur kontrol percabangan, dan soal evaluasi yang dapat dikerjakan siswa.

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

batasan penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif adalah :

1. Mencakup materi struktur kontrol percabangan sederhana.
2. Hanya berjalan di PC atau laptop dan *smartphone android*.
3. Target penggunaan adalah siswa SMKN 1 Arosbaya kelas X TKJ.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran struktur kontrol percabangan adalah sebagai berikut:

a. Bagi guru

Dalam pengembangan media yang dibuat pada struktur kontrol percabangan terdapat manfaat bagi seorang guru di antaranya yaitu:

1. Dapat digunakan guru sebagai media atau pengantar pada saat pembelajaran dikelas.
2. Memudahkan guru untuk menyampaikan materi struktur kontrol percabangan.

3. Menyajikan pembelajaran yang inovatif dan interaktif.
4. Tersedianya media pembelajaran.

b. Bagi siswa

Dalam pengembangan media yang dibuat pada struktur kontrol percabangan terdapat manfaat bagi siswa di antaranya yaitu:

1. Memudahkan dalam pembelajaran struktur kontrol percabangan.
2. Sebagai media pembelajaran.
3. Meningkatkan daya tarik minat belajar siswa.
4. Memberi kesempatan siswa untuk berlatih atau praktik langsung.

c. Bagi peneliti atau pengembang

Dalam pengembangan media yang dibuat pada struktur kontrol percabangan terdapat manfaat bagi peneliti di antaranya yaitu:

1. Menambah wawasan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *Unity*.
2. Sebagai sarana implementasi selama menjadi mahasiswa jurusan informatika Universitas Trunojoyo Madura.