

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi komputer membawa banyak pengaruh positif khususnya bagi dunia pendidikan. Fakta menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan komputer dimungkinkan terselenggaranya proses belajar mengajar yang lebih efektif. Manfaat internet sebagai salah satu media terbesar di dunia dapat digunakan sebagai pendorong majunya teknologi pendidikan di Indonesia. Untuk pendidikan ada banyak manfaat internet yang dapat digunakan salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *web*.

Mata pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak adalah ilmu untuk mempelajari bentuk-bentuk pemodelan perangkat lunak yang digunakan sebagai bagian dari tahapan pengembangan perangkat lunak secara terstruktur dan berorientasi objek. Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengenalkan kepada siswa pengetahuan tentang tahapan pengembangan perangkat lunak, model pengembangan perangkat lunak, pemodelan untuk pengembangan perangkat lunak secara terstruktur, dan pemodelan untuk pengembangan perangkat lunak berorientasi objek.

Hasil observasi awal dengan guru mata pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak di SMK Negeri 1 Gorontalo, didapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode konvensional dan media yang digunakan adalah powerpoint. Powerpoint yang digunakan masih memuat kata-kata dan tampilan yang belum cukup menarik perhatian siswa sehingga siswa cenderung hanya pasif dalam menerima materi

pelajaran. Fasilitas yang ada di sekolah tersebut cukup memadai, terdapat ruang laboratorium yang dilengkapi proyektor dan akses internet yang dapat menunjang proses pembelajaran pemodelan perangkat lunak.

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu adanya perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *web*. Media pembelajaran *web* dikatakan menarik apabila siswa merasa nyaman dalam menggunakan media *web* tersebut dalam proses pembelajaran.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah merancang media pembelajaran interaktif berbasis *web* pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak?

### **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *web* ini digunakan di lingkungan SMK Negeri 1 Gorontalo kelas XI RPL mata pelajaran pemodelan perangkat lunak;
2. Perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *web* ini menggunakan aplikasi *SublimeText*;
3. Perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *web* digunakan pengembangan ADDIE.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah merancang media pembelajaran interaktif berbasis *web* pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang konsep media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak.

### 2. Manfaat Praktis

#### a) Bagi Guru

- Dapat membantu dan mempermudah guru dalam penyampaian materi ajar
- Menjadi alat bantu guru dalam kegiatan proses pembelajaran

#### b) Bagi Siswa

- Meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari mata pelajaran pemodelan perangkat lunak.
- Sebagai media pembelajaran bagi siswa untuk belajar mandiri.