

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi pada saat ini sudah sangat banyak digunakan dari berbagai sektor. Mulai dari sektor industri, sektor politik maupun dalam sektor pendidikan. Di masa pandemi COVID-19 seperti saat ini penggunaan teknologi sangat di butuhkan untuk pembelajaran, meskipun pembelajaran sudah tatap muka, akan tetapi masih banyak permasalahan yang timbul, salah satunya adalah proses pembelajaran yang kurang optimal. Seluruh proses pembelajaran baik itu media maupun metode pembelajaran akan mempengaruhi proses pembelajaran.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan sudah menyediakan media pembelajaran menggunakan teknologi, media pembelajaran tersebut dapat diakses di situs resminya kemendikbud. Fasilitas yang diberikan oleh kemendikbud ini bisa untuk semua tingkatan pendidikan, mulai dari PAUD, SD, SMP, SMA, SMK, UMUM, dan SLB. Untuk tingkatan pendidikan SMK khususnya jurusan Teknik Komputer dan Jaringan juga tersedia media pembelajarannya, akan tetapi masih kurang lengkap, karena belum semua materi dibuatkan media pembelajarannya.

Penggunaan media pembelajaran interaktif masih kurang diterapkan dalam proses pembelajaran, dikeranakan masih banyak guru yang terbiasa menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Sehingga pembelajaran hanya satu arah, hanya terpaku pada penjelasan dari guru mata pelajaran. Hal ini berdampak bagi siswa yang hanya lebih banyak mendengarkan penjelasan oleh guru mata pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar serta siswa kelas X TKJ, mendapatkan hasil bahwa pembelajaran tidak berjalan secara optimal. Dikarenakan masih dalam kondisi pandemi, proses jam pembelajaran lebih cepat. Dibandingkan dengan sebelum pandemi, jam pulang siswa adalah pukul 15.00 Wita, sekarang jam pulang siswa adalah pukul 12.00 Wita, hal ini berpengaruh pada jam pelajaran siswa yang semakin singkat. Sehingga pemberian materi tidak optimal. Pemasalahan juga terdapat pada proses pembelajarannya yaitu, untuk mata pelajaran Komputer dan

Jaringan Dasar yang merupakan mata pelajaran program keahlian yang seharusnya dipelajari dengan cara interaktif, proses pembelajarannya hanya menggunakan metode ceramah dan siswa hanya di minta mencatat materi yang diberikan oleh guru. Sehingga pembelajaran siswa tidak berjalan secara optimal.

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif maka dalam pembelajaran maka siswa akan lebih interkatif dalam belajar, karena pembelajaran tidak hanya sekedar membaca dan mencatat materi berupa modul, namun siswa juga dapat belajar dengan fitur-fitur seperti animasi, gambar, video, games dan sejenisnya. Terutama pada materi Instalasi internet pada workstation yang mengharuskan siswa mengetahui seperti apa alat-alat yang dibutuhkan untuk jaringan beserta fungsi-fungsinya.

Bedasarkan hal tersebut, penulis memberikan solusi yaitu dengan merancang sebuah media pembelajaran yang interaktif berbasis android pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Sebab media pembelajaran yang berbasis android dapat digunakan di perangkat smartphone dari siswa masing-masing.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar?
2. Bagaimana kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar?

1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian pada penelitian ini adalah:

1. Lokasi Penelitian di SMK Negeri 1 Bulango Selatan
2. Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Unity
3. Sampel penelitian siswa kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan
4. Media pembelajaran yang telah dibuat akan diuji kelayakan ahli materi, ahli media dan tanggapan dari pengguna (siswa)

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang berbasis android untuk membantu memfasilitasi guru dan siswa agar bisa digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.
2. Menguji Kelayakan dan Kepraktisan Media Pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran materi Implementasi Jaringan pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat teoritis

Materi yang ada dalam media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu menambah pengetahuan siswa kelas X tentang materi Implementasi jaringan pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

1.5.2. Manfaat Praktis

a. Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu memfasilitasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

b. Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu khususnya siswa kelas X jurusan TKJ menggunakan Media Pembelajaran ini untuk pembelajaran Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

c. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan dikembangkan oleh peneliti selanjutnya yang mengambil topik yang sama, dan bisa juga dijadikan rujukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.