

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran saat ini sudah banyak digunakan oleh berbagai kalangan. Kebutuhan akan informasi yang mudah dipahami serta interaktif membuat media pembelajaran mulai dikembangkan secara lebih maju. Sehingga memudahkan pemahaman akan materi yang disampaikan.

Media pembelajaran berbasis website merupakan salah satu bentuk dari media pembelajaran yang memudahkan dalam pengaksesan informasi dalam hal ini materi pelajaran. Kemudahannya dalam mengakses menjadikan media pembelajaran berbasis website dapat dikembangkan lebih mudah dibandingkan media pembelajaran yang lain.

Media pembelajaran merupakan sarana siswa dan guru untuk saling berinteraksi memiliki fungsi yang sangat vital dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif serta mudah diakses akan sangat mendukung jalannya pembelajaran karena siswa akan lebih mudah dalam memahami serta membuat materi pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih menarik.

Saat ini media pembelajaran masih sangat minim digunakan dalam dunia pendidikan sekolah menengah kejuruan, khususnya pada mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan. Begitu banyaknya pelajaran yang diajarkan pada sekolah menengah kejuruan membuat pembelajaran terkendala pada bahan serta materi

yang akan diberikan dalam pembelajaran. Hal ini mendorong untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif sehingga memudahkan siswa dalam mengerti akan materi yang disampaikan serta memudahkan guru untuk menyampaikan materi.

Media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Ma'arif 2 Temon masih merupakan media pembelajaran klasik. Dalam Hal ini masih menggunakan Buku dan Modul pembelajaran semata. Sehingga perlu diadakannya inovasi dalam media pembelajaran yang berbasis Website sehingga dapat mendukung kegiatan belajar dan mengajar yang menuntut siswa lebih aktif.

1.2. Rumusan Masalah

Penulis mencoba merumuskan persoalan dalam penelitian ini dengan bentuk pertanyaan :

Bagaimanakah cara membuat Media Pembelajaran Mata Pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan Berbasis Website pada SMK Ma'arif 2 Temon?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat begitu luasnya lingkup penelitian ini, maka penulis akan membatasi permasalahan tersebut pada :

- a. Mengingat banyaknya jumlah sekolah di Indonesia, maka penulis dalam penelitian ini memilih SMK Ma'arif 2 Temon sebagai bahan penelitian.

- b. Pembuatan media pembelajaran dapat diartikan secara luas pada semua mata pelajaran. Maka penulis membatasinya pada media pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan.
- c. Media pembelajaran ini bersifat *local* sehingga tidak dibutuhkan akses internet.
- d. Mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan dipelajari dari kelas X TKJ sampai XII TKJ karena untuk pembuatan dibutuhkan waktu yang sangat panjang maka penulis membatasinya hanya pada kelas X TKJ.
- e. Data diambil berdasarkan silabus kelas X TKJ SMK Ma'arif 2 Temon yang telah disusun oleh Kepala Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.
- f. Media pembelajaran ini berisi tentang materi ajar, latihan soal, dan media interaktif yang mendukung seperti audio, gambar, animasi maupun video.
- g. Software yang digunakan. Website dibuat menggunakan bahasa pemrograman seperti PHP sebagai bahasa *server side script*, HTML sebagai *client script*, XML, Javascript dan flash sebagai *website interaktif*. Adobe Dreamweaver CS3 sebagai *web editor*, XAMPP (Apache dan MySQL) sebagai *web server*, dan MySQL sebagai pengolah database, juga perangkat lunak pendukung seperti Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3 Professional, Adobe Premiere Pro CS3 sebagai editing *video*, dan Adobe Soundbooth CS3 sebagai editing *sound*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah :

- a. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi berbasis website.
- b. Melakukan analisis terhadap media pembelajaran lama sehingga akan didapatkan media pembelajaran Teknik Komputer dan Jaringan berbasis website.
- c. Sosialisasi teknologi website pada semua pihak yang ada terutama guru dan murid sekolah menengah kejuruan.
- d. Membuat media pembelajaran berbasis website yang menarik, untuk mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan.
- e. Memudahkan siswa untuk memahami pelajaran teknik komputer dan jaringan di SMK Ma'arif 2 Temon.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan ini mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, maupun bagi para pembaca atau pihak-pihak lain yang berkepentingan.

- a. Memudahkan guru yang bersangkutan dalam mengajar mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan.
- b. Mempermudah murid dalam mengerti dan memahami pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan.
- c. Membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan karena media pembelajaran dirancang lebih interaktif.

- d. Mendorong terlaksananya proses pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan yang dapat mendukung tercapainya tujuan kegiatan pembelajaran.
- e. Membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan kemajuan pada fasilitas pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis website.
- f. Memberikan pilihan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan kegiatan belajar dan mengajar.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini diperlukan pendekatan yang terstruktur dalam memperoleh data. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

1. Observasi yaitu melakukan pengamatan langsung pembelajaran mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan kelas X TKJ di SMK Ma'arif 2 Temon. Data yang didapatkan adalah pembelajaran masih merupakan pembelajaran yang klasik yaitu menggunakan buku dan modul pembelajaran.
2. Wawancara yaitu melakukan wawancara kepada Kepala Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan yaitu Irwan Cahyo P,ST. Data yang didapatkan adalah Silabus mata pelajaran teknik komputer dan jaringan dan modul pembelajaran elektronik (file .pdf maupun .doc).

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Pendahuluan akan dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan penelitian.

Bab II Landasan Teori

Landasan Teori akan berisi tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari penelitian secara detail serta tool – tool (Software) yang dipakai dalam pembuatan website serta untuk keperluan penelitian.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah - masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Kecuali itu, sebaiknya hasil penelitian

juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran dapat dikemukakan kembali masalah penelitian serta hasil dari penyelesaian masalah. Tidak diperkenankan penulis menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian. Dalam pembuatan kesimpulan, hal-hal yang diperkuat :

1. Didasarkan pada analisis yang obyektif
2. Diperkuat dengan bukti-bukti yang telah ditemukan Berhubungan dengan apa yang dikerjakan.
3. Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan. Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang ada, saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

