

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

SMK Negeri 1 Tapin Selatan merupakan SMK yang terletak di desa Sawang, kecamatan Tapin Selatan. Salah satu jurusan yang dimiliki oleh sekolah ini adalah teknik komputer dan jaringan (TKJ). Salah satu mata pelajaran yang ada pada jurusan ini adalah jaringan dasar. Jaringan dasar adalah salah satu mata pelajaran wajib dasar program keahlian TKJ. Berdasarkan struktur kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 1 Tapin Selatan, mata pelajaran jaringan dasar disampaikan di kelas X (sepuluh) semester satu dan semester dua.

Menurut wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran kejuruan TKJ di SMKN 1 Tapin Selatan, media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar adalah *e-book*. *E-book* tersebut kemudian ditampilkan di depan kelas menggunakan proyektor. Kelemahan yang ada pada proses pembelajaran ini adalah guru masih menggunakan metode ceramah. Akibatnya, siswa menjadi pasif atau hanya menjadi penerima saja. Siswa menjadi jenuh, yang menyebabkan mereka tidak memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru. Hal ini yang menyebabkan pembelajaran jaringan dasar belum efektif penyampaianya.

Selain itu, dengan tidak adanya media pembelajaran yang menarik merupakan suatu masalah karena dapat mempengaruhi minat para siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena kurangnya variasi dalam metode pembelajaran. Oleh karena itu, guru mendukung pembuatan media pembelajaran interaktif tentang jaringan dasar untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini penting karena menurut [1] media pembelajaran adalah salah satu komponen yang mempengaruhi kualitas pelaksanaan pendidikan.

Media interaktif ini bisa dirancang menggunakan *software articulate storyline*. Menurut [2] media interaktif berupa *software articulate storyline* memiliki kelebihan diantaranya adalah memiliki tampilan yang *simple* seperti

*microsoft power point*, fiturnya yang lengkap seperti *flash* dan menyediakan *template* yang bisa digunakan untuk media interaktif terutama untuk membuat soal tes dan latihan. Selain itu, *software* ini memiliki hasil publikasi seperti *desktop* (berupa aplikasi *.exe*), *web browser* (berupa *file HTML5*), *android*, dan LMS (*Learning Management System*). Pada penelitian lain yang dilakukan [3], menyatakan bahwa hasil penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *web articulate storyline* yang mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *desktop* menggunakan *software articulate storyline* yang akan digunakan untuk proses pembelajaran siswa. Pembuatan media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk mengukur seberapa efektif penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran jaringan dasar bagi kelas X jurusan TKJ di SMKN 1 Tapin Selatan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran jaringan dasar yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran siswa dan siswi kelas X jurusan TKJ di SMKN 1 Tapin Selatan?
2. Seberapa efektif penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi jaringan dasar siswa kelas X jurusan TKJ di SMKN 1 Tapin Selatan?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang diberikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas X jurusan TKJ di SMKN 1 Tapin Selatan.
2. Produk yang dibuat berupa media pembelajaran interaktif.

3. Media pembelajaran interaktif ini dijalankan pada *Desktop* (Personal Komputer atau Laptop).
4. Media pembelajaran interaktif ini berisi materi dan kuis (latihan soal).
5. Materi yang akan dibahas pada media pembelajaran interaktif ini menyangkut pokok bahasan materi pada *E-book* mata pelajaran jaringan dasar yang digunakan di SMKN 1 Tapin Selatan yaitu jenis-jenis jaringan komputer dan topologi jaringan.
6. Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun aplikasi media pembelajaran interaktif ini adalah *Articulate Storyline*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah ada maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran jaringan dasar.
2. Mengukur seberapa efektif penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran jaringan dasar bagi kelas X jurusan TKJ di SMKN 1 Tapin Selatan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Peneliti
  - a. Penelitian ini bisa menjadi bahan kajian bagi peneliti lainnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif.
  - b. Agar dapat memahami sejauh mana perbedaan efektivitas pembelajaran siswa ketika menggunakan media pembelajaran interaktif.
2. Bagi Objek Penelitian
  - a. Hasil penelitian ini dapat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran tentang jenis-jenis jaringan komputer dan topologi jaringan kepada siswa.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan minat dan antusias dalam proses pembelajaran.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penulisan naskah skripsi. Adapun sistematika penulisan pada naskah skripsi ini ialah sebagai berikut:

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab pertama memuat tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab kedua berisi kumpulan teori yang sudah ada, yang digunakan sebagai dasar penelitian dan dapat mendukung pembuatan naskah skripsi.

### **BAB III. METODE PENELITIAN**

Bab ketiga berisi tinjauan umum tentang Objek Penelitian, Alur Penelitian, Serta Alat dan Bahan.

### **BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab keempat berisikan tentang tahap pembuatan media pembelajaran interaktif, mulai dari Konsep, Perancangan, Pengumpulan Bahan, Pembuatan, Pengujian, dan Distribusi.

### **BAB V. PENUTUP**

Bab kelima berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

### **REFERENSI**

Referensi berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan naskah skripsi.

### **LAMPIRAN**