

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memainkan peran penting dalam pembangunan suatu negara karena menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk mendukung kemajuan dan daya saing negara. Pendidikan kejuruan, khususnya SMK, memiliki peran strategis dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk memasuki dunia kerja sesuai dengan bidang keahlian yang dipupuk. Sistem pendidikan Indonesia terus berkembang, mengikuti negara lain, karena perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini. Mereka beralih dari sistem konvensional ke sistem digital [1].

SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta termasuk salah satu lembaga yang bergerak dibidang pendidikan yang berusaha untuk mewujudkan tujuan tersebut. Tantangan terbesar dalam pendidikan kejuruan, seperti yang ada di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta, adalah memastikan siswa memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep teknis yang relevan dengan kebutuhan industri [2]. Salah satu mata pelajaran yang ada di SMK adalah tentang sistem *input-output* komputer. Pemahaman yang mendalam tentang sistem *input-output* komputer sangat penting untuk pendidikan teknologi informasi. Untuk meningkatkan keterampilan teknis mereka, siswa harus menguasai sistem *input-output* komputer.

Peneliti mendapati kesempatan untuk melakukan observasi kelas dan juga wawancara kepada guru yang mengajar mata pelajaran ini. Saat melakukan wawancara, peneliti diberitahu bahwa sistem pengajaran yang dilakukan masih konvensional. Sistem pengajaran ini berupa bentuk pengajaran dengan penyampaian materi kepada siswa-siswi lalu memberikan pertanyaan setelahnya. Hal ini menciptakan suasana kelas yang terkesan membosankan sehingga banyak siswa-siswi yang enggan untuk memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi bahwa kurangnya media pembelajaran

menjadi salah satu aspek mengapa siswa-siswi kurang memahami konsep teknis yang kompleks. Peneliti menyadari bahwa diperlukan suatu inovasi agar siswa-siswi dapat memenuhi kebutuhan belajar terhadap mata pelajaran sistem *input-output* komputer ini dengan dibuatkan media interaktif.

Media interaktif menjadi solusi yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam kelas, meningkatkan kemampuan ingat mereka, dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep yang diajarkan [3]. Ini adalah salah satu cara untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Media ini memiliki kemampuan untuk menjadikan lingkungan pembelajaran lebih menarik dan menarik bagi siswa. Pembelajaran sistem *input output* komputer adalah komponen penting dari program pendidikan di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dengan memanfaatkan salah satu aplikasi yang cukup banyak digunakan sebagai pengembangan media interaktif, yakni *Construct 2*. Aplikasi ini memberikan pesan *audio* visual dan materi nyata kepada siswa, meningkatkan minat mereka dan menumbuhkan keinginan mereka untuk belajar. Dengan demikian, penggunaan *Construct 2* sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan mereka [4].

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif Sistem Input Output Komputer Untuk Siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta”. Harapannya penelitian ini akan menjadi solusi untuk meningkatkan belajar bagi siswa kelas 10 SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka didapatkan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana membuat dan merancang media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan belajar untuk siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta?
2. Sejauh mana pembelajaran interaktif membantu siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta memahami konsep sistem *input* dan *output* komputer?

1.3 Batasan Masalah

Terdapat batasan masalah dalam penelitian ini agar dapat memfokuskan penelitian dan mencapai tujuan yang diinginkan yaitu :

1. Penelitian dibuat untuk kelas 10 jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
2. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya untuk materi sistem *input* dan *output* komputer.
3. Objek penelitian dilakukan di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta
4. Menggunakan *Construct 2* sebagai *platform* media interaktif
5. Pembelajaran media interaktif Sistem *input* dan *output* komputer hanya diakses melalui *website itch.io*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana metode pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang sistem *input* dan *output* komputer dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini juga dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa dan membantu mereka memahami konsep sistem *input* dan *output* komputer.

1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat yang didapat pada penelitian ini. Bagi diri sendiri, manfaat yang didapat yaitu dapat membuat sebuah media pembelajaran sistem *input* dan *output* yang digunakan pada siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran tersebut. Manfaat bagi siswa termasuk meningkatkan dorongan dan minat siswa untuk belajar tentang materi yang ditawarkan oleh sistem *input* dan *output* komputer.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori-teori yang digunakan untuk mendukung perancangan dan pembuatan media pembelajaran ini, beserta penjelasan tentang penelitian lain dan kutipan-kutipan penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data dan metode yang mendukung penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan pembahasan dari hasil perancangan dan implementasi dari media pembelajaran "Sistem *Input* dan *Output* Pada Komputer" berbasis web menggunakan *Construct 2*.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dibuat dan saran yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran "Sistem *Input* dan *Output* Pada Komputer"