

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan komponen proses pembelajaran. Komunikasi sangat penting agar materi menjadi lebih menarik. media pembelajaran sebagai alat untuk memperjelas apa yang diajarkan siswa dapat merasakan langsung materi yang disampaikan melalui pengalaman visual, pendengaran, atau langsung. Pembelajaran siswa atau peserta didik akan sangat di pengaruhi oleh media pembelajaran yang menarik. Komputer semakin berkembang setiap tahun, yang berarti bahwa penggunaan komputer sebagai media interaktif dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu media interaktif berbasis *website* yang dimana akan membantu guru dan juga peserta didik dalam proses pembelajaran, terlebih khusus untuk peserta didik [1].

Pendidikan adalah upaya secara sadar untuk mewariskan budaya ke generasi berikutnya. Ini dicapai melalui proses dan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan dapat didefinisikan secara sederhana sebagai upaya manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi pembawaan mereka secara fisik dan spiritual sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat dan kebudayaan mereka. Pendidikan alternatif meningkatkan potensi siswa dengan menekankan penguasaan pengetahuan dan ketrampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian yang fungsional [2].

Dalam bahasa Inggris, pendidikan disebut dengan kata *education* yang juga di serap dalam bahasa Indonesia yaitu edukasi. Pendidikan ialah suatu perkembangan usaha sadar dan sistematis dimana untuk mencapai taraf hidup atau kemajuan yang lebih baik. Dan pendidikan secara umum ialah mewujudkan

suasana belajar dan proses pembelajaran peserta didik agar secara aktif bisa mengembangkan potensi dirinya [3].

Teknologi informasi adalah bidang yang mempelajari bagaimana menyusun, menerapkan, mengembangkan, mendukung, atau mengelola sistem informasi berbasis komputer, terutama yang mencakup aplikasi hardware (perangkat keras) dan software (perangkat lunak). Selain itu, teknologi informasi adalah studi perancangan, implementasi, pengembangan, dukungan, atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, khususnya perangkat keras dan perangkat lunak. Tujuan teknologi informasi adalah untuk memecahkan masalah, meningkatkan kreativitas, dan meningkatkan efisiensi dan efektivitas aktivitas manusia [4].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam skripsi ini penulis merumuskan “Bagaimana Efektivitas Media Interaktif Berbasis *Website* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta Terhadap Konsep Dasar Teknologi Hardware Komputer?

Dengan merumuskan pertanyaan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang sejauh mana pengaruh dan penerimaan media interaktif berbasis *website* dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam teknologi hardware komputer. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam skripsi ini akan memfokuskan pada penggunaan media interaktif pembelajaran teknologi hardware computer berbasis *website* untuk siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Berikut adalah Batasan masalah yang di usulkan:

1. Penelitian ini berfokus pada materi dan kompetensi yang relevan dengan kurikulum jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di tingkat SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Materi tersebut dapat mencakup, namun tidak terbatas pada, arsitektur komputer, instalasi perangkat keras.
2. Fokus penelitian ini adalah pada penggunaan media pembelajaran berbasis *website* sebagai alat bantu pembelajaran. Contoh media interaktif meliputi simulasi, animasi, tutorial interaktif, atau aplikasi web yang mendukung pembelajaran konsep-konsep dalam teknologi hardware komputer.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas 10 di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang mengambil jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Hal ini dilakukan untuk memastikan relevansi hasil penelitian dengan kurikulum dan kebutuhan khusus siswa dalam bidang studi mereka.
4. Evaluasi terhadap efektivitas media interaktif berbasis *website* akan difokuskan pada peningkatan pemahaman konsep hardware komputer dan keterampilan praktis yang dibutuhkan dalam jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.

Dengan mempertimbangkan batasan-batasan tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang lebih spesifik terkait dengan efektivitas penggunaan media interaktif pembelajaran teknologi hardware computer berbasis *website* untuk siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini adalah untuk mendalami dan menginvestigasi secara sistematis penggunaan media interaktif pembelajaran berbasis *website* pada siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Adapun tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengukur tingkat efektivitas media interaktif berbasis *website* dalam meningkatkan pemahaman konsep dasar teknologi hardware komputer.
2. Menilai sejauh mana media interaktif dapat meningkatkan keterampilan praktis siswa menerapkan pengetahuan perangkat keras secara langsung.
3. Meneliti tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media interaktif.
4. Mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam menggunakan media interaktif berbasis *website*.
5. Mengidentifikasi hambatan atau tantangan yang mungkin dihadapi siswa dalam menggunakan media interaktif.

Melalui pencapaian tujuan-tujuan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang efektivitas media interaktif berbasis *website* dalam pembelajaran teknologi hardware komputer khususnya untuk siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta Teknik Komputer dan Jaringan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan sejumlah manfaat signifikan, baik pada tingkat praktis maupun konseptual, khususnya untuk siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Berikut adalah beberapa manfaat yang dapat diantisipasi:

1. Memberikan kontribusi dalam peningkatan pemahaman konsep dasar teknologi *hardware computer* pada siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
2. Mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui media interaktif.
3. Memotivasi dan membiasakan siswa untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran sehari – hari.
4. Menjadi referensi atau dasar untuk penelitian selanjutnya terkait pengembangan dan optimalisasi media interaktif pembelajaran dalam konteks jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Melalui manfaat – manfaat tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pendidikan di bidang Teknik Komputer dan Jaringan di tingkat SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memahami pembahasan sebelumnya tentang cara penulisan makalah secara keseluruhan, maka perlu disajikan kerangka sistematis yang jelas dan mudah dipahami sebagai pedoman atau kerangka dasar dalam penulisan makalah.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan uraian sistematis. Studi Pustaka Memuat temuan-temuan penelitian terdahulu yang telah diteliti dan memuat temuan-temuan penelitian yang sedang dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dasar Teori Berisi pembahasan pengertian teori yang dikumpulkan dalam beberapa jurnal dan makalah.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi pemaparan metode penelitian yang digunakan penulis dalam membuat sistem surveilans. Agar dapat menguraikannya secara sistematis dan baik, maka bab metode penelitian dibagi menjadi beberapa bagian, antara lain objek penelitian, proses penelitian, tahap perencanaan, tahap rekayasa pengumpulan data, tahap perancangan sistem, tahap perancangan perangkat keras, tahap perancangan perangkat lunak, dan pengujian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian hasil dan analisis yang dilakukan. Agar dapat menguraikannya secara sistematis, maka bab "Hasil dan Pembahasan" dibagi menjadi beberapa subbab seperti hasil pengujian Aplikasi Pembelajaran Interaktif, *website*, dan pembahasan.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Proposal berisi usulan solusi untuk mengatasi permasalahan dan kelemahan yang ada dalam penelitian.