

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi menuntut bahwa harus berkembangnya teknik, metode atau cara proses belajar mengajar yang baik dan praktis dimana di dalam proses pembelajaran tersebut bisa memakai sebuah media pembelajaran. Media memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran yang mana nantinya pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Salah satu pemanfaatan media dalam pembelajaran adalah menggunakan modul digital animasi sebagai media belajar. Salah satu contohnya adalah penggunaan modul digital animasi yang isinya memuat tentang materi jaringan dasar komputer untuk siswa X TKJ SMK.

Dalam pembelajaran Jaringan dasar komputer, guru diharapkan mampu untuk membuat pembelajaran bisa mudah dipahami oleh siswa sehingga pada proses penyampaian materinya memudahkan siswa paham akan materi yang disampaikan.

Setelah melakukan observasi di SMKN 8 Padang dan diperoleh informasi dari hasil wawancara ibu Tri Rahmayanti, S.Pd, selaku guru mata pelajaran jaringan dasar komputer pada tanggal 7 maret 2019 bahwa dalam proses pembelajaran yaitu dalam proses pembelajaran jaringan dasar komputer siswa sudah menggunakan modul pembelajaran namun belum berbentuk digital, dan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran telah ada telah ada tapi belum digunakan secara optimal.

Dari masalah yang diuraikan tersebut perlu membuat suatu media pembelajaran yaitu seperti modul digital animasi untuk penyampaian materi pembelajaran jaringan dasar komputer yang nanti harapannya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat skripsi dengan judul **”Pengembangan Modul Digital Animasi Menggunakan Adobe Flash dan Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Komputer ”**.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Dilihat dari latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran jaringan dasar komputer, antara lain:

1. Modul pembelajaran yang digunakan belum berbentuk digital.
2. Sarana dan prasarana telah ada namun belum digunakan secara optimal.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka permasalahan yang terdapat yaitu tidak adanya modul digital animasi jaringan dasar komputer untuk kelas X TKJ di SMKN 8 Padang.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dapat dibuat yaitu bagaimana mengembangkan modul digital animasi pada mata pelajaran jaringan komputer di SMKN 8 Padang yang valid dan praktis ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah: Menghasilkan modul digital animasi untuk siswa SMKN 8 Padang jurusan Teknik Komputer Jaringan ( TKJ ) kelas X yang valid dan praktis.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Guru mata pelajaran Jaringan komputer, Modul digital animasi dapat digunakan sebagai alternatif penunjang pembelajaran.
2. Siswa, Modul digital animasi dapat digunakan untuk kegiatan belajar secara mandiri.
3. Sekolah, Modul digital animasi digunakan sebagai sarana penunjang belajar yang nantinya bisa di kelola agar tercapainya mutu yang lebih baik lagi.
4. Untuk mahasiswa, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian skripsi yang berhubungan dengan penelitian ini.