

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Teknologi sangatlah berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia dan ikut berperan dalam kehidupan masyarakat luas khususnya peran teknologi di bidang pendidikan. Perubahan itu yang menjadikan dunia pendidikan memerlukan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, kurikulum di Indonesia telah berganti dari kurikulum 2006 menjadi kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 dalam kegiatan pembelajarannya menekankan pendekatan scientific, di dalam pendekatan scientific dikenal istilah 5M yaitu : 1)Mengamati, 2)Menanya, 3)Mengumpulkan Informasi, 4)Mengolah Informasi, 5)Mengkomunikasikan. Pelaksanaan kurikulum 2013 tanpa peralatan dan perangkat pembelajaran yang mendukung mustahil akan mencapai tujuan yang ditetapkan. Oleh sebab itu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan mesti disediakan terlebih dahulu media pembelajaran.

Saat ini, media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi informasi dan komunikasi sudah banyak dikembangkan, sehingga mudah untuk diperoleh dan diakses. Salah satu contoh media pembelajaran yang sedang marak dikembangkan dan mudah untuk diakses yaitu media pembelajaran elektronik. Pembelajaran dengan menggunakan elektronik tentu akan semakin memudahkan

anak untuk mengakses konten pembelajaran dan melakukan proses belajar dimanapun dan kapanpun, asalkan tersedia fasilitas elektronik dan internet untuk mengakses pembelajaran, maka siswa akan dengan mudah melakukan pembelajaran dan mengkonstruksi sendiri pemahamannya, yang tentunya pembelajaran tersebut tetap didampingi oleh guru.

Menurut Muhammad Adri, (2008) pembelajaran elektronik merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Manfaat media pembelajaran elektronik yaitu, 1). Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur, 2) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja, 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas, 4) Mempermudah penyempurnaan dalam materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Wildarisman,S.Kom, selaku guru bidang studi komputer dan jaringan dasar kelas X SMK Nasional Padang pada tanggal 19 Maret 2019, SMK Nasional Padang adalah sekolah kejuruan yang menerapkan kurikulum 2013, tetapi untuk proses pembelajaran bidang studi komputer dan jaringan dasar masih konvensional. Pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah pembelajaran yang penyampaian materinya diuraikan oleh guru dengan media pembelajaran yang standar misalnya power point atau tanpa media pembelajaran, kemudian memberikan soal (penugasan) kepada siswa dengan materi yang diberikan terbatas, sehingga siswa cenderung bosan dan pasif dalam proses belajar dan mengajar.

Disisi lain, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah seperti jaringan internet kurang dioptimalkan. Hal ini terlihat pada kurang dimanfaatkannya internet sebagai sumber belajar. Pada SMK Nasional Padang belum pernah menggunakan media pembelajaran elektronik begitu juga pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Dengan adanya media pembelajaran elektronik ini, diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, yang selanjutnya dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya.

Berdasarkan permasalahan ini, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Menggunakan Exe Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Keterbatasan sumber belajar berbasis teknologi komputer dan telekomunikasi pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Nasional Padang.
2. Penggunaan internet belum optimal dalam pencarian sumber belajar.
3. Kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran komputer dan jaringan dasar menggunakan metode konvensional selama ini yang diindikasikan siswa cenderung bosan dan pasif dalam proses belajar dan mengajar.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran elektronik ini menyajikan bahan ajar kelas X pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.
2. Media pembelajaran elektronik ini terdapat 2 kompetensi dasar yaitu :
 - 3.1. Menerapkan K3LH disesuaikan dengan lingkungan kerja
 - 3.2. Menerapkan perakitan komputer
3. Adanya forum chat sebagai sarana komunikasi.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan media pembelajaran elektronik menggunakan exe pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar yang diselenggarakan pada SMK Nasional Padang yang valid dan praktis?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah :
Menghasilkan media pembelajaran elektronik menggunakan exe pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar untuk siswa kelas X SMK Nasional Padang yang valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi guru : Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara individual, interaktif, dan kreatif dengan sumber belajar yang luas (open source).

2. Bagi siswa : Siswa dapat melakukan pembelajaran komputer dan jaringan dasar dimanapun dan kapanpun jika media pembelajaran elektronik ini dimanfaatkan secara optimal.
3. Bagi penulis : Sebagai pertimbangan media pembelajaran bagi peneliti ketika menjadi pendidik dimasa yang akan datang.
4. Bagi peneliti selanjutnya : Produk ini masih terdapat beberapa kekurangan, semoga media pembelajaran elektronik ini bisa dikembangkan oleh peneliti selanjutnya.