

BAB I PENDAHULUAN

1.1 latar belakang

Pesatnya perkembangan dan ilmu pengetahuan serta teknologi di Indonesia, dianggap sebagai jawaban atas pengembangan derasnya arus modernisasi globalisasi yang melanda dunia saat ini. Teknologi termasuk bagian dari kemajuan teknologi seperti sekarang ini. Teknologi dapat juga dipergunakan atau diaplikasikan untuk berbagai aspek-aspek kehidupan. Tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Pada era modernisasi globalisasi saat ini, negara-negara di dunia saling berlomba-lomba untuk meningkatkan kualitas kuantitas pendidikan yang ada di negaranya masing-masing.

Kemajuan zaman dan ilmu pengetahuan serta teknologi, khususnya teknologi informasi komunikasi membawa dampak-dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Pendidikan di Indonesia dapat ditafsirkan sebagai proses seseorang untuk memperoleh ilmu, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing, pendidikan yang berlangsung tertib baik secara formal, nonformal serta informal untuk dapat memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dari yang sederhana sampai ke yang canggih, sebenarnya pendidikan yang berlangsung sekarang adalah sebagai suatu sistem pendidikan yang didalamnya terdapat berbagai proses pembelajaran dimana siswa-siswi dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, sehingga dengan pemanfaatan fasilitas teknologi dan menjalankan sistem pendidikan secara mandiri dan mengembangkan potensi dan membentuk siswa-siswi yang berprestasi.

Dalam pernyataan tentang sistem pendidikan di Indonesia maka telah dirumuskan dalam undang-undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam pasal 1 yang menyebutkan "pendidikan adalah

usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya sendiri, masyarakat, Bangsa dan Negara”

Dari pernyataan Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 maka proses pendidikan dalam kegiatan pembelajaran akan bisa berjalan dengan lancar, kondusif, interaktif, apabila pendidikan dijalankan dengan baik sehingga dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif serta mengembangkan potensi peserta didik. Dan kurikulum menjadi penyangga utama dalam proses belajar mengajar. Saat ini kurikulum pendidikan di Indonesia memberlakukan kurikulum "Merdeka" Sebagaimana diketahui, Kurikulum Merdeka diluncurkan Mendikburistek pada Februari 2022 lalu sebagai salah satu program Merdeka Belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kurikulum Merdeka berfokus pada materi yang esensial dan pada pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila.

Dari pernyataan diatas maka perubahan dilakukan dengan dasar pertimbangan yang ada bahwa untuk memenuhi kebutuhan yang ada pada siswa-siswi untuk mengembangkan kemampuannya dalam era modern digital perlu menambahkan serta mengintegrasikan informatika kompetensi dasar dalam rangka dasar serta kurikulum merdeka pada jenjang pendidikan menengah keatas, oleh sebab itu untuk penunjang kemajuan zaman teknologi maka pendidikan sekarang disadarkan pada kurikulum merdeka.

Melihat dari konsep “Merdeka Belajar”, salah satu mata pelajaran yang melekat dan menjadi cikal bakal kemajuan teknologi yg modern yaitu mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Mata pelajaran komputer dan jaringan dasar merupakan pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, distribusi serta dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang tak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas jumlahnya.

Sesungguhnya Mata Pelajaran komputer dan jaringan dasar akan mudah menarik minat belajar peserta didik karena dengan ilmu pengetahuan yang didapat dari mata pelajaran ini dapat dipraktekkan langsung dalam kehidupan nyata.

Namun pada kenyataannya berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti pada peserta didik kelas XSMK Nurul Huda pemulutan barat mengakui bahwa pelajaran komputer dan jaringan dasar merupakan pelajaran yang membosankan karena metode pembelajarannya kurang bervariasi, kurang menyenangkan, dan susah untuk dikuasai. Hal tersebut juga bersesuaian dengan hasil pengamatan peneliti di SMK Nurul Huda pemulutan barat masih ada pendidik yang menggunakan metode ceramah serta masih ada pendidik yang kurang mengerti dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Maka dari itu untuk mengatasi hal tersebut, pendidik sebagai fasilitator pembelajaran di kelas harus selalu meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran dengan *Interaktif Berbasis Mobile Bermuatan Problem Based Learning* yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan dapat mempermudah didik dalam menerima pembelajaran di kelas mau pun di luar kelas.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mobile Bermuatan Problem Based Learning* Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Pada Kelas X Program Keahlian TKJ SMK Nurul Huda Pemulutan Barat**".

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mobile Bermuatan Problem Based Learning* Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Pada Kelas X Program Keahlian TKJ

SMK Nurul Huda Pemulutan Barat.

1.3 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini secara umum adalah merupakan rangkaian dan kegunaan dari hasil kegunaan hasil penelitian, baik bagi kepentingan untuk Pengembangan program maupun kepentingan ilmu pengetahuan yang ada dan dianggap perlu untuk dilakukan, tujuan dari pembuatan manfaatan penelitian ini ialah tidak lain dan tidak bukan untuk menginformasikan segala tindakan mengenai pendidikan yang ada pada saat ini.

Selain dari itu manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah untuk membuktikan landasan dari teori yang tersusun dalam karya tulis ilmiah ini sehingga manfaat dari penelitian ini dapat dikonstruksikan dalam pengembangan pengetahuan di berbagai bidang pendidikan, mengingat manfaat penelitian adalah unsur penting dan harus ada di bagian pendahuluan didalam karya tulis ilmiah, maka manfaat penelitian ini pasti memiliki tujuannya sendiri

Pada dasarnya, manfaat suatu penelitian memiliki tujuannya tersendiri dan untuk menjelaskan secara rinci dan jelas mengenai adanya potensi dari hasil penelitian dan ini dirapkannya mampu memberikan beberapa kegunaan yakni antara lain:

1. Manfaat teoritis

Manfaat dari penelitian secara teoritis adalah penelitian ini memiliki tujuan dalam hal akademis atau iuntuk pengembangan ilmu, artinya manfaat penelitian secara teoritis ini sangat berguna untuk pengembangan berbagai ilmu yang telah di teliti secara segi teoritis.

Dalam pemanfaatan penelitian teoritis ini juga biasanya menggunakan teori-teori yang di oleh oleh penelitian atau dari proses penulisan laporan sebelumnya yang relevan, manfaat penelitian secara teoritis juga memiliki fungsi yang menjelaskan teori apabila ada teori yang digunakan dalam penulisan masih relevan untuk peneliti tulis dan secara umum, atau

bahkan tidak relevan sama sekali.

Sehingga manfaat teoritis ini menjadi data penting untuk dapat memperkuat atau justru tidak atau memperjelek penelitian, teori yang dapat digunakan didalam penyelesaian masalah yang ada pada penelitian dan untuk mengetahui hasil penelitiannya.

Manfaat lain yang juga akan diterima dalam penelitian ini ialah untuk mengembangkan potensi dan wawasan serta ilmu pengetahuan terutama dalam bentuk mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan atas dari semua permasalahan yang ada pada rumusan masalah yang telah tercantum dibagian atas penelitian, dan juga sebagai perbandingan lain bagi penelitian yang meneliti atau mendalami masalah ini.

2. Manfaat praktis

Jenis manfaat penelitian yang harus ada juga di dalam manfaat penelitian adalah manfaat praktis.

Manfaat praktis ini ditulis berdasarkan bagaimana masalah yang akan diterangkan atau dijabarkan yang akan diselesaikan dan dipecahkan jadi dapat diartikan bahwa manfaat praktis ini akan berisi mengenai proses dan penjelasan untuk pemecahan masalah yang ada pada penelitian ini dengan cara praktis.

Manfaat penelitian secara praktis dapat diarahkan ke pada lebih dari satu subjek didalam sebuah penelitian, misalkan pada penelitian manfaat praktis untuk mahasiswa yang dalam pengerjaan skripsi atau lain sebagainya dan yang sedang melakukan penelitian yang sama dan lain sebagainya, dengan pedoman terhadap manfaat praktis ini, maka dapat disesuaikan subjeknya sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Manfaat yang akan diperoleh adalah sebagai acuan untuk member sumbangsih pemikiran dalam penelitian terutama untuk pihak yang terkait dan memiliki perhatian untuk mengawasi mengatasi persoalan atau masalah

pendidikan dengan mengembangkan media yang modern, agar hasil dari penelitian dapat digunakan untuk sekolah-sekolah lainnya.

