

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar dapat didefinisikan sebagai proses perubahan kepribadian yang menghasilkan peningkatan dalam berbagai aspek perilaku, seperti pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai positif sebagai hasil dari materi yang dipelajari. Belajar mencakup aktivitas psikis yang mengubah tingkah laku seseorang dari sebelumnya ke yang baru setelah belajar (Rasmani et al., 2023).

Pendidikan vokasional di sekolah kejuruan sangat penting untuk mempersiapkan siswa untuk dunia kerja. Ini sesuai dengan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembentukan karakter siswa sebagai pembelajar mandiri. Kurikulum ini menuntut siswa menjadi individu yang independen dan mampu mengeksplorasi berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan mereka. Oleh karena itu, guru diharapkan berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi berbagai media dan sumber belajar yang tersedia bagi mereka. (Teknik Informatika et al., n.d.)

Tujuan dari SMK Negeri 6 Bandar Lampung, Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, adalah untuk mempersiapkan siswa untuk bekerja. Namun, metode pembelajaran konvensional seringkali tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan pasar kerja yang terus berkembang di era teknologi modern. Di SMK Negeri 6 Bandar Lampung pada siswa/i kelas x, Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang menggabungkan teknologi dan pendidikan. Berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, telah diubah oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. E-modul interaktif, salah satu inovasi pendidikan yang menggunakan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran, adalah salah satu contohnya.

E-modul adalah evolusi dari modul tradisional yang memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan ketertarikan dan interaksi. E-modul tetap berfungsi sebagai kumpulan materi pelajaran yang disusun secara sistematis untuk mendukung pembelajaran mandiri, tetapi mereka dapat menyajikan informasi dengan lebih menarik dan menarik perhatian dengan menggunakan media seperti gambar, animasi, video, dan audio. Dengan fitur tes tambahan, siswa dapat berinteraksi lebih aktif dengan materi pelajaran dan meningkatkan pengalaman belajar mereka. (Mawarni & Hendriyani, 2021).

Meskipun teknologi penting untuk pendidikan, masih ada beberapa masalah yang perlu ditangani SMK Negeri 6 Bandar Lampung Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Misalnya, diperlukan pengembangan media pengenalan Toolkit yang sesuai dengan kurikulum dan memenuhi kebutuhan pasar kerja. Selain itu, tidak semua siswa SMK Negeri 6 Bandar Lampung Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan memiliki akses gratis ke Toolkit, serta untuk mempelajari penggunaan metode ADDIE dalam pembuatan E-Modul Interaktif Pengenalan Toolkit di Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 6 Bandar Lampung. E-Modul Interaktif dibuat menggunakan Adobe Animate dengan teknik Motion Graphics dan metode ADDIE.

Metode ADDIE merupakan istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Rosandy et al., 2024)

Di SMK Negeri 6 Bandar Lampung, khususnya di Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan pada siswa/i kelas x, pengembangan e-modul interaktif diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa/i kelas x. E-modul ini akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan menyajikan materi secara menarik dan interaktif, memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengadaptasi materi dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 6 Bandar Lampung, khususnya di Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan pada siswa/i kelas x, pengembangan e-modul interaktif harus menjadi prioritas utama.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan peneliti terkait untuk meneliti dan membuat Proposal Skripsi dengan judul **“E-MODUL INTERAKTIF PENGENALAN TOOLKIT TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHICS* “(STUDI KASUS : SMK NEGERI 6 BANDAR LAMPUNG)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan dari metode ADDIE yang digunakan dalam E-Modul Interaktif Pengenalan Toolkit Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan pada SMK Negeri 6 Bandar Lampung, menggunakan Unity sebagai media pembuatan E-modul Interaktif dalam penggunaan teknik *Motion Grapichs*.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam penelitian ini memiliki batasan-batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan di Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan yang ada di SMK Negeri 6 Bandar Lampung, kelas X (10).
2. Animasi ini hanya bersifat 2D.
3. Karakter judul pada materi yang akan dibuat menggunakan teknik Motion Graphics.

4. Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat E-Modul interaktif ini adalah Unity, Adobe Photoshop dan Figma.
5. Penjabaran pada E-Modul Interaktif materi Pengenalan Toolkit Teknik Komputer dan Jaringan antara lain, Toolkit Komputer : Hand Tools, Alat Pembersih Debu (Compressed Air Dusters), Multimeter, power supply tester, mouse, keyboard, speaker, Sarung Tangan Anti Listrik Static, Komponen Hardware (RAM, Hardisk Eksternal, Portabel CD/DVD ROOM). Toolkit Jaringan : Router, Switch, Hub, Repeater, Firewall, Modem, Access Point, Kabel LAN, Konektor, Tang Crimping, LAN Tester.

1.4 Tujuan Penelitian

Metode ADDIE digunakan untuk membuat E-Modul Pengenalan Toolkit Studi Teknik Komputer dan Jaringan. Ini mengubah grafis gerakan statis menjadi interaktif. Semua siswa SMK Negeri 6 Bandar Lampung Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan memiliki akses gratis ke E-Modul Interaktif Pengenalan Toolkit Teknik Komputer dan Jaringan yang efektif. Ini membantu siswa dan orang lain mencari informasi tentang E-Modul Interaktif Pengenalan Toolkit Teknik Komputer dan Jaringan.

1.5 Manfaat Penelitian

mengalihkan perhatian siswa dari membuka konten yang tidak berguna pada smartphone dan jaringan internet ke konten pembelajaran yang lebih berguna. Ada dampak pada dunia pendidikan dan pembelajaran jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara bijak dan memberikan pilihan kepada guru untuk menjawab tantangan yang terkait dengan kemajuan ini, baik suka maupun tidak suka.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini memuat mengenai teori-teori relevan yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab ini berisi metode-metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian ini.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dari penelitian dan pembahasan yang diperoleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan juga memberikan gambaran tentang desain animasi.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi suatu rangkuman dari keseluruhan hasil penelitian. Selain itu, penulis juga memberikan saran yang berguna untuk perkembangan aplikasi kedepannya bagi penelitian berikutnya.