

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi dan teknologi komputer berkembang sangat pesat. Sejalan dengan besarnya kebutuhan terhadap informasi. Perkembangan teknologi informasi tidak lepas dari pesatnya perkembangan teknologi komputer. Karena komputer merupakan media yang dapat memberikan kemudahan bagi manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya. Perubahan dan dinamika masyarakat yang semakin cepat seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi sehingga memerlukan kualitas informasi yang akurat, cepat dan tepat. Dan untuk menyediakan informasi tersebut, diperlukan suatu alat bantu atau media untuk mengolah beraneka ragam data agar dapat disajikan menjadi sebuah informasi yang bermanfaat bagi penggunanya. Kemajuan teknologi mendorong terjadinya banyak perubahan, salah satunya dalam bidang pendidikan yang melahirkan konsep media learning. Penggunaan media learning akan menjadi efektif dan efisien, karena belajar tidak hanya terpaku pada pertemuan antara guru dengan pelajar dalam satu waktu. Fungsi adanya media learning yaitu dapat membantu guru dalam menjelaskan materi-materi pelajaran yang bersifat abstrak sehingga pelajar dapat dengan mudah memahami materi pelajaran serta media learning juga dapat berfungsi sebagai bahan ajar pelajar secara individu diluar jam pelajaran di sekolah.

Teknik Komputer dan Jaringan adalah ilmu yang mempelajari tentang Jaringan komputer yang merupakan sekelompok komputer otonom yang saling berhubungan satu sama lain, dengan menggunakan satu protocol komunikasi sehingga seluruh komputer yang saling terhubung tersebut dapat berbagi informasi, program, sumber daya dan juga dapat saling menggunakan perangkat keras lainnya secara bersamaan, seperti printer, harddisk dan lain sebagainya. (Tiranda,2014)

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan saat ini yaitu media pembelajaran *Andorid*. Media pembelajaran yang mudah diakses oleh siapa saja dan dilakukan dimana saja menjadi faktor pendorong berkembangnya media pembelajaran *Android*. Tanpa harus bertatap muka langsung dalam proses pembelajaran, sehingga waktu yang digunakan akan relatif efisien karena tidak mengurangi jam efektif pembelajaran. Media pembelajaran *Android* dapat dikembangkan secara kreatif dan inovatif agar pelajar lebih tertarik dan dengan mudah menerima materi pelajaran yang ada di media pembelajaran *Android* tersebut. Masih banyaknya guru yang menggunakan metode konvensional atau metode ceramah menyebabkan materi yang disampaikan kurang maksimal sehingga menghasilkan evaluasi yang kurang maksimal.

Penyampaian materi menggunakan media papan tulis menyebabkan pelajar kurang tertarik dengan materi dan penggunaan komputer yang terbatas juga menyebabkan waktu pelajaran yang terbuang dan kegaduhan pelajar dalam proses pembelajaran. Tidak meratanya komputer dalam proses pembelajaran menyebabkan pelajar gaduh dan bermain telepon genggam. Penggunaan telepon genggam pada saat jam pelajaran menyebabkan konsentrasi pelajar saat proses belajar akan terganggu, karena perhatian pelajar akan terbagi antara mendengarkan guru yang menerangkan materi dengan kemenarikan fitur yang ada pada telepon genggam.

Hal itu menyebabkan proses pembelajaran yang kurang efektif. Berdasarkan masalah tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM INFORMASI BERBASIS ANDROID PADA MATERI TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN”**, yang bertujuan membangun sebuah sistem informasi media pembelajaran yang dapat melatih kemandirian pelajar dalam belajar sehingga pelajar dapat mengetahui dan mudah memahami materi tentang Teknik Komputer dan Jaringan. Media tersebut berupa media berbasis Android pada kompetensi menjelaskan materi Teknik Komputer dan Jaringan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran berbasis Android pada materi Teknik Komputer dan Jaringan?
2. Bagaimana cara implementasi materi Teknik Komputer dan Jaringan pada aplikasi media pembelajaran berbasis *Android* ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah dibatasi pada hal berikut :

1. Sistem media pembelajaran yang akan di bangun dapat di akses menggunakan *Android*.
2. Sistem yang dibangun membahas proses mobile learning materi Teknik Komputer dan Jaringan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan adalah :

1. Membangun media pembelajaran materi Teknik Komputer dan Jaringan berbasis *Android*.
2. Memudahkan pelajar agar dapat menambah ilmu pengetahuan tentang komputer.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat diantaranya :

1. Sistem informasi yang diberikan dapat memudahkan pelajar agar dapat belajar materi Teknik Komputer dan Jaringan dengan menggunakan akses media *Android*.
2. Sistem informasi yang diberikan mempermudah pelajar mendapatkan sumber belajar baru sesuai dengan kemajuan teknologi.