

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyebaran pandemi virus corona atau COVID-19 telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Demi mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah mengeluarkan kebijakan seperti social distancing, physical distancing, hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kondisi ini mengharuskan masyarakat untuk tetap diam di rumah seperti aktifitas bekerja, beribadah dan belajar dari rumah.

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara terencana demi mewujudkan keadaan belajar serta sistem evaluasi untuk anak dan atau siswa dengan aktif menumbuhkan kemampuan yang ada pada diri seseorang demi menumbuhkan pengetahuan, cara pengendalian diri, potensi kecerdasan, nilai-nilai kepribadian, akhlak serta keterampilan pada diri. Problem based learning adalah lingkungan belajar yang di dalamnya menggunakan masalah untuk belajar, yaitu sebelum pembelajar mempelajari suatu hal, mereka diharuskan mengidentifikasi suatu masalah, baik yang dihadapi secara nyata maupun telaah kasus (Nursalam Ferry Efendi). Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok (Aryanti, 2020).

Dampak dari kebijakan tersebut membuat sektor pendidikan seperti sekolah maupun perguruan tinggi mengurangi bahkan meniadakan proses pembelajaran secara tatap muka langsung. Sebagai gantinya, proses pembelajaran dilaksanakan secara daring dari rumah.

Kesiapan dari pihak penyedia layanan maupun siswa merupakan tuntutan dari pelaksanaan pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran daring ini memerlukan perangkat pendukung seperti komputer atau laptop, smartphone, dan alat bantu lain sebagai perantara yang tentu saja harus terhubung dengan koneksi internet.

Dengan pelaksanaan pembelajaran dari rumah secara daring, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran. Perubahan cara mengajar ini tentunya membuat guru dan siswa beradaptasi dari pembelajaran secara tatap muka di kelas menjadi pembelajaran daring. Secara teknis dalam pembelajaran daring perangkat pendukung seperti alat elektronik dan koneksi internet yang keduanya harus tersedia untuk kedua belah pihak pengajar dan siswa. Dengan bantuan perangkat pendukung tersebut dapat memudahkan guru dalam menyiapkan media pembelajaran dan menyusun langkah-langkah pembelajaran yang akan diterapkan.

Dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berharap siswa lebih aktif dalam pembelajaran, Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian Seels & Glasgow (Arsyad, 1997:36).

Khususnya untuk aplikasi mobile yang sangat berkembang pesat didunia digital saat ini, aplikasi mobile secara umum yaitu program komputer yang dirancang untuk berjalan pada peranti bergerak seperti ponsel/smartphone. Media pembelajaran yang tersedia secara online sangat beragam dan senantiasa berkembang. Media pembelajaran yang sangat berkembang saat pandemi covid-19 seperti zoom dan google meet. Keberadaan media tersebut sangat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas. Guru dapat memanfaatkan aplikasi video pengajaran yang menampilkan wajah guru sehingga lebih efektif dalam penyampaian informasi ke siswa dari pada sekedar narasi informasi. Namun dalam proses pembelajaran melalui media zoom dan google meet masih ada kekurangan yang belum terpenuhi seperti kesulitan mencari materi, berdiskusi secara bersama dan menyelesaikan tugas kelompok, salah satu sekolah yang terdampak pembelajaran daring atau belajar dari rumah SMKN 01 TBT yang terletak di Kabupaten Tulang Bawang Barat, Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Provinsi Lampung, khususnya jurusan TKJ Kelas X selama masa pandemi covid-19 siswa sangat sulit dalam mengerjakan tugas baik kelompok maupun individu

dikarenakan media diskusi bersama terbatas untuk melukukan atau mengerjakan tugas yang diberikan guru ada 80 siswa X TKJ yang terdata, dengan membuat forum ruang pembelajaran aplikasi mobile bagi siswa kelas X TKJ SMKN 01 Tulang Bawang Tengah untuk mempermudah siswa mencari materi, berdiskusi dengan guru secara bersama dan menyelesaikan tugas kelompok.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis membuat Proposal Skripsi yang berjudul: **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR PADA KELAS X TKJ BERBASIS PROBLEM BASE LEARNING”**

1.2 Ruang Lingkup

Dari latar belakang permasalahan diatas, ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

1. Hanya dapat diakses atau digunakan oleh pihak sekolah yang terkait, seperti guru dan siswa SMKN 01 TBT.
2. Hanya dapat digunaka oleh perangkat Mobile

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana pembuatan sistem pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* bermuatan *problembased learning*.
?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis mobile bermuatan problem based learning pada kelas X program keahlian TKJ SMKN 01 Tulang Bawang Tengah.
2. Menciptakan sebuah forum ruang pembelajaran bagi siswa kelas X TKJ SMKN 01 Tulang Bawang Tengah.
3. Membantu guru kelas X TKJ SMKN 01 Tulang Bawang Tengah dalam memberikan arahan pembelajaran kepada siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dilakukan dapat dibagi menjadi dua yaitu :

1. Menghasilkan aplikasi ruang pembelajaran dan dapat membantu guru kelas X TKJ SMKN 01 TBT dalam melakukan diskusi pembelajaran.
2. Mempermudah siswa kelas X TKJ SMKN 01 TBT untuk mencari materi, berdiskusi dan menyelesaikan tugas kelompok.
3. Meningkatkan kesadaran siswa kelas X TKJ SMKN 01 TBT untuk belajar dimasa pandemi covid-19.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan diagram alir pemecahan masalah, metode-metode pendekatan, analisis berjalan, *flow chart* sistem berjalan, desain global dan desain terperinci.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi spesifikasi perangkat yang digunakan, implementasi program dan kelayakan sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN