

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Strategi peningkatan kualitas pembelajaran dilakukan dengan berbagai strategi antara lain melalui pembelajaran berbasis pemanfaatan *Information and Communication Technology* (ICT) dengan bersandar pada penguasaan kompetensi (*competency based learning*). Pelaksanaan strategi tersebut dilakukan melalui (1) penataan kurikulum; (2) penyusunan bahan ajar/modul; (3) penyusunan standar pelayanan minimal (*delivery sistem*); (4) penyelenggaraan pembelajaran berbasis produksi (*production based learning*); (5) pengembangan prosedur penilaian berbasis ICT yang bersandar pada kompetensi (*competency based assessment*).

Pendekatan pembelajaran dengan pemanfaatan ICT salah satunya adalah melalui sistem modul interaktif berbasis komputer. Modul ini adalah sebagai sarana atau media pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi mata pelajaran yang diharapkan.

Penyusunan bahan ajar atau modul dilakukan berdasarkan hasil analisis kompetensi, agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien. Dalam hal ini penyusunan dan penyampaian modul untuk kelompok mata pelajaran kompetensi kejuruan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK PGRI Cibaribis masih dilakukan secara manual yang menghasilkan metode pembelajaran tatap muka yang dibatasi ruang (tempat) dan waktu sehingga tidak mampu mengatasi permasalahan belajar yang dihadapi peserta didik yaitu agar mudah dan cepat mencapai kompetensi yang ingin dicapai, untuk itu perlu dikembangkan media pembelajaran alternatif sebagai pendukung modul yang ada guna mengakomodasikan kebutuhan belajar siswanya agar kualitas pembelajaran bisa meningkat. Salah satunya dengan pembuatan website yang berdasarkan pada sistem modul interaktif berbasis komputer.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka masalah yang diteliti dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana merancang atau membuat Media Pembelajaran untuk Kelompok Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan di SMK dengan Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan sebagai pendukung metode pembelajaran tatap muka agar kendala keterbatasan ruang (tempat) dan waktu bisa teratasi ?

1.3. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Membuat Website sebagai Media Pembelajaran yang berisi bahan ajar atau modul dari Kelompok Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan di SMK dengan Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan sehingga mampu mengatasi permasalahan belajar yang dihadapi peserta didik yaitu agar mudah dan cepat mencapai kompetensi yang ingin dicapai.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dilakukannya penelitian yaitu :

Kelompok Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan di SMK dengan Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan yang dimaksud berupa bahan ajar atau modul yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) serta berpedoman pada panduan yang disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang disesuaikan dengan SMK yang bersangkutan dalam hal ini penulis mengkaji SMK PGRI Cibaribis sebagai bahan penelitian.

1.5. Sistematika Pembahasan

Berikut uraian mengenai sistematika pembahasan laporan :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini meliputi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan, Batasan Masalah, Sistematika Pembahasan. Dari bab ini diharapkan akan diperoleh tentang gambaran umum mengenai masalah yang akan dibahas dalam penulisan tugas akhir ini.

BAB II : DASAR TEORI

Bab ini membahas tentang landasan-landasan teori dan konsep dasar yang akan digunakan dalam mendukung penelitian mengenai metode dan teknologi yang mendukung, serta dapat dijadikan sebagai bahan dasar dalam pemecahan masalah dan landasan dalam melakukan penelitian.

BAB III : ANALISA DAN PEMODELAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum analisa permasalahan dan sistem berjalan serta perancangan program yang meliputi *usecase*, proses bisnis, *Entity Relationship Diagram* dan perancangan *user interface*.

BAB IV : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini membahas tentang uraian implementasi dan hasil akhir program yang telah dibuat dengan kumpulan *screenshot* dari aplikasi yang dibuat.

BAB V : PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil dari uji coba aplikasi dengan menggunakan metode *black box testing*.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menerangkan tentang penyelesaian masalah yang ada menjadi suatu bentuk kesimpulan disertai saran-saran yang mungkin dapat dimanfaatkan sebagai usulan bagi pengembangan sistem selanjutnya.