

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran sangat penting dalam sumber daya manusia yang berkualitas. Khususnya pada zaman teknologi serta sangat cepatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, maka dari itu sumber daya manusia yang diharapkan berkualitas, untuk mampu memanfaatkan, mengembangkan dan juga memahami ilmu pengetahuan teknologi secara cepat, cermat, tepat serta bertanggung jawab.

Maka dari itu usaha yang harus di lakukan untuk menghasilkan sumber daya manusia berkualitas yaitu dengan adanya pendidikan, Perlengkapan sarana dan prasarana juga tidak kalah pentingnya pada sekolah karena mempunyai pengaruh yang besar dalam meningkatkan pendidikan khususnya pada peserta didik SMK. Laboratorium komputer salah satu sarana prasarana untuk meningkatkan kemampuan peserta didik serta untuk menunjang kegiatan pembelajaran guna untuk mempersiapkan peserta didik dalam memasuki dunia kerja.

Laboratorium komputer salah satu media pengembangan pendidikan berkualitas yang dimana setelah lulus sekolah peserta didik mempunyai bekal dan keterampilan nantinya. Pemanfaatan laboratorium komputer yang baik salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan pendidikan disekolah khususnya di jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Laboratorium komputer sangat perlu di karenakan sebagai tempat latihan cara menggunakan komputer dan

aplikasinya yang mengikuti program pembelajaran serta kurikulum yang ada pada sekolah tersebut. Sedangkan laboratorium yang memiliki fasilitas yang baik dan lengkap serta kemampuan yang dimiliki guru dalam pembelajaran akan memberikan motivasi semangat pada peserta didik untuk belajar dan berlatih.

SMK Negeri Ngadirojo merupakan lembaga pendidikan yang didirikan dengan tujuan untuk mendidik siswa agar terampil dan siap menghadapi dunia kerja. Lokasi SMK Negeri Ngadirojo terletak di Desa Hadiwarno, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Pada SMK Negeri Ngadirojo terdapat beberapa jurusan salah satunya yaitu Teknik komputer Jaringan.

Berdasarkan Observasi yang peneliti lakukan pada SMK Negeri Ngadirojo proses belajar praktik di laboratorium komputer sekolah belum maksimal dikarenakan adanya beberapa komputer yang masih error serta belum adanya software yang akan digunakan dalam belajar praktik saat ini. Pembelajaran pasca covid 19 yang dilakukan secara daring dan luring terbatas peserta didik tentunya sangat kurang mendapatkan pembelajaran praktik secara langsung. Hal tersebut dapat berpengaruh pada motivasi dan belajar nantinya. Permasalahan ini secara tidak langsung bisa menghambat proses belajar dan pembelajaran pada mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan.

Mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan adalah salah satu mata pelajaran wajib kejuruan yang ada di jurusan TKJ. Administrasi Infrastruktur Jaringan yaitu mata pelajaran yang mempelajari cara atau proses bagaimana membangun suatu sarana komunikasi yang kompleks, serta mempelajari bagaimana cara membangun sebuah sarana jaringan.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan maka belum diketahui seberapa besar pemanfaatan Laboratorium Komputer berpengaruh pada motivasi belajar siswa SMK Negeri Ngadirojo dalam mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan

Dari permasalahan diatas, peneliti sangat tertarik untuk mengangkat judul penelitian mengenai “Analisis Pemanfaatan Laboratorium Komputer Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Pada SMK Negeri Ngadirojo”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut, antara lain:

1. Belum diketahui seberapa besar motivasi belajar Administrasi Infrastruktur Jaringan terhadap pemanfaatan Laboratorium Komputer di SMK Negeri Ngadirojo.
2. Pembelajaran administrasi Infrastruktur Jaringan di SMK Negeri Ngadirojo masih diselenggarakan secara terbatas ganjil genap.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, terdapat batasan masalah yang dipilih peneliti yaitu:

1. Objek yang digunakan dalam penelitian adalah laboratorium komputer yang ada di SMK Negeri Ngadirojo. Adapun subjeknya adalah siswa kelas XI TKJ 1 yang ada di SMK Negeri Ngadirojo.

2. Penelitian difokuskan pada seberapa besar pengaruh pemanfaatan laboratorium komputer terhadap motivasi belajar siswa SMK Negeri Ngadirojo.

#### **D. Perumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas maka peneliti menulis perumusan masalah untuk menjelaskan permasalahan yang dihadapi, maka peneliti menyimpulkan rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pemanfaatan laboratorium komputer dalam pembelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMK Negeri Ngadirojo?
2. Bagaimana motivasi siswa terhadap mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan dengan memanfaatkan laboratorium komputer di SMK Negeri Ngadirojo?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Maka dari permasalahan yang kita lihat diatas muncul tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan laboratorium komputer pada mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan di SMK Negeri Ngadirojo.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar Aaministrasi Infrastruktur Jaringan peserta didik pada pemanfaatan laboratorium komputer di SMK Negeri Ngadirojo.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah pengetahuan dalam melakukan penelitian dibidang pemanfaatan laboratorium komputer untrk seagai motivasi belajar siswa.
  - b. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain.
2. Manfaat praktis
- a. Bagi guru, sebagai bahan referensi untuk lebih meningkatkan serta mengembangkan kemampuannya dalam menemukan media evaluasi pembelajaran yang lebih variatif.
  - b. Bagi sekolah, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah.
  - c. Bagi peneliti yaitu dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah dan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Informatika.

