

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan yang berperan sangat penting untuk menjamin kelangsungan kehidupan suatu negara. Terlebih dalam era globalisasi ini sangat diperlukan adanya sumber daya manusia yang memadai. Peran sumber daya manusia sangat menentukan kemampuan bersaing dari suatu bangsa. Hal tersebut merupakan suatu tantangan dalam menghadapi era globalisasi sehingga perlu dilakukan upaya-upaya peningkatan sumber daya manusia dalam segala aspek kehidupan. Salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia dapat dilakukan melalui peningkatan mutu pendidikan.

Peningkatan mutu pendidikan berawal dari proses pembelajaran dan proses kegiatan belajar yang berkualitas. Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antar pelajar dan pengajar. Apabila pembelajaran berkualitas dan efektif maka pelajar akan dapat menyerap materi dengan baik. Dalam pencapaian pembelajaran yang efektif tidak hanya dilihat dari bagaimana proses komunikasi yang terjadi, tetapi dilihat juga dari sarana yang digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan materi. Sarana pendidik yang dimaksud yaitu media pembelajaran yang dapat membantu pengajar dalam melaksanakan perannya dan efektivitas pembelajaran, serta pelajar melakukan kegiatan belajar dengan memahami maksud dan tujuan yang telah ditentukan, sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku dari mahasiswa serta menambah wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pengembangan media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan pelajar jika dikaji dalam bidang ilmu teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran mempunyai peran untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, atau memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat.

Teknologi berimplikasi terhadap pemanfaatan berbagai sarana dan prasarana teknologi, salah satunya komputer yang digunakan sebagai media pembelajaran

inovatif yang diyakini mampu mengikuti perkembangan zaman yang seiring dengan perubahan waktu dan tuntutan pekerjaan yang semakin tinggi, sehingga komputer telah menjadi suatu hal yang biasa dalam kehidupan pelajar saat ini. Komputer juga sangat berpotensi dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang bermanfaat bagi pelajar.

Keterampilan dan kemampuan mengetik dengan cepat layak dimiliki dalam pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran interaktif. Mengetik cepat dapat dilaksanakan apabila 10 jari bekerja sesuai dengan fungsinya masing-masing tanpa melihat tombol dalam *keyboard* tetapi dengan melihat naskah yang akan diketik dan tangan yang bekerja untuk mengetik. Akan tetapi, tidak semua orang bahkan pelajar memiliki kemampuan mengetik dengan cepat menggunakan 10 jari. Terdapat beberapa aplikasi berbasis *website* yang berkonsep untuk melatih kecepatan mengetik yang menawarkan beragam fitur seperti latihan dasar mengetik cepat, *test* mengetik, dan *game* mengetik. Namun, aplikasi-aplikasi tersebut masih kurang optimal dikarenakan terdapat beberapa fitur yang tidak tersedia untuk menunjang media pembelajaran interaktif dalam melatih kemampuan mengetik. Contohnya, kurangnya objek yang menjadi penilaian dalam melatih kemampuan mengetik, tidak ada informasi sejauh mana perkembangan dalam melatih kemampuan mengetik, tidak ada jenis *user* sebagai pengajar dan pelajar sehingga pengajar tidak dapat memberikan latihan atau *test* dengan naskah sendiri yang telah ditentukan oleh pengajar dan naskah sendiri hanya dapat di *input* oleh pelajar yang sedang menggunakan aplikasi. Hal ini dapat menjadi faktor terjadinya kecurangan yang dilakukan oleh pelajar dalam melatih kemampuan mengetik karena naskah dapat diubah oleh pelajar sendiri, dan tidak memiliki fitur untuk mencetak hasil atau ulasan yang menjadi penilaian setelah selesai melaksanakan latihan kemampuan mengetik.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mendukung dalam meningkatkan mutu sarana pembelajaran dan hasil yang optimal, maka diperlukan sebuah aplikasi yang dirancang dan dibangun untuk melatih kemampuan mengetik yang lebih baik dari berbagai aspek. Sehubungan dengan hal tersebut, adapun judul yang

diajukan dalam laporan Akhir ini yaitu “Aplikasi *Skillful Typing* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam Laporan Akhir ini yaitu bagaimana membangun suatu aplikasi melatih kemampuan mengetik sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan mutu sarana pembelajaran secara optimal?.

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penyusunan Laporan Akhir ini agar pembahasan menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya mengajari cara mengetik menggunakan 10 jari pada *keyboard* QWERTY dengan komputer berbasis *desktop* dan *laptop*.
2. Aplikasi ini hanya berupa informasi yang digunakan untuk keperluan melatih kemampuan dan keterampilan mengetik.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat**

### **1.4.1 Tujuan**

Adapun tujuan dari penyusunan Laporan Akhir ini diantaranya sebagai berikut:

1. Membangun Aplikasi *Skillful Typing* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website*.
2. Untuk memudahkan dalam melatih kemampuan mengetik pada komputer sebagai media pembelajaran interaktif terutama pada pelajar.
3. Untuk mengetahui tingkat kecepatan, akurasi, dan presisi dalam melatih kemampuan mengetik menggunakan 10 jari di komputer

sebagai media pembelajaran interaktif pada Aplikasi Skillful Typing

#### **1.4.2 Manfaat**

Adapun manfaat dari penyusunan Laporan Akhir ini adalah:

1. Membantu melatih kemampuan dan keterampilan mengetik menggunakan 10 jari terutama pelajar.
2. Meminimalisirkan terjadinya kecurangan dalam mengerjakan latihan dan *test* melatih kemampuan dan keterampilan mengetik.