

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada situasi yang berkembang pesat dan modern dilingkungan pendidikan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan pada materi pengelolaan sarana dan prasarana masih didominasi oleh metode konvensional, seperti buku teks dan presentasi statis. Keterbatasan media tradisional tersebut menghambat keterlibatan aktif peserta didik dan kurang mampu mendorong pembelajaran mandiri yang adaptif dan fleksibel. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat ini menuntut dunia Pendidikan dan pelatihan untuk terus berinovasi dalam menyampaikan materi ajar. Contoh inovasi yang bisa diterapkan yaitu Pengembangan Media Ajar Berbasis *web* menggunakan *visual studio code*.

Media ini dapat menyampaikan materi ajar secara interaktif, fleksibel, dan dapat diakses dimana kita berada dan kapan saja, sehingga memperluas jangkauan kegiatan belajar dan mengajar. Dalam konteks Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Kantor, penggunaan media ini memberikan pemahaman lebih melalui materi yang dikemas secara menarik, interaktif, dan aplikatif, sehingga peserta didik tidak hanya memahami teori, melainkan juga mampu menerapkannya dalam praktik nyata.

Untuk mendukung pengembangan media bahan ajar berbasis *web* ini kita menggunakan *Visual studio code (VS Code)* yang merupakan salah satu perangkat lunak pengembang yang populer dan dapat digunakan secara gratis. Aplikasi ini mendukung berbagai Bahasa pemrograman *web*, salah satunya yaitu *HTML, CSS, Java Script*. Dengan memanfaatkan *VS Code* ini peserta didik dapat mempelajari langsung bagaimana mengembangkan sebuah media ajar yang dapat diakses melalui *browser* sekaligus mengasah keterampilan dalam bidang teknologi informasi.

Penyusunan buku ini memiliki tujuan untuk memberikan panduan pembelajaran mengenai pengelolaan sarana dan prasarana kantor melalui integrasi teknologi informasi, khususnya dalam pengembangan media bahan ajar berbasis *web* menggunakan *Visual Studio Code*. Modul ini akan menjadi sumber belajar yang efektif dan inovatif, serta mendorong peningkatan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Inisiatif ini juga sejalan dengan kebijakan merdeka belajar dan transformasi

*digital* pendidikan yang dicanangkan oleh pemerintah, sehingga menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan berbasis teknologi.

#### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah modul ini adalah :

1. Bagaimana konsep dasar dan ruang lingkup pengelolaan sarana dan prasarana kantor yang efektif dan efisien?
2. Apa saja ruang lingkup sarana dan prasarana yang perlu dikelola dalam lingkungan kantor?
3. Bagaimana media bahan ajar berbasis *web* dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik tentang proses pengelolaan sarana dan prasarana kantor?

#### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran melalui modul ini, para peserta didik diharapkan mampu :

1. Memahami konsep dasar sarana dan prasarana kantor, termasuk dalam pengertian, jenis, prinsip dan sebagainya
2. Mengidentifikasi jenis-jenis sarana dan prasarana kantor, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik, serta kebutuhan penggunaannya dalam konteks organisasi.
3. Membangun keterampilan siswa dalam pembelajaran menggunakan media ajar *digital*.

#### D. Manfaat Media Bahan Ajar Berbasis *Web*

Pengembangan media bahan ajar berbasis *web* menggunakan *visual studio code* dalam konteks materi pengelolaan sarana dan prasarana kantor memberikan berbagai manfaat, baik bagi peserta didik maupun tenaga pendidik, antara lain :

Bagi peserta didik :

1. Memudahkan akses pembelajaran, kapan saja dan dimana saja melalui perangkat digital.
2. Meningkatkan keterampilan bidang TIK yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja modern.
3. Mendorong pembelajaran aktif dan mandiri, karena peserta didik terlibat langsung dalam eksplorasi materi secara digital.
4. Meningkatkan keterampilan berpikir logis dan kreatif melalui praktik pengembangan media digital sendiri.

Bagi tenaga pendidik :

1. Menyediakan alternatif metode pengajaran yang inovatif dan fleksibel sehingga dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa.
2. Mempermudah dalam memperbarui dan menyampaikan materi, karena konten berbasis *web* menggunakan *visual studio code* dapat diubah dan dikembangkan secara cepat.
3. Mendukung pencapaian kurikulum berbasis kompetensi, terutama pada aspek keterampilan digital, problem solving, dan kolaborasi.