

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media pembelajaran menyandang fungsi yang amat berguna dalam aktivitas belajar mengajar. Fungsi dari media pembelajaran yaitu meningkatkan proses dan nilai pembelajaran dengan memperjelas materi dan informasi yang dikomunikasikan. Media pembelajaran juga memotivasi belajar dan hubungan siswa dengan lingkungannya sehingga membolehkan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kapabilitasnya masing-masing.

SMK Swasta Imelda merupakan sebuah sekolah yang beralamatkan di Jalan Bilal No. 24, Pulo Brayan Darat I, Kec. Medan Timur, Kota Medan Prov. Sumatera Utara. SMK Swasta Imelda adalah institusi pendidikan yang fokus dalam menempa lulusan yang handal, profesional dan kompeten di bidangnya untuk memenuhi tuntutan dunia kerja di tingkat nasional dan internasional. SMK Swasta Imelda memiliki 6 program kejuruan yang salah satunya adalah jurusan Multimedia.

Multimedia adalah salah satu program kejuruan yang terdapat pembelajaran simulasi digital yang mempelajari mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dengan pengembangan bahan ajar berbasis *web*. Observasi dilakukan dengan melakukan tanya jawab kepada guru dan dan siswa yang mana beberapa siswa belum diperbolehkan untuk membawa laptop dan ada juga siswa yang tidak memiliki laptop. Materi yang menjadi pusat pada penelitian

ini yakni logika dan algoritma dalam komputer, materi ini masih terkendala siswa yang tidak membawa laptop dan belum memiliki laptop, karena pada materi ini diharuskan untuk membuat sebuah *flowchart* menggunakan sebuah *software* Microsoft Visio, sedangkan proses pembelajaran masih dilakukan di papan tulis.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah di atas yaitu *website*. Menurut Ani dkk, (2018) *website* yakni sekumpulan halaman digital yang berisi informasi dalam bentuk teks, gambar, video, animasi, suara ataupun kombinasi dari semuanya yang terhubung ke internet, sehingga bisa dilihat semua orang. Website lebih efisien karena bisa digunakan kapan saja, dimana saja. Dimasa sekarang, sebagian besar orang sudah banyak menggunakan *gadget* dalam mendukung aktivitasnya, sehingga penggunaan *website* sebagai media pembelajaran tentunya mempermudah siswa dalam mengakses materi pembelajaran tanpa harus membuka buku.

Pemilihan *website* ini juga menciptakan atmosfer belajar yang baru terhadap siswa, karena kegiatan belajar tidak cuma dilaksanakan dalam ruang kelas, namun dengan memanfaatkan *website* sebagai media pembelajaran maka kegiatan belajar bisa dilakukan dimana saja, sehingga membuat kegiatan belajar menjadi lebih fleksibel. Tak hanya membaca materi, siswa juga dapat mengerjakan *quiz* yang berhubungan dengan materi yang telah dibaca sehingga siswa bisa melakukan evaluasi terhadap pemahamannya. Pada media pembelajaran *web* ini juga nantinya akan disematkan *tool* untuk membuat *flowchart*, sehingga siswa tidak perlu menginstal software, dan cukup membuka media pembelajaran berbasis *web* ini.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang bisa diambil dari latar belakang diatas yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat kendala pembelajaran pada topik materi yaitu *Flowchart*.
2. Ukuran *software* pembuat *flowchart* yang tergolong besar.
3. Tidak semua siswa memiliki atau diizinkan untuk membawa laptop

1.3. Batasan Masalah

Ditetapkan sebuah batasan masalah supaya penelitian ini bisa makin terarah dan akurat, batas masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *web* yang dikembangkan memuat materi Logika dan Algoritma dalam Komputer pada mata pelajaran simulasi digital semester ganjil.
2. *Output* dari penelitian ini yakni sebuah media pembelajaran berbasis *web* yang digunakan di kelas X Multimedia SMK Swasta Imelda.
3. Media pembelajaran *web* berisi materi, *quiz* dan *tool* untuk membuat *flowchart*.
4. Penelitian dilakukan untuk menguji kelayakan dari produk ketika digunakan dalam aktivitas belajar mengajar pada materi logika dan algoritma dalam komputer, mata pelajaran simulasi digital.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana alur dari pengembangan media pembelajaran berbasis *web* pada mata pelajaran simulasi digital untuk kelas X jurusan Multimedia di SMK Swasta Imelda.
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran berbasis *web* yang dikembangkan pada mata pelajaran simulasi digital untuk kelas X jurusan Multimedia di SMK Swasta Imelda.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang bisa dicapai dari rumusan masalah diatas, yaitu:

1. Mengembangkan produk media pembelajaran alternatif berbasis *web* pada mata pelajaran simulasi digital materi logika dan algoritma dalam komputer di kelas X Multimedia SMK Swasta Imelda
2. Mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran berbasis *web* pada mata pelajaran simulasi digital di kelas X Multimedia SMK Swasta Imelda.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat berikut diharapkan dari pengembangan media pembelajaran *web* diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat bagi sekolah adalah sebagai alternatif dari media yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar selain buku.
2. Manfaat bagi guru yaitu untuk menggunakan variasi media di kelas untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik.

3. Manfaat yang bisa diperoleh siswa yaitu media ini bisa digunakan sebagai sumber belajar tambahan dan mudah diakses.
4. Manfaat bagi peneliti adalah menambah wawasan dalam meningkatkan kemampuan dan pengalaman dalam mengembangkan sebuah produk khususnya media pembelajaran sekaligus sebagai referensi dalam mengembangkan sebuah produk atau media pembelajaran lainnya pada penelitian yang akan datang.

