

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kadi dan Awwaliyah (2017) mengemukakan bahwa Pendidikan berperan penting untuk meningkatkan kualitas SDM. Pendidikan memiliki fungsi sebagai fasilitas dan sarana dalam memudahkan manusia dalam membimbing maupun mengembangkan kemampuannya, agar dapat bersaing di era globalisasi. Terdapat bermacam perubahan di aspek pendidikan yang dilakukan untuk memberikan peningkatan pada kualitas atau kuantitas pendidikan.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan perlu melakukan beberapa pintasan baik itu dalam mengembangkan inovasi pendidikan, pemenuhan sarana dan prasarana serta dalam mengembangkan kurikulum di sekolah. Guru dituntut untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan memiliki fungsi serta tujuan yang dapat memotivasi peserta didik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah setara dengan SMA/MA. Pendidikan menengah mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, sekolah menengah kejuruan menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan kerja (Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990).

Program keahlian yang dilaksanakan di SMK menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja yang ada. Program keahlian pada jenjang SMK juga menyesuaikan pada permintaan masyarakat dan pasar. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama agar siap bekerja dalam bidang tertentu.

Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) adalah salah satu program keahlian yang ada di SMK. Program keahlian ini berfokus pada pengembangan software digital. Siswa yang mengambil jurusan RPL akan belajar tentang cara membuat, menguji, dan memelihara software. Mereka juga akan belajar tentang berbagai bahasa pemrograman, metodologi pengembangan software, dan manajemen proyek software. Lulusan jurusan RPL memiliki peluang kerja yang luas di berbagai bidang, seperti industri IT, perbankan, keuangan, dan pemerintahan.

Salah satu mata pelajaran yang krusial dalam konteks rekayasa perangkat lunak adalah "Pemrograman Dasar." ilmu yang mempelajari tentang pemrograman komputer menggunakan bahasa pemrograman populer seperti Java, pascal, PHP, Python dan C++. Materi Pemrograman dasar mencakup siswa kelas 10 semester 1 dan 2 yang peruntukan penggunaannya untuk para siswa di kompetensi keahlian TKJ, RPL dan Multimedia yang berfokuskan ke materi dasar-dasar Algoritma pemrograman, flowchart, dan logika pemrograman.

Pemrograman Dasar merupakan fondasi bagi siswa untuk memahami dan menguasai bahasa pemrograman yang lebih kompleks di bidang teknologi. Namun, dalam mengajar mata pelajaran ini, beberapa tantangan muncul, seperti variasi gaya belajar siswa, kurangnya media pembelajaran fleksibel, dan keterbatasan waktu

belajar dikelas.

Di sisi lain, kemajuan teknologi informasi telah memberikan solusi untuk tantangan tersebut melalui penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sendiri mampu memberikan manfaat yang lebih kepada siswa seperti yang diungkapkan oleh Arsyad (2011), “penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Salah satu media pembelajaran yang memiliki fleksibilitas tinggi adalah media pembelajaran berbasis website seperti yang dimuat dalam penelitian relevan oleh Darussalam (2015) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis web dapat menurunkan suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Website dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan waktu yang mereka miliki. Selain itu, website dapat dikemas dengan berbagai fitur multimedia yang menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan mudah memahami materi pelajaran.

Namun, implementasi media pembelajaran berbasis website untuk mata pelajaran pemrograman dasar di SMK Istiqlal Medan perlu dilakukan dengan perencanaan dan pengembangan yang matang. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis website ini adalah:

1. Konten yang Menarik: Menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan relevan dengan menggunakan berbagai format multimedia, seperti video tutorial, infografis, dan latihan interaktif.
2. Interaktivitas: Memastikan website memiliki fitur interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, seperti kuis, forum diskusi, dan simulasi.
3. Akses yang Mudah: Memastikan bahwa Website yang di kembangkan memiliki akses yang mudah untuk di buka, baik melalui media gawai maupun menggunakan tablet maupun laptop.
4. Pemantauan dan Evaluasi: Menyediakan mekanisme pemantauan dan evaluasi untuk mengukur efektivitas media pembelajaran berbasis website ini dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis website dalam mata pelajaran pemrograman dasar di SMK Istiqlal Medan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan keterampilan siswa dalam pemrograman, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi persaingan di dunia teknologi informasi yang semakin kompleks.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website dalam Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Istiqlal Medan:

1. Keterbatasan Waktu Pembelajaran di Kelas: Waktu pembelajaran di kelas terbatas, sehingga sulit untuk menyampaikan seluruh materi secara mendalam dan memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk berlatih secara intensif.
2. Perbedaan Gaya Belajar Siswa: Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Beberapa siswa lebih mudah memahami materi melalui pembelajaran visual, sementara yang lain lebih suka belajar melalui praktik langsung. Tantangan ini perlu diatasi agar semua siswa dapat merasa terlibat dalam pembelajaran.
3. Tantangan Pengukuran Kemajuan Belajar Siswa: Pemantauan kemajuan belajar siswa secara individu dalam kelas besar bisa menjadi masalah. Guru perlu cara yang efektif untuk memantau dan mengevaluasi pemahaman setiap siswa terhadap materi pembelajaran.

Dengan mengidentifikasi dan memahami masalah-masalah ini, pengembangan media pembelajaran berbasis website di SMK Istiqlal Medan dapat diarahkan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut dan meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa dalam mata pelajaran pemrograman dasar.

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website dalam Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Istiqlal Medan:

1. Penelitian ini akan melibatkan siswa kelas X TKJ di SMK Istiqlal Medan sebagai subjek penelitian.
2. Media Pembelajaran berbasis Website yang akan dikembangkan akan mencakup materi Pemrograman Dasar berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) yang diajarkan pada semester ganjil.
3. Fokus penelitian akan berhenti pada tahap evaluasi untuk mengukur tingkat kelayakan dan efektivitas Media Pembelajaran berbasis web dalam pembelajaran Pemrograman Dasar.

1.4 Perumusan Masalah

Rumusan Masalah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website dalam Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Istiqlal Medan:

1. Bagaimana Spesifikasi media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan di SMK Istiqlal Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *website* sebagai sarana pembelajaran yang membantu siswa dalam mempelajari pemrograman dasar di SMK Istiqlal Medan?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *website* dalam membantu siswa dalam pembelajaran pemrograman dasar di SMK Istiqlal Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website dalam Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Istiqlal Medan: Membuat sebuah media pembelajaran berbasis *website* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pemrograman dasar.

1. Mengidentifikasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *website* dalam mendukung proses pembelajaran siswa.
2. Menilai tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *website* ketika digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam konteks pemrograman dasar.

Dengan mencapai tujuan-tujuan penelitian ini, diharapkan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dalam mata pelajaran pemrograman dasar di SMK Istiqlal Medan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini memiliki potensi untuk menjadi rujukan bagi pengembangan modul pembelajaran serupa di masa depan.
2. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini dapat memberikan pengetahuan tambahan bagi pengembang modul pembelajaran lainnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran, membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi.
2. Media pembelajaran berbasis *website* ini juga dapat digunakan oleh guru sebagai tambahan alat bantu dalam proses pengajaran yang fleksibel dan *digital*.

