

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menurut Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 18 dijelaskan bahwa Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang tertentu. SMK sebagai salah satu institusi yang menyiapkan tenaga kerja, dituntut mampu menghasilkan tenaga kerja yang terampil sebagaimana diharapkan dunia kerja. Salah satu tujuan pendidikan SMK menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, Pendidikan Kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya.

SMK Negeri 14 adalah suatu lembaga pendidikan formal yang sebelumnya memiliki nama yaitu SMK Negeri Binaan Provsu yang mana sebuah lembaga pendidikan yang disponsori oleh Pemerintah Provinsi Sumatera Utara. SMK Negeri 14 membekali peserta didik dalam ilmu pengetahuan, teknologi, keterampilan, disiplin, dan sikap etos kerja yang kuat dan terampil pada bidangnya masing-masing, sehingga bisa bersaing di dunia industri dan dunia kerja. SMK Negeri 14 Medan memiliki beberapa Program Kejuruan yaitu diantaranya adalah Teknik Konstruksi dan Properti, Teknik Otomotif, Teknik Pemesinan, Teknik Instalasi Tenaga Listrik, Teknik Komputer dan Jaringan, Rekayasa Perangkat Lunak,

Multimedia, Teknik Elektronika Industri, dan Perhotelan. Salah satu Program keahlian dalam Jurusan Teknik Konstruksi dan Properti adalah Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB).

Secara umum kompetensi keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) mempelajari ilmu tentang konstruksi bangunan. Kompetensi keahlian Desain Permodelan Informasi Bangunan memiliki tiga jenis mata pelajaran, yakni Normatif, Adaptif, dan Produktif. Dari ketiga jenis mata pelajaran ini, mata pelajaran produktif merupakan mata pelajaran yang sangat penting, karena siswa dituntut untuk memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang menjadi bekal bagi para siswa. Adapaun salah satu mata pelajaran produktif yang memiliki peranan penting dalam program keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan adalah mata pelajaran Projek Kreatif kewirausahaan.

Projek kewirausahaan kreatif adalah disiplin ilmu produktif yang dipelajari di kelas XI Program Studi Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan, yang menggabungkan konsep-konsep kegiatan produksi, termasuk: produksi dalam bentuk barang dan/atau jasa, termasuk perencanaan produk, pembuatan produk, pengemasan dan distribusi produk, dan layanan purna jual. Kewirausahaan juga mencakup peramalan peluang bisnis, rencana bisnis, pemasaran produk, hak kekayaan intelektual, dan laporan keuangan. Topik-topik proyek kewirausahaan tersebut diharapkan dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan dengan memanfaatkan potensi yang ada di lingkungan internal dan eksternal SMK.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada saat melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan II (PLP II). Pada proses pembelajaran mata pelajaran proyek kreatif kewirausahaan, siswa/siswi terlihat masih kesulitan memahami materi pembelajaran hal ini tampak dari semangat serta minat belajar siswa yang kurang. Guru mata pelajaran proyek kreatif kewirausahaan menggunakan sebuah model pembelajaran konvensional dengan proses pembelajaran lebih kepada *teacher centered learning* atau hanya berfokus pada guru saja. Pada mata pelajaran proyek kreatif kewirausahaan belum menggunakan media pembelajaran interaktif, media yang digunakan hanya buku pelajaran yang dimiliki oleh guru dan sekolah belum menyediakan buku pelajaran untuk siswa sehingga dalam mempelajari materi yang diberikan masih terbatas.

Dalam pelaksanaan observasi yang dilaksanakan peneliti, didapatkan nilai hasil belajar pada tabel 1.1 berikut ini :

Tabel 1.1 Data Nilai Mata Pelajaran Proyek Kreatif Kewirausahaan Materi Kemasan Produk dan Labelling Siswa Kelas XI DPIB SMK Negeri 14 Medan T.A 2022/2023.

Materi	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
Kemasan Produk dan Labelling	90-100	2	6,66 %	Sangat Kompeten
	80-89	4	13,33 %	Kompeten
	75-79	8	26,66 %	Cukup Kompeten
	<75	16	53,33 %	Tidak Kompeten
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>		

Sumber: Guru Mata Pelajaran Proyek Kreatif Kewirausahaan SMK Negeri 14 Medan

Dari hasil belajar diatas terlihat bahwa nilai siswa masih banyak yang tidak kompeten atau dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dimana Kriteria

Ketuntasan Minimal SMK Negeri 14 Medan yaitu 75. Pada tahun ajaran 2022/2023 terdapat 53,33 % (16 Orang) tidak kompeten, 26,66 % (8 orang) cukup kompeten, 13,33 % (4 orang) kompeten, dan 6,66 % (2 orang) kompeten. Dari perolehan data yang ada, maka kesimpulannya adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan cenderung rendah dan belum kompeten untuk lebih banyak siswa.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas belajar siswa adalah dengan penyediaan alat bantu belajar. Alat bantu belajar dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yang diantaranya adalah Media grafis, media audio dan media audiovisual yang memudahkan pemahaman materi pembelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar. Pembelajaran melalui penggunaan media memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam proses belajar mengajar terdapat dua unsur penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran, dan kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan metode mengajar tertentu dan media pembelajaran tertentu akan mempengaruhi kemampuan siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran interaktif berbentuk *e-learning* berbasis *google sites* yang diharapkan dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran projek kreatif kewirausahaan khususnya pada materi kemasan produk dan labelling.

*Google Sites* merupakan sarana komunikasi atau sebuah *platform* yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh, namun tidak menutup

kemungkinan untuk digunakan dalam pembelajaran tatap muka. *Google Sites* dapat digunakan untuk keperluan pribadi maupun kelompok. Dengan fungsi-fungsi yang telah disediakan di *Google Sites*, media ini dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Pada dasarnya, *Google Sites* merupakan layanan *web hosting* gratis yang disediakan oleh *Google*. *Google Sites* mempunyai templat dan fitur desain yang sangat menarik untuk digunakan. Dengan *Google Sites*, guru dapat menyampaikan materi dengan mudah. Selain itu, guru juga dapat menyimpan dokumen pembelajaran di *Google Sites* secara gratis dan membagikannya secara online. *Google Sites* dapat memudahkan siswa untuk belajar dari bahan ajar yang disediakan. Berdasarkan uraian tersebut dengan beberapa permasalahan yang dihadapi, dan penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengatasi permasalahan yang ada, adapula judul penelitian penulis yaitu : **“Pengembangan E-Learning Berbasis *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan Siswa Kelas XI DPIB SMK Negeri 14 Medan”**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat diidentifikasi, masalah-masalah tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Siswa/siswi kelas XI DPIB masih kesulitan memahami mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan
2. Pada materi kemasan produk dan labelling masih banyak yang hasil belajar siswa di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
3. Belum adanya media pembelajaran interaktif seperti *e-Learning* untuk mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan

4. Siswa masih pasif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dimana pembelajaran dilakukan hanya searah atau hanya berfokus pada guru saja.
5. Fasilitas penunjang pembelajaran masih kurang memadai dalam proses pembelajaran dikarenakan sekolah belum menyediakan buku pelajaran pegangan untuk siswa

### 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang juga identifikasi masalah diatas maka peneliti perlu membatasi masalah. Agar penelitian ini terarah dan menghindari perbedaan persepsi maka batasan masalah yang akan diteliti :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *e-Learning* berbasis *google sites* pada mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan Kelas XI DPIB SMK Negeri 14 Medan
2. Penelitian ini dilakukan pada materi kemasan produk dan labelling mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan Kelas XI DPIB di SMK Negeri 14 Medan

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan di atas, jadi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan *e-learning* berbasis *google sites* pada mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan Siswa Kelas XI DPIB SMK Negeri 14 Medan ?

2. Bagaimana kelayakan produk *e-learning* berbasis *google sites* pada mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan Siswa Kelas XI DPIB 2 SMK Negeri 14 Medan ?
3. Bagaimana hasil uji coba peserta didik dalam menggunakan *E-Learning Google Sites* pada mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan Kelas XI DPIB SMK Negeri 14 Medan ?

### **1.5. Tujuan Pengembangan Produk**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari pengembangan produk ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan *e-Learning* berbasis *google sites* mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan Kelas XI DPIB SMK Negeri 14 Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan *e-Learning* berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan Kelas XI DPIB SMK Negeri 14 Medan.
3. Untuk mengetahui hasil uji coba peserta didik dalam menggunakan *E-learning* berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan kelas XI DPIB SMK Negeri 14 Medan.

### **1.6. Manfaat Pengembangan Produk**

Melalui penelitian Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan Siswa Kelas XI DPIB SMK Negeri 14 Medan Peneliti berharap media yang dikembangkan dapat memberikan manfaat, antara lain :

1. Bagi sekolah, penelitian ini dapat meningkatkan kualitas sekolah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif di kelas dan menjadi bahan refleksi untuk meningkatkan pembelajaran dan kualitas pengajaran.
2. Bagi Guru, Dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang dapat membangun proses belajar yang berdaya guna serta mampu memperbaiki dan meningkatkan proses belajar khususnya pada mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan Kelas XI Program Keahlian DPIB di SMK Negeri 14 Medan .
3. Bagi Siswa, Bagi Siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 14 Medan dengan memanfaatkan *e-learning* berbasis *Google Sites*, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan.
4. Bagi Peneliti, Dapat digunakan sebagai bahan kajian dan pedoman peneliti yang seterusnya pada lingkup yang lebih luas khususnya berhubungan dengan penerapan dan pengaruh penggunaan *E-learning* berbasis *Google Sites* pada proses pembelajaran.

### **1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang dihasilkan berbentuk *E-learning* berbasis *Google Sites* untuk kelas XI DPIB pada mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan SMK Negeri 14 Medan yaitu :

1. Pokok materinya adalah kemasan produk dan labelling pada mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan Kelas XI DPIB SMK Negeri 14 Medan .

2. *Platform* yang digunakan pada pengembangan *E-learning* ini adalah *Google sites*, adapun aplikasi dan *platform* pendukung yaitu *Youtube*, *Google Form*, dan *Google Doc*
3. *E-learning* yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan alat elektronik bantuan seperti laptop dan *handphone*
4. Materi yang terdapat pada *e-learning* sesuai dengan buku pelajaran yang digunakan oleh sekolah serta sumber lain yang relevan.

### **1.8. Pentingnya Pengembangan**

Penelitian mengenai pengembangan *e-learning* berbasis *Google sites* ini perlu dilakukan untuk membantu para pengajar menyediakan sarana *e-learning* dalam penyampaian bahan pelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan dan meningkatkan minat belajar siswa. pada mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan serta memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran .

### **1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1.9.1. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan *e-learning* berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan pada materi kemasan produk dan labelling :

- a. Seluruh siswa Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 14 Medan dapat memanfaatkan *e-learning* berbasis *google sites* sebagai media pembelajaran.

- b. Mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan memiliki tujuan yaitu untuk menciptakan pelaku bisnis/berwirausaha sesuai pada potensi dan peluang pasar baik secara individu maupun kelompok ; dan Pengembangan profil lulusan SMK yang profesional dilandasi dan didukung oleh kemampuan *soft skill* dan *hard skill* yang kuat dan seimbang. Hal ini dapat dicapai melalui pembelajaran yang bersifat praktik dan langsung sehingga siswa termotivasi untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri salah satunya dengan menggunakan *e-learning* pembelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan .
- c. Dengan menggunakan *e-learning* berbasis *google sites* pada mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan pendidik tidak perlu menjelaskan ulang materi yang sudah dijelaskan kepada peserta didik.

### 1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *e-learning* berbasis *google sites* ini mempunyai beberapa keterbatasan yaitu : waktu, anggaran dan kesanggupan peneliti. Dengan keterbatasan yang ada, pengembangan *e-learning* ini hanya pada materi Kemasan produk dan labelling mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan kelas XI DPIB SMK Negeri 14 Medan dengan *Google Sites* yang terdiri dari bahasan berikut :

- a. Pendefinisian arti dari kemasan produk dan labelling
- b. Desain kemasan produk