

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang memungkinkan individu untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang diperlukan untuk berpartisipasi efektif dalam masyarakat. Pendidikan mencakup berbagai aktivitas dan proses yang terjadi di berbagai konteks, baik formal maupun informal. Menurut Tania dan Susilowibowo (2013:1), pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan untuk membantu individu mengembangkan diri baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sedangkan Menurut Munib dkk (2016:28), pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan pendidikan nasional Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya pada Pasal 3, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah institusi pendidikan formal di Indonesia yang menyediakan pendidikan menengah dengan fokus pada pengembangan keterampilan praktis dan kejuruan. Menurut Utami dan Hudaniya (2013: 41), “SMK adalah lembaga pendidikan yang bertujuan untuk memberikan layanan dan keterampilan khusus untuk mempersiapkan dunia kerja dengan memberikan pembelajaran yang lebih berkualitas”. Kemampuannya berkembang sesuai dengan kebutuhan lapangan kerja (Bakar, 2018 : 67).

Pembelajaran adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai baru melalui pengalaman, instruksi, atau interaksi dengan lingkungan atau orang lain. . Dalam hal ini lingkungan belajar menyangkut interaksi dan komunikasi antara pendidik dan peserta didik, serta sumber belajar (Rusman, 2013: 3). Faktor-faktor yang mempengaruhi alur proses pembelajaran untuk mencapai tujuan di atas adalah: 1) guru, 2) siswa, 3) materi pembelajaran, 4) metode pembelajaran, 5) media pembelajaran, dan 6) penilaian pembelajaran. Proses pembelajaran di sekolah itu penting, Karena melalui pembelajaran, siswa memperoleh pengetahuan baru, mengasah keterampilan, meningkatkan kinerja, dan memperoleh pemahaman yang lebih dalam (Nazir, 2012: 820). Media adalah alat fisik dan non fisik yang secara sadar digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk memahami proses pembelajaran, agar lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan hasil belajar (Musfiquon, 2012: 28). Kebutuhan akan media pembelajaran yang baik dan menarik menjadi tantangan bagi para pendidik masa kini untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menghibur guna

mengimbangi tuntutan dunia teknologi informasi dan hiburan yang semakin meningkat.

Salah satu faktor yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang tepat adalah media yang dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, dan konteks pembelajaran. Oleh karenanya, Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan berbagai faktor, termasuk tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa, ketersediaan sumber daya, dan kemampuan teknis guru dalam menggunakannya. Yang paling penting adalah bahwa media yang dipilih dapat meningkatkan pemahaman siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Gambar Teknik Manufaktur merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Medan. Mata pelajaran ini diajarkan kepada siswa kelas X Program keahlian Teknik Permesinan. Dalam mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur, siswa belajar tentang proses dan pembuatan berbagai macam Gambar 2 Dimensi, 3 Dimensi, alat-alat gambar, membuat huruf dan garis, membuat proyeksi, dan menggambar dasar (Aryanto, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti, dalam kegiatan pembelajaran di kelas, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, dan siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kelas menggambar teknik manufaktur cenderung berfokus pada materi yang disajikan dalam kurikulum

dan buku teks. Penggunaan buku teks dan sarana pembelajaran lainnya juga masih kurang, dikarenakan pada saat pulang, peserta didik tidak mempunyai buku ajar yang bisa digunakan untuk belajar mandiri di rumah masing-masing. Penggunaan teknologi yang kurang pada pembelajaran juga menjadi faktor rendahnya hasil belajar siswa. Kurang optimalnya penggunaan smartphone oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran juga perlu diperhatikan. Siswa akan lebih kreatif dalam memanfaatkan smartphone yang mereka miliki apabila dengan pengawasan orang tua (Fitri et al., 2022). Sehubungan dengan permasalahan di atas maka diperlukannya media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis google site, sekolah seharusnya dapat memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis website memiliki banyak keunggulan, diantaranya adalah kemampuannya untuk dijalankan di banyak sistem operasi (OS). Media pembelajaran berbasis google-site tentunya dapat berjalan di Android, iOS, dan Windows.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada penelitian ini objek penelitiannya adalah Pemesinan Kelas X, dan objek penelitiannya adalah SMK Negeri 2 Medan. Pada penelitian sebelumnya, Bambang Setyawan (2019) ditampilkan dalam penelitian bertajuk “Pengembangan Media Google Sites dalam Bimbingan Klasikal di SMAN 1 SAMPUNG”. Hasil yang diperoleh pada konsultasi klasikal di SMAN 1 SAMPUNG dan verifikasi pengembangan media website Google menghasilkan observasi dengan total skor 1417 dan skor maksimal 1450. Pedoman media web berbasis website Google

sebesar 97,72%. Sedangkan penelitian bertajuk “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Materi gelombang bunyi di Universitas PGRI Indraprastha” yang dilakukan oleh Ike Ismawati, dkk (2021). Hasil penggunaan media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan menggunakan website Google pada materi gelombang bunyi memperoleh rata-rata penilaian validasi sebesar 50,50% dari ahli media dan 63,50% dari ahli materi. Dua rata-rata penilaian dari ahli media dan ahli materi masuk dalam kriteria yang sesuai. Artinya, menurut para ahli, media ini layak digunakan dan diuji oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan peneliti mengambil judul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Google sites* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Manufaktur Kelas X Teknik Pemesinan Di SMK Negeri 2 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka teridentifikasi permasalahan yang dapat diteliti dan dianalisis, yaitu:

1. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran.
2. Kurangnya modul, buku pembelajaran yang modern dan berinovasi.
3. Keterbatasan modul, dan buku ajar yang bisa digunakan peserta didik di rumah.
4. Peserta didik kurang bersemangat yang menyebabkan peserta didik kurang aktif pada saat proses pembelajaran.
5. Peserta didik membutuhkan media ajar interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat beberapa identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dibatasi hanya pada cara merancang, menguji kelayakan, dan keefektifan media pembelajaran dengan *Google sites* pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat ditentukan rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran dengan *Google sites* pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur?
2. Bagaimana keefektifan E-modul dengan *Google sites* pada pelajaran Gambar Teknik Manufaktur?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilaksanakan adalah untuk :

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran dengan *Google sites* pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran dengan *Google sites* pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini adalah :

1. Memperoleh hasil Pengembangan E-Modul Berbasis *Google sites* yang layak dan efektif pada mata Pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.

2. Dihasilkan produk berupa media pembelajaran yang dikemas dalam sebuah E-Modul Berbasis *Google sites*.

b. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai :

1. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa di Universitas Negeri Medan dan dapat digunakan sebagai bahan penelitian lanjutan.
2. Menambah kajian studi media pendidikan, khususnya media pembelajaran mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. E-Modul ini memiliki fungsi yang memungkinkan siswa belajar mandiri, karena media pembelajaran ini bersifat interaktif, sehingga siswa dapat menentukan pilihan materi.
2. E-Modul ini dapat mempermudah peserta didik dalam pembelajaran, karena materi disajikan dengan menggabungkan audio visual dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan video.
3. E-Modul ini dilengkapi dengan soal-soal Latihan sehingga siswa dapat mengevaluasi materi yang dipelajari

1.8 Pentingnya Pengembangan

pengembangan E-Modul berbasis *Google sites* diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien sehingga memudahkan proses belajar siswa. Pengembangan ini juga ditujukan untuk guru dalam menyediakan

media pembelajaran berbantuan website untuk menyampaikan materi pembelajaran.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan E-Modul berbasis *Google sites* ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Pengembangan E-Modul ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu kompetensi menggambar teknik dasar.
2. Pengembangan ini hanya ditekankan pada prosedur analisis kebutuhan dan implementasi.
3. Uji coba pengembangan E-Modul berbasis *Google sites* ini hanya pada siswa Kelas X Teknik Pemesinan di Smk Negeri 2 Medan.

THE
Character Building
UNIVERSITY