

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi yang cepat dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan, merupakan suatu upaya untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan yang cenderung mengejar efesiensi dan efektivitas. Kita harus menyadari bahwa perkembangan teknologi dan informasi telah memasuki berbagai sendi kehidupan, termasuk dunia pendidikan lebih khususnya pembelajaran telah diintervensi oleh keberadaan teknologi ini. Seiring dengan perkembangan aplikasi teknologi informasi dalam dunia pendidikan. Maka berbagai bahan belajarpun telah diproduksi dan dikonsumsi oleh pembelajaran melalui medium teknologi informasi dalam bentuk kemasan yang sangat bervariasi (Syaiful, 2009). Perkembangan zaman dapat ditandai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi canggih. Karena itu dalam proses belajar mengajar perlu juga dikembangkan cara-cara mengajar yang baru diantaranya ialah cara mengajar dengan mempergunakan komputer (Roestiyah, 2012).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), merupakan sekolah lanjutan setelah Sekolah Menengah Pertama (SMP) bagi siswa-siswi yang mempunyai kebutuhan pendidikan dalam bidang keahlian teknik. Rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan belajar mengajar di SMK Teknik adalah kurikulum 2013 (K-13). Salah satu

program intrakurikuler dalam pendidikan di tingkat SMK adalah Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Tujuan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan adalah menciptakan tenaga terampil menengah yang diharapkan setelah lulus dapat langsung berkecimpung dalam dunia kerja bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi pada saat penulis melakukan observasi di SMK Negeri 5 Medan pada tanggal 29 Oktober 2018 sampai dengan 31 oktober 2018, SMK ini memiliki 3 Laboratorium Komputer dengan 90 Unit Komputer yang dapat digunakan untuk` penerapan media guna menunjang proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga dalam menyampaikan materi siswa lebih mudah memahami. Kelas XI terdiri dari 5 kelas dan setiap kelas kurang lebih berjumlah 33 siswa.

Studi lapangan yang dilakukan penulis pada siswa Program Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan khususnya kelas XI menemukan bahwa; Proses pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional yakni pembelajaran yang penyampaian materinya diuraikan oleh guru dengan media pembelajaran yang standar, yakni modul cetak atau tanpa media pembelajaran kemudian memberikan soal (penugasan) kepada siswa dengan materi yang terbatas.

Pembelajaran menggunakan media berbasis *web* elektronik learning (*e-learning*) merupakan pembelajaran multimedia. Media berbasis komputer merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks atau kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data. Media ini dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik dan gambar atau merupakan alat yang dapat

menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Memamfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology- ICT*) khususnya teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat membantu memecahkan masalah belajar yang dihadapi. (Riyadi, 2011).

Berdasarkan konsep pembelajaran metode interaktif berbasis *Web* akan meningkatkan pemahaman siswa. Berbekal media pembelajaran interaktif, diharapkan siswa dapat melakukan proses pembelajaran tanpa adanya batasan waktu, dan ketika siswa kurang memahami, dapat berinteraksi langsung tapi tidak *real time* kepada guru melalui media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* Model ADDIE Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak di SMK Negeri 5 Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, masalah – masalah yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Penggunaan Media pembelajaran Interaktif berbasis *Web* pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak dalam proses pembelajaran belum pernah dilakukan di kelas XI DPIB .

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut diatas, ternyata ditemukan permasalahan teknis dan non teknis, yaitu belum pernah dilakukannya pembelajaran media interaktif berbasis *web* di SMK Negeri 5 Medan khususnya di kelas XI DPIB dan kurang optimalnya penggunaan komputer dan jaringan pada saat pembelajaran tersebut. Mengingat keterbatasan penulis dalam masalah waktu, pengetahuan dan pengalaman melakukan penelitian, maka diperlukan pembatasan masalah. Supaya penelitian ini menjadi lebih fokus dan mempertimbangkan segala keterbatasan penulis, maka masalah yang akan dibahas hanya pada permasalahan yaitu:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di SMK Negeri 5 Medan dan subjek yang diteliti adalah siswa kelas XI DPIB semester genap Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* pada materi pokok perintah dasar gambar 2 dimensi.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan dan proses pengaplikasian media pembelajaran Interaktif berbasis *website* ?

2. Bagaimana kualitas/kelayakan media (*Web*) yang dikembangkan di SMK Negeri 5 Medan pada saat pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak di kelas XI DPIB semester genap Tahun Ajaran 2018/2019.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tahapan pengembangan dan proses pengaplikasian media pembelajaran Interaktif berbasis *website*.
2. Untuk mengetahui kualitas/kelayakan media (*Web*) yang dikembangkan di SMK Negeri 5 Medan pada saat pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak di kelas XI DPIB semester genap Tahun Ajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai dilaksanakan maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti, merupakan suatu pengalaman yang dapat dimanfaatkan dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang tepat ketika mengajarkan pembelajaran dengan perangkat lunak di SMK kelas XI semester genap.
2. Bagi guru, membuka wawasan berpikir dalam mengajar dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik serta menjadikan pembelajaran menjadi interaktif, menarik, dan menyenangkan.
4. Bagi sekolah, dapat sebagai rujukan untuk di kembangkan dan diterapkan di sekolah pada saat pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY