

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, potensi diri dapat dicapai dengan adanya proses pembelajaran yang baik. Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang di dalamnya terdapat interaksi antara guru dengan peserta didik, guna mencapai pembelajaran. Terdapat beberapa komponen yang ada di dalam sistem pembelajaran, yaitu peserta didik, guru, media pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran, sumber belajar, serta lingkungan kelas yang digunakan sebagai tempat berlangsungnya proses pembelajaran.

Perkembangan kurikulum, pembelajaran dalam kelas harus berpusat pada siswa dan guru sebagai moderator pembimbing. Saat ini siswa dituntut untuk dapat melakukan pembelajaran sendiri dan dapat mengaplikasikan ilmunya untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Tugas guru sebagai moderator menjadikan pembelajaran yang memancing siswa aktif, kreatif, efektif, dan produktif.

Tujuan umum dalam pendidikan menengah kejuruan adalah menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, menyiapkan peserta didik agar mampu berkarir, ulet dan gigih dalam berkompetensi di lingkungan kerja. SMK adalah sekolah menengah kejuruan yang memberikan pendidikan dan pelatihan untuk mempersiapkan siswa menjadi tenaga kerja terampil di bidang tertentu.

SMK ini memiliki salah satu program keahlian yaitu Desain Permodelan dan Informasi Bangunan pada mata pelajaran dasar-dasar desain pemodelan dan informasi bangunan dalam fase E terdiri dari beberapa elemen, salah satunya elemen 5 yaitu gambar teknik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di sekolah SMK Negeri 5 Medan diperoleh informasi bahwasanya yang berjumlah 30 orang. Pada saat melakukan observasi, menemukan beberapa masalah yang terjadi di kelas, seperti ditemukan guru mata pelajaran dasar-dasar desain permodelan dan informasi bangunan fase E elemen 5 masih mengandalkan modul ajar berupa buku sebagai satu-satunya media pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa. Di mana beberapa siswa masih ada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Dari hasil wawancara terhadap beberapa siswa kelas X DPIB SMK Negeri 5 Medan Kurangnya variasi media pembelajaran dapat menyebabkan siswa merasa bosan, kurang termotivasi, dan kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang baik, seperti pada Tabel 1.1

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa

Tahun Ajaran	Kelas	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
2021-2022	X	≤ 75	17	50%
		75-79	13	38,23%
		80-100	4	11,77%
2022-2023	X	≤ 75	15	44,11%
		75-79	12	35,30%
		80-100	7	20,59%

Sumber : SMK Negeri 5 Medan)

Data di atas diperoleh dengan hasil wawancara dengan guru bidang studi, data hasil belajar yang diperoleh pada mata pelajaran dasar-dasar desain pemodelan dan

informasi bangunan pada fase E elemen 5 masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hasil belajar yang didapatkan oleh siswa kelas X DPIB tidak sesuai dengan standar peraturan undang-undang, dari hasil belajar beberapa siswa tersebut masih perlu ditingkatkan, maka diperlukan penambahan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian utuh dalam sistem pembelajaran maka dari itu, penggunaannya harus dapat membawa peningkatan dalam perolehan hasil belajar peserta didik (Rahmatullah, 2020). Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan minat siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan guru dapat menyajikan data dengan padat dan menarik. Jenis-jenis media pembelajaran adalah Media Cetak, Media Audiovisual, Multimedia Interaktif, Media Visual, dan Media Audio. Pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif, yaitu Media yang mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer dan handphone yang merespon tindakan penggunaan dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, materi dan kuis.

Salah satu media pembelajaran Interaktif ialah *Website*, Media pembelajaran berbasis website menggunakan *google site* adalah suatu sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet dan situs web sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang berisi materi pelajaran, dan berbagai aktivitas pembelajaran lainnya. *Website* yang dapat digunakan untuk menunjang

pembelajaran siswa. Dalam multimedia interaktif ini siswa akan dapat mengakses pembelajaran secara mandiri, juga tersedia fitur-fitur seperti menu absen, materi, video, quiz, daftar pustaka dan juga profil dari pengembang media. Memanfaatkan media dan teknologi pembelajaran secara optimal untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Dengan demikian guru akan dapat mengembangkan secara lebih luas metode pembelajaran yang diterapkan, memperluas wawasan dan efisiensi proses belajar mengajar (Wang, 2021)

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Site Pada Mata Pelajaran Dasar Permodelan Kejuruan Kelas X Program Keahlian Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan di Smk Negeri 5 Medan T.P 2024/2025”**.

1. 2 Identifikasi Masalah

1. Situasi kondisi keadaan kelas saat kegiatan belajar mengajar belum kondusif, siswa merasa bosan
2. Hasil belajar dalam mata pelajaran dasar-dasar desain pemodelan dan informasi bangunan pada fase E elemen 5 yaitu 44,11% siswa masih belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum bernilai 75 (KKM).
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif *website* menggunakan *google site* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran gambar teknik di SMK Negeri 5 Medan.

4. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar desain pemodelan dan informasi bangunan pada fase E elemen 5 di SMK Negeri 5 Medan.

1. 3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya masalah maka perlu ada pembatasan masalah agar mempermudah penelitian dan memungkinkan tercapainya hasil yang maksimal dan terarah

1. Materi pembelajaran yang diajarkan pada penelitian ini adalah gambar teknik pada mata pelajaran dasar-dasar desain pemodelan dan informasi bangunan pada fase E elemen 5
2. Penelitian ini difokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif *website* menggunakan *google site*
3. Multimedia Interaktif yang dikembangkan dibatasi pada penilaian ahli media, ahli materi, penilaian guru matapelajaran, dan respon siswa.
4. Penelitian ini akan dilakukan pada kelas X di SMK Negeri 5 Medan T.A 2024/2025 Semester Genap.

1. 4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *google* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan Informasi Bangunan Pada Fase E Elemen 5 Gambar Teknik

untuk siswa kelas X Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan Di SMK Negeri 5 Medan T.P 2024/2025?

2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *google site* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan Informasi Bangunan Pada Fase E Elemen 5 Gambar Teknik untuk siswa kelas X Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan Di SMK Negeri 5 Medan T.P 2024/2025?

1. 5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini ialah :

1. Untuk mengetahui pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *google site* layak digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan Informasi Bangunan Pada Fase E Elemen 5 Gambar Teknik untuk siswa kelas X Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan Di SMK Negeri 5 Medan T.P 2024/2025.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *google site* layak digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan Informasi Bangunan Pada Fase E Elemen 5 Gambar Teknik untuk siswa kelas X Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan Di SMK Negeri 5 Medan T.P 2024/2025.

1. 6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermakna bagi peneliti, guru-guru dan sekolah sebagai berikut :

1. Untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih komunikatif dan produktif dalam dunia pendidikan serta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan dapat diterapkan untuk proses pembelajaran di kelas.
2. Bagi Sekolah, mendorong sekolah untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam matapelajaran dasar dasar DPIB. Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan dapat memberikan masukan untuk sekolah dalam upaya penggunaan media pembelajaran yang layak untuk pembelajaran yang maksimal
3. Bagi Guru, multimedia yang dikembangkan bisa dijadikan pedoman untuk mengembangkan multimedia interaktif dan juga sebagai media dalam mengajar di dalam kelas

1. 7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan dari multimedia Interaktif Website menggunakan *google site* ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran Website menggunakan *google site* ini disusun secara ringkas, padat dan menyenangkan.

2. Bentuk kemasan dalam media pembelajaran *Website* menggunakan *google site* ini dalam bentuk flashdisk, sehingga mudah diakses baik saat penggunaan notebook, handphone maupun laptop.
3. Media pembelajaran *Website* menggunakan *google site* ini dapat diterapkan secara perorangan ataupun kelompok
4. Tampilan dari media pembelajaran *Website* menggunakan *google site* ini berupa animasi, suara, gambar, dan tulisan yang menarik mengenai materi gambar teknik

1. 8 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta masukan dalam upaya perbaikan dan pengembangan media pembelajaran pada materi gambar teknik
2. Bagi siswa, meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi gambar teknik untuk siswa SMK Negeri 5 Medan.

1. 9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media *Website* menggunakan *google site* ini terdapat beberapa asumsi, yaitu:

- a Media pembelajaran sangat praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran gambar teknik online

- b Tenaga pendidik menjadi sangat terbantu dalam memaparkan materi karena media pembelajaran *website* Menggunakan *google site* ini akan memberikan visualisasi secara realisasi
- c Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Website* menggunakan *google site* yang didesain secara menarik dapat meningkatkan daya tarik dan minat belajar peserta didik

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *Website* menggunakan *google site* ini terdapat beberapa keterbatasan dalam proses pengembangan yaitu:

- a Pengembangan media pembelajaran dibatasi dengan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *google site*.
- b Multimedia Interaktif yang dikembangkan dan dibatasi hanya pada materi Gambar Teknik mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan Informasi Bangunan Pada Fase E Elemen 5 untuk siswa kelas X Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan Di SMK Negeri 5 Medan T.P 2024/2025 di Semester Genap.
- c Validasi media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *google site* ini hanya dilakukan kepada ahli media, ahli materi
- d Praktifilitas media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *google site* ini hanya dilakukan kepada guru dan siswa