

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk dapat menumbuhkan kemampuan kemauan serta potensi diri seseorang. Dengan pendidikan, manusia dapat menjadi lebih mengerti serta tanggap akan perubahan serta Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur dari kemajuan suatu bangsa, karena hanya dengan pendidikan yang lebih baik dan bermutu maka sumber daya manusia di sebuah Negara dapat berkualitas yang tentu saja berdampak pada kemajuan bangsa tersebut. Oleh sebab itu bidang pendidikan sangat perlu diberikan perhatian lebih. Terdapat berbagai permasalahan dalam bidang pendidikan terutama dalam proses belajar mengajar hal ini tentu harus diselaraskan dan di stabilkan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai seoptimal mungkin, sehingga dapat dicapai salah satu dari empat tujuan bangsa Indonesia yaitu “Mencerdaskan kehidupan bangsa”. Pada hakikatnya pendidikan itu mutlak dan berlangsung seumur hidup. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan merupakan sarana bagi manusia untuk mengembangkan kemampuan diri. Selain itu, pendidikan juga sebagai tolak ukur kualitas suatu bangsa.

Berbagai analisis menunjukkan bahwa metode pendidikan sekarang ini lebih menitik beratkan pada pembelajaran yang PAIKEM yakni, Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Menurut Roni Faslah (2011)

penjabaran dari PAIKEM adalah sebagai berikut: Pembelajaran, menunjuk pada proses belajar yang menempatkan peserta didik sebagai *center stage performance*. Pembelajaran lebih menekankan bahwa peserta didik sebagai makhluk berkesadaran memahami arti penting interaksi dirinya dengan lingkungan. Aktif, pembelajaran harus menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan menemukan gagasan. Inovatif, pembelajaran dapat memfasilitasi kegiatan belajar yang memberi kesempatan kepada peserta didik menemukan sesuatu melalui aktivitas belajarnya. Kreatif, pembelajaran harus menumbuhkan pemikiran kritis. Pemikiran kritis adalah pemikiran yang reflektif dan produktif yang melibatkan evaluasi bukti. Efektif, pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang mencakup keseluruhan tujuan pembelajaran baik berdimensi mental, fisik maupun social. Menyenangkan, pembelajaran yang dibangun dengan suasana *emotional climate positive*.

Dalam proses belajar mengajar selalu menuntut inovasi baru agar siswa mampu mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar yang dia alami. Seiring dinamika dan perkembangan teknologi informasi yang pesat maka inovasi dalam dunia pendidikan harus dilakukan secara terus menerus agar berbagai kegiatan dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran selalu meningkat kualitasnya. Dengan kondisi tersebut seorang guru dituntut dapat mengembangkan media pembelajaran dengan nuansa baru yang kreatif dan inovatif sehingga tidak membosankan bagi siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang kian pesat memungkinkan seseorang untuk melakukan eksplorasi data dan informasi secara lebih luas dan praktis. Hal ini dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan kegiatan dilakukan dengan cepat ,tepat,

dan akurat yang pada akhirnya akan meningkatkan masyarakat luas, tidak terkecuali dalam pendidikan.

Dalam Garis – garis Besar Program Pengajaran (GBPP) 1999 dinyatakan bahwa sekolah menengah kejuruan (SMK) sebagai bagian pendidikan menengah dalam system pendidikan nasional: (1) menyiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap professional, (2) menyiapkan peserta didik mampu memilih karir, mampu berkompetesi, dan mampu mengembalikkan diri, (3) meyiapkan tenaga kerja menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha industry pada saat ini maupun yang akan datang, dan (4) menyiapkan tamatan agar mampu menjadi warga Negara yang produktif, adaktif dan kreatif.

Beberapa tahun terakhir ini penerapan kurikulum 2013 masih digunakan oleh beberapa sekolah, salah satu nya adalah sekolah SMK Negeri 2 Sibolga, meskipun sekolah tersebut masih mengembangkan upaya penyederhanaan dan tematik – integratif. Hal tersebut berarti proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 dilakukan dengan mengintegrasikan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran kedalam tema – tema.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Sibolga adalah salah satu SMK yang berada Di Kota Sibolga tepat nya di Jalan Maraden Panggabean No.18, Angin Nauli, Sibolga Utara, Kota Sibolga. SMK ini memiliki beberapa bidang keahlian yang terbagi menjadi beberapa bidang kompetensi keahlian, salah satunya adalah Teknik Audio Video.

Hasil wawancara langsung yang dilalukan peneliti kepada Bapak Sutrisno Sutomo selaku guru bidang studi Elektronika Dasar di SMK Negeri 2 Sibolga

diperoleh bahwa pada sekolah tersebut kegiatan belajar masih diajarkan berdasarkan metode ceramah, serta hasil belajar siswa kelas X TAV untuk pelajaran Elektronika Dasar kurang memuaskan dengan nilai masih rata – rata 7,0(Tujuh koma nol). Menurut guru bidang studi yang bersangkutan, bahwa factor yang menghambat keberhasilan yaitu pertama, metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode konvensional dimana pada pembelajaran ini cenderung membosankan sehingga membuat siswa kurang memperhatikan; kedua, metode pengajaran yang kurang bervariasi sehingga menyebabkan pembelajaran yang monoton sehingga siswa sulit memahami pembelajaran; ketiga, pengetahuan dalam pengelolaan internet pada guru masih kurang diminati dan diterapkan didalam pembelajaran.

Permendikbud No. 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa prinsip pembelajaran harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dalam upaya perkembangan pendidikan tergantung pada jumlah dan kemampuan para ahli dalam bidang pendidikan. Fasilitas teknologi yang umumnya disediakan di sekolah adalah komputer dan jaringan *wifi*. Pemanfaatan komputer untuk pendidikan dikenal dengan pembelajaran bantuan komputer atau CIA (*Computer – Assisted Instrution*) yang dikembangkan dalam beberapa format, antara lain: *drills and practice*, *tuorial*, simulasi, permainan, dan *discovery*.

Penggunaan media komputer dapat menarik perhatian dan mendukung kemandirian peserta didik dalam belajar serta memberikan suasana yang lebih hidup (Arista dan Kuswanto, 2018; Murdoko dkk, 2017) dalam Zahra Taskia

(2019 : 4). Guru masih kurang dalam memanfaatkan fasilitas komputer sebagai media pendidikan atau di sekolah secara optimal sebatas *word processing*. Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik telah mengenal dan mampu mengoperasikan komputer dan internet dengan baik Yanti dkk, 2017; Stosic, 2015; Subangkit dan Kustijono, 2013) dalam Zahra Taskia (2019 : 4). Multimedia interaktif merupakan suatu bentuk teknologi informasi yang digunakan dalam operasi kegiatan belajar mengajar dengan memberikan kepada peserta didik dalam mengembangkan keterampilan, mengidentifikasi masalah, mengorganisasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi.

Salah satu bentuk teknologi informasi dan komunikasi pada jaman sekarang adalah internet. Jaringan internet merupakan teknologi informasi yang mampu menghubungkan komputer di seluruh dunia, sehingga memungkinkan informasi dari berbagai jenis dan bentuk informasi dapat dipakai secara bersama – sama . Salah satu fasilitas internet yang dapat menyediakan berbagai informasi yang dapat ditulis oleh siapapun adalah *blog*. Pada awalnya, kata *Blog* merupakan kependekan dari *Weblog*, yaitu istilah yang pertama kali digunakan oleh Jorn Barger pada bulan Desember 1997. Jorn Barger menggunakan istilah *Weblog* untuk menyebut kelompok *website* pribadi yang selalu di-*update* secara kontinyu dan berisi *link* ke *website* lain yang mereka anggap menarik disertai dengan komentar-komentar mereka sendiri.

Penggunaan *blog* dalam proses belajar dapat menjadi hal yang menyenangkan dan baru bagi para siswa yang belajar di zaman globalisasi ini. Dengan adanya tambahan materi yang diperoleh siswa dari *blog*, dapat dianggap

juga penerapan media *blog* dalam pembelajaran dan penyampaian secara langsung di kelas. Pada saat ini sudah berkembang banyak sekali media-media yang bisa kita gunakan dan kita manfaatkan, seperti media *blog* yang saat ini sudah banyak digunakan oleh masyarakat umum dan juga termasuk oleh para guru. Setidaknya artikel dalam *blog* tersebut bisa memperkaya bahan ajar di luar proses belajar mengajar secara tatap muka. Selain itu, melalui *blog*, materi bisa tersaji lebih menarik sebab *blog* bisa dilengkapi dengan grafis, ilustrasi/gambar/foto, video, dan lain-lain.

Dengan adanya *blog* yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja, proses pembelajaran siswa menjadi tidak terbatas pada jam belajar efektif yang tersedia di sekolah, Mereka dapat menggunakan fasilitas warung internet bagi yang belum memiliki komputer terkoneksi internet sehingga pembelajaran menjadi tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Isi dari *blog* juga dapat selalu diperbarui sesuai dengan kebutuhan dan bahasan yang diperlukan, sehingga pendidik yang terampil sebaiknya harus menyesuaikan dan mengerti apa yang sepatutnya dimasukkan ke dalam *blog* pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, dengan adanya media *Blog* para pendidik dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam menuangkan ide-ide seperti jurnal ilmiah dan juga materi pembelajaran.

Adanya *blog* yang dimiliki oleh pendidik tentu memudahkan bagi para siswa untuk mengakses media *blog* milik mereka yang dapat meningkatkan kualitas dan kreativitas pendidik dalam mengikuti perkembangan kemajuan dalam IPTEK. *Blog* dapat dipilih sebagai media pembelajaran karena pemilik *blog* tersebut memiliki keleluasaan secara penuh untuk mengaturnya, dibandingkan dengan media-media sosial berbasis internet lainnya. Seperti contohnya, domain

yang digunakan khusus sehingga kecil kemungkinan untuk terjadinya permasalahan teknis, lalu di dalam *blog* dapat dimasukkan berbagai hal-hal yang diperlukan dengan mudah seperti penyertaan *link* terhadap hal-hal yang dianggap penting. Dari segi publikasi pun *blog* lebih mudah dicari oleh mesin pencari dalam internet sehingga mudah dijangkau apabila khalayak umum ingin mencari tentang hal yang sesuai dengan topik yang ditulis.

Penggunaan internet dalam proses pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar oleh peserta didik melalui multimedia interaktif (Priyambodo dkk, 2012) dalam Zahra Taskia (2019 : 5). Sebagaimana yang telah dikembangkan oleh Nur Masiyah Panjaitan (2014) bahwa media pembelajaran *e-learning* berbasis blog dalam pembelajaran sistem operasi dasar pada kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Kisaran menyimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik. Menurut Zahra Tazkia dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan multimedia interaktif berbasis web pada materi hukum Newton tentang gerak di tingkat SMA, Program Pascasarjana UNIMED menyimpulkan bahwa hasil dan pembahasan diperoleh multimedia interaktif berbasis web yang valid, praktis, efektif dan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Dalam penggunaan *Web Blog* sebagai multimedia pembelajaran Elektronika dasar di harapkan dapat memotivasi siswa untuk menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang dimana di tuntut oleh Kurikulum 2013 (K13) menjadi pembelajaran menjadi aktif, inovatif kreatif , efektif dan menyenangkan serta memungkinkan penyajian materi disertai dengan audio-

visual sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa dan merangsang siswa semakin giat belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memandang perlu dilakukan sebuah inovasi pembelajaran dengan mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *Web Blog* yang diharapkan memotivasi siswa untuk menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang dimana di tuntut oleh Kurikulum 2013 (K13) menjadi pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif. Untuk itu peneliti mengangkat judul penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Blog* Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Kelas X Teknik Audio Video Di SMK Negeri 2 Sibolga Tahun Ajaran 2019/2020”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Penggunaan multimedia berbasis *Web Blog* sebagai domain gratis masih kurang dalam proses pembelajaran.
2. Sistem pembelajaran yang masih konvensional yang cenderung membosankan sehingga membuat siswa kurang memperhatikan.
3. Sistem pembelajaran yang masih monoton.
4. Kemampuan guru dalam memanfaatkan mengoperasikan jaringan internet masih kurang optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas, maka dari itu untuk memberi ruang lingkup yang jelas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam proposal penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas X jurusan Teknik Audio Video di SMK Negeri 2 Sibolga.
2. Materi ajar pada mata pelajaran Elektronika Dasar dibatasi pada materi memahami Komponen – Komponen Elektronika pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Sibolga.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *Web Blog* pada mata pelajaran elektronika dasar untuk siswa SMK Negeri 2 Sibolga?
2. Bagaimana efektivitas multimedia pembelajaran berbasis *Web Blog* pada mata pelajaran elektronika dasar untuk siswa SMK Negeri 2 Sibolga?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *Web Blog* pada mata pelajaran elektronika dasar untuk siswa SMK Negeri 2 Sibolga.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *Web Blog* pada mata pelajaran elektronika dasar untuk siswa SMK Negeri 2 Sibolga.

3. Untuk mengetahui efektifitas multimedia pembelajaran berbasis *Web Blog* pada mata pelajaran Elektronika Dasar untuk SMK Negeri 2 Sibolga.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat kepada sekolah, guru, siswa dan peneliti.

1. Bagi Guru

Memberikan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga tidak monoton dan merangsang untuk menjadi kan siswa yang aktif, mandiri, kreatif dan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi internet sebagai alat bantu pembelajaran dan menjadikan daya tarik belajar Elektronika dasar sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Salah satu syarat yang diperlukan untuk memperoleh gelas sarjana pendidikan maka dari itu peneliti mencoba mengembangkan multimedia pembelajaran yang menarik berbasis *Web Blog* dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Elektronika dasar.