

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia saat ini sering mengalami perubahan yang diharapkan dapat mewujudkan sistem pendidikan yang berkualitas, dengan program pendidikan yang unggul untuk menciptakan alumni yang lebih baik.. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan suatu tuntutan perkembangan zaman yang mulai masuk kedalam dunia digital. Dalam meningkatkan kualitas ini bisa diraih melalui peningkatan kualitas pendidikan di karenakan bidang pendidikan merupakan salah satu sumber utama yang menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki kemampuan dalam melaksanakan perannya masing–masing (Sisdinas, 2003).

K3 mewakili keamanan, kesejahteraan dan keselamatan kerja. Yang dimaksud dengan K3 adalah bidang yang diidentikkan dengan keamanan, dan kesejahteraan dan bantuan pemerintah bagi masyarakat yang berkerja di yayasan atau wilayah kerja. Arti penting pembelajaran K3 adalah gerakan yang menjamin terciptanya kondisi kerja yang aman, terlindung dari masalah fisik dan mental melalui pembinaan, koordinasi dan pengendalian pelaksanaan kewajiban pekerjaan dan memberikan bantuan pemahaman mengenai peraturan dilingkungan kerja.

Pembelajaran K3 pada umumnya memiliki banyak teori dan juga praktek dalam pelaksanaannya. Adapun salah satu materi *hygiene* dan sanitasi makanan, *hygiene* dan sanitasi makanan menjelaskan tentang kebersihan diri sendiri dan kebersihan tempat berkerja. *Hygiene* dan Sanitasi makanan adalah upaya untuk

mengendalikan faktor makanan, orang tempat dan perlengkapan yang dapat atau mungkin dapat menimbulkan penyakit atau gangguan kesehatan (Depkes RI, 2003). Pada umumnya, materi dari *Hygiene* dan sanitasi makanan terdapat teori dan praktek dalam pembelajaran konvensional sehingga membutuhkan waktu yang lama pemahaman pada pembelajaran tersebut. Pada masa pandemi corona virus saat ini, pembelajaran konvensional tidak memungkinkan untuk dilakukan sehingga kegiatan pembelajaran sulit dilaksanakan secara tatap muka. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam proses belajar mengajar dan harus mencari inovasi pembelajaran baru untuk mengatasi hal tersebut.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 109 tahun 2013 tentang penyelenggaraan pendidikan jarak jauh pada pendidikan tinggi yang terdapat pada pasal 1 nomor 4 bahwa “Pembelajaran elektronik (*e-learning*) adalah pembelajaran yang memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja”(Mendikbud, 2013).

Pembelajaran berbasis *web* adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang biasa diakses melalui jaringan internet (Rasmusen, 2016). Pembelajaran berbasis *Web Based Learning*, merupakan salah satu jenis penerapan pembelajaran elektronik (*E-Learning*). Adapun salah satu kelebihan pembelajaran berbasis *web* ialah memungkinkan setiap orang dimanapun dan kapanpun untuk belajar, adapun salah satu kelemahan pembelajaran berbasis *web* adalah keberhasilan pembelajaran berbasis *web* bergantung pada kemandirian dan motivasi belajar.

Seperti yang ditunjukkan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 berisi tentang belajar dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh. Berikut adalah berbagai poin – poin yang diarahkan: (1) Memberikan pengalaman belajar yang berarti kepada siswa, tanpa terganggu oleh tuntutan untuk menyelesaikan semua pencapaian rencana pendidikan kenaikan kelas dan kelulusan, (2) Menekankan pada kemampuan dasar sekolah, termasuk sehubungan dengan pandemi coronavirus, (3) Memberikan berbagai macam latihan dan pengambilan tugas dari rumah di kalangan mahasiswa, sesuai dengan kelebihan dan kondisi masing - masing, mengingat kesenjangan akses/fasilitas belajar dari rumah, (4) Memberikan masukan dan tugas untuk mendemonstrasikan hasil perolehan dari latihan dari rumah yang bersifat subjektif dan bermanfaat bagi pendidik, tanpa perlu memberikan nilai/skor kualitatif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMK Swasta Parawisata Imelda Medan pada bulan September 2020 terhadap guru bidang studi. Guru bidang studi menyatakan bahwa pada masa pandemi corona virus ini, setiap kegiatan belajar mengajar dilakukan secara online. Menurut (Septantiningtyas, 2017), peningkatan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan perangkat lunak sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk memperkaya pendidikan dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran yang diharapkan meningkat efektifitas dalam proses belajar.

Dengan situasi pandemi pada saat ini diperlukan sebuah terobosan baru

dari pembelajaran daring yang inovatif demi mendukung tercapainya sebuah efektivitas pembelajaran yang dapat dimaksimalkan dari media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan keadaan siswa dan guru yang terkendala pada waktu dan tempat untuk melakukan proses belajar mengajar. Salah satu faktor mengapa pengaksesan internet untuk pendidikan masih sangat minim yaitu karena media pembelajaran berbasis *web* masih sangat jarang digunakan di Indonesia. Hal ini disebabkan karena masih jarang guru maupun pengajar yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *web*.

Siswa dapat mencari media lain untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk mempelajari materi *hygiene* dan sanitasi makanan melalui internet. Namun hal yang menjadi kendala yaitu informasi yang siswa dapat melalui internet sebagian besar merupakan informasi yang berasal dari *website* umum yang tidak terintegrasikan satu sama lain, tidak sesuai dengan kurikulum dan informasi yang didapat di pertanggungjawabkan kebenarannya.

Berdasarkan masalah tersebut, maka diperlukan adanya sebuah media yang bisa menjadi alternatif pembelajaran bagi siswa untuk materi *hygiene* dan sanitasi makanan agar bisa diakses kapan saja dan dimana saja, sesuai dengan kurikulum dan dapat mengakses media lain yang diperlukan dalam materi pembelajaran *hygiene* dan sanitasi makanan. Oleh karena itu peneliti akan mengangkat judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Kesehatan Dan Keselamatan Kerja (K3) Di SMK Swasta Parawisata Imelda Medan T.A. 2019/2020”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Mengingat latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah – masalah sebagai berikut :

1. Kemajuan ilmu pengetahuan dan invasi mengharapkan seseorang memiliki pilihan untuk menguasai teknologi informasi dan pengetahuan.
2. Masih banyak pendidik yang ragu – ragu untuk memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi.
3. Meskipun ada beberapa media dalam pembelajaran, pendidik sebenarnya menggunakan media seputar ceramah dan demonstrasi.
4. Pendidik harus memiliki pilihan untuk memberikan strategi pembelajaran lain kepada siswa untuk memahami konsep – konsep yang diajarkan sesuai silabus.
5. Teknologi *e-learning* memiliki potensi luar biasa dalam mengubah cara belajar, memperoleh informasi, menyesuaikan informasi, dll.

1.3. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji dalam skripsi ini adalah :

1. Mata pelajaran yang digunakan adalah Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) yang dibatasi pada materi Hygiene dan Sanitasi Makanan.
2. Penelitian ini berfokus dalam merancang media pembelajaran berbasis *Web* yaitu pada aplikasi *Google Sites*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Web* pada materi *Hygiene* dan Sanitasi Makanan kelas X SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Web* pada materi *Hygiene* dan Sanitasi Makanan kelas X SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan ?

1.5. Tujuan Pengembangan

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Web* pada mata pelajaran *Hygiene* dan Sanitasi Makanan kelas X SMK Swasta Imelda Medan.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Web* pada mata pelajaran *Hygiene* dan Sanitasi Makanan kelas X SMK Swasta Imelda Medan.

1.6. Manfaat Pengembangan

Dari hasil yang telah dicapai, diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Memberikan informasi yang lebih cerdas dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai standar penyajian materi hanya sebagai salah satu syarat untuk meproleh gelar sarjana.

2. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini sangat membantu untuk menambah minat belajar dan motivasi belajar dengan media pembelajaran yang menarik dan sederhana.

3. Bagi Guru

Memberikan kemajuan dalam pembelajaran sehingga pengenalan materi tidak membosankan, dan menambah pengetahuan bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran.

Memberikan kemajuan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran agar pengenalan materi tidak membosankan, dan menambah pengetahuan bagi pengajar untuk menumbuhkan media pembelajaran.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian, yaitu ;

1. Media pembelajaran dengan mata pelajaran kesehatan dan keselamatan kerja (K3) terkait yang diajarkan di SMKS Parawisata Imelda Medan, khususnya mengenai materi *hygiene* dan sanitasi makanan.
2. Sebuah media pembelajaran dapat tersebar di *web* yang dapat diakses oleh siapa saja melalui laptop, ponsel dan tablet/tab.
3. Program *e-learning* ini berisi presentasi, isi dan dilengkapi dengan soal – soal latihan yang tidak sulit untuk dikerjakan.
4. Program ini tidak sulit digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar gratis karena telah dilengkapi dengan cara pemanfaatannya.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Perbaikan Media Pembelajaran merupakan upaya untuk menyusun program media pembelajaran yang lebih terpadu pada media game plan. Media yang akan ditampilkan dalam pengajaran dan langkah-langkah pembelajaran didalangi dan diatur oleh kebutuhan lapangan atau siswa. *E-learning* adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer, jaringan komputer dan *web*. *E-learning* sering dianggap sebagai jenis pembelajaran melalui *web* yang dapat diperoleh dari *internet* di jaringan lokal. Bahasa yang digunakan dalam program *web* untuk membuat halaman dan catatan di *web* yang kemudian dapat diakses dan dibaca seperti artikel.

Website atau situs yang dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan data informasi teks, gambar diam maupun film, informasi kegiatan, suara, video atau campuran dari semuanya, baik statis maupun dinamis yang menyusun suatu rangkaian struktur yang saling berhubungan dimana masing – masing dikaitkan. Sifat media pembelajaran adalah suatu nilai yang diberikan oleh seorang ahli media untuk memutuskan apakah media itu layak atau tidak.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Web* ini memiliki beberapa asumsi :

1. Siklus pengajaran dan pembelajaran akan lebih sederhana mengingat media pembelajaran elektronik ini akan menjelaskan pembelajaran.

2. Media pembelajaran berbasis *web* dapat memanfaatkan media umum seperti teks, gambar dan video. Dengan bertujuan agar dapat menyegarkan siswa dalam belajar.
3. Media pembelajaran ini menjadi salah satu pilihan mengatasi permasalahan dalam interaksi pembelajaran.
4. Setiap hal dari survei persetujuan mencerminkan penilaian produk kuantitatif, yang menyatakan bahwa itu layak dan tidak layak untuk sebuah produk yang akan digunakan.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain :

1. *Web* ini (*Google Sites*) merupakan jawaban yang masuk akal bagi individu yang membutuhkan media pembelajaran interaktif sederhana karena memiliki kemitipan dengan aplikasi yang berbeda.
2. Pengembangan ini hanya pada prosedur pengembangan ADDIE.