

BAB I

PENDAHULUAN

5.1. Latar Belakang Masalah

SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan lembaga pendidikan formal yang memiliki jurusan bidang Teknik Bangunan, dimana para lulusannya diharapkan mampu bersaing di dunia usaha khususnya bidang teknik bangunan. SMKN 1 Percut Sei Tuan membekali siswa dengan mata pelajaran yang dikelompokkan menjadi tiga yaitu Mata Pelajaran Normatif, Adaptif, dan Produktif bertujuan sebagai modal siswa agar dapat memasuki lapangan kerja. Mata pelajaran produktif ialah mata pelajaran khusus untuk jurusan Teknik Bangunan. Pada mata pelajaran tersebut, siswa dituntut untuk mempunyai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan.

Agar tercapai tujuan tersebut diperlukan strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran, dan langkah yang diperlukan Menurut H. Malik (1994), pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan. Materi pelajaran yang disajikan dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih memungkinkan membuat pembelajaran semakin efektif.

Berdasarkan angket data siswa yang dikumpulkan melalui *Google Form*, siswa 84% memahami pembelajaran menggunakan media dan setuju bahwa guru mata pelajaran Dasar Konstruksi dan Teknik Pengukuran menggunakan media dalam proses pembelajaran dengan skala 60%. Dari 69% siswa mengatakan

media pembelajaran yang sering digunakan guru menggunakan Buku Cetak namun siswa 52% mengatakan media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi. Selanjutnya, siswa dengan skala 97% menggunakan perangkat elektronik seperti PC atau *smartphone*. Siswa 82% menggunakan jaringan internet pada perangkat elektronik untuk belajar begitu juga 63% siswa mencari materi pembelajaran menggunakan jaringan internet.

Dari data tersebut disimpulkan yaitu; 1) Siswa memahami pembelajaran dengan menggunakan media namun guru tidak terlalu sering menggunakan media pembelajaran. 2) Siswa mengungkapkan media kurang bervariasi karena guru menggunakan media pembelajaran berupa buku paket. 3) Siswa menggunakan jaringan internet pada PC *smartphone* untuk belajar dan mencari sumber pembelajaran yang mendukung secara mandiri. Pemanfaatan jaringan internet selain efektif juga efisien bagi pengguna terkhusus siswa yang dimana akan diterapkan sebagai media pembelajaran *e-learning*. Istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada di sekolah/universitas ke dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi internet (Purbo & Hartanto, 2002).

Berdasarkan uraian diatas, masalah yang ada, dan media yang ingin dikembangkan maka penulis ingin melakukan penelitian pengembangan (R&D) dalam skripsi berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning***

Menggunakan *Blog* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan Dan Teknik Pengukuran Tanah Kelas X Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan SMKN 1 Percut Sei Tuan”.

5.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang diuraikan tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa mengungkapkan media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi;
2. Guru menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak;
3. Siswa menggunakan jaringan internet pada PC *smartphone* untuk belajar dan mencari sumber pembelajaran yang mendukung secara mandiri;
4. Guru belum menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah.

5.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dan mempertimbangkan waktu, maka perlu dilakukan batasan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas X Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan SMKN 1 Percut Sei Tuan;
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah dengan kompetensi dasar Menerapkan Prinsip-Prinsip Teknik Pengukuran Tanah;
3. Jenis media pembelajaran *e-learning* yang akan dikembangkan ialah *Blog* untuk diterapkan kepada siswa.

5.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun (*blue print*) media pembelajaran *e-learning* menggunakan *blog* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah Kelas X SMKN 1 Percut Sei Tuan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *e-learning* menggunakan *blog* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah Kelas X berdasarkan ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan siswa?

5.5. Tujuan Pengembangan Produk

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu untuk:

1. Menganalisis rancang bangun (*blue print*) media pembelajaran *e-learning* menggunakan *blog* pada siswa kelas X Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan SMKN 1 Percut Sei Tuan;
2. Menganalisis kelayakan media pembelajaran *e-learning* menggunakan *blog* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah kelas X berdasarkan ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan siswa;

5.6. Manfaat Pengembangan Produk

Sejalan dengan tujuan penelitian, maka penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru

Untuk membantu guru menyampaikan materi, dan juga dijadikan variasi pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas pengajar.

2. Bagi siswa

Penggunaan media pembelajaran *e-learning* menggunakan *blog* diharapkan akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi

3. Bagi sekolah

Dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Juga sebagai masukan untuk dapat menerapkan media *e-learning* tersebut.

5.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dalam bentuk *software* aplikasi sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri.
2. Media pembelajaran dilengkapi dengan presentasi berbentuk *Powerpoint* dan *link* soal-soal latihan sehingga siswa dapat mengevaluasi materi yang dipelajarinya.
3. Media pembelajaran ini dapat diakses pada komputer, dan smartphone berjenis Android maupun IOS.
4. Spesifikasi komputer yang diperlukan agar media pembelajaran ini dapat bekerja dengan baik adalah:
 - a. *Operating system windows 7* sampai yang terbaru
 - b. Terkoneksi jaringan internet
 - c. Diakses menggunakan *software browser* seperti : *chrome*, dan *mozilla firefox*

5.8. Pentingnya Pengembangan

Diantara beberapa jenis media pembelajaran, *e-learning* salah satu jenis media yang diperlukan agar siswa meningkatkan keingintahuan dengan belajar secara mandiri. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berjenis *e-learning* dengan produk yaitu *blog*. *Blog* ialah website dimana membagikan artikel, opini personal dan hal lain yang bersifat informatif. Produk ini dapat digunakan pendidik/guru sebagai media untuk menyampaikan informasi materi kepada siswa. Dengan mengembangkan produk berupa *blog* sebagai media pembelajaran, tidak hanya bermanfaat dalam proses pembelajaran saja melainkan membantu siswa meningkatkan kemampuan IPTEK, sebagai bekal bagi siswa agar dapat memasuki lapangan kerja.

5.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *e-learning* menggunakan *blog* ini terdapat beberapa asumsi:

a. Siswa rata-rata memiliki perangkat elektronik seperti PC atau *Smartphone* secara pribadi tanpa membatasi siswa sebagai pengguna.

b. Pada pokok materi Prinsip Teknik Pengukuran Tanah bertujuan sebagai *life skill* siswa di dunia industri.

c. Proses pembelajaran, guru secara tidak langsung mengembangkan kemampuan IPTEK kepada siswa melalui penggunaan *blog*.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

- a. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu Kompetensi Dasar Menerapkan Prinsip-Prinsip Teknik Pengukuran Tanah
- b. Pengembangan ini hanya ditekankan pada analisis kebutuhan, prosedur pengembangan dan implementasi.
- c. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas X Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMKN 1 Percut Sei Tuan.

THE
Character Building
UNIVERSITY