

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang kian pesat memungkinkan seseorang untuk melakukan eksplorasi data dan informasi secara lebih luas dan praktis. Hal ini dapat memungkinkan kegiatan dilakukan dengan cepat, tepat, dan akurat yang pada akhirnya akan meningkatkan produktivitas. Teknologi informasi kini telah menjadi kebutuhan masyarakat, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan.

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 lebih kreatif dan inovatif sehingga tidak membosankan bagi siswa.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia

pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Globalisasi telah memicu pergeseran dalam dunia pendidikan dari pertemuan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih bersifat luwes (fleksibel) , terbuka dan dapat diakses oleh siapapun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis usia, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya. Pendidikan masa mendatang akan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berinteraksi dan kolaborasi, bukan berorientasi pada gedung sekolah. Teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan apabila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan.

Dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan, maka pada saat itu sudah dimungkinkan untuk diadakan belajar jarak jauh dengan menggunakan media internet untuk menghubungkan antara mahasiswa dengan dosen, melihat nilai mahasiswa secara online, mengecek keuangan, melihat jadwal kuliah, mengirimkan berkas tugas yang diberikan dosen dan sebagainya.

Kemajuan ilmu dan teknologi informasi telah banyak mengubah cara pandang dan gaya hidup masyarakat Indonesia dalam menjalankan aktivitas dan kegiatannya. Keberadaan dan peranan teknologi informasi dalam sistem pendidikan telah membawa era baru perkembangan dunia pendidikan, tetapi

perkembangan tersebut belum diimbangi dengan peningkatan sumber daya manusia yang menentukan keberhasilan dunia pendidikan di Indonesia pada umumnya. Hal ini lebih disebabkan masih tertinggalnya sumber daya manusia kita untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pendidikan tersebut.

Beragam kemampuan teknologi informasi yang luar biasa sudah seharusnya dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dalam kerangka melahirkan sistem pendidikan yang lebih baik, baik dalam aspek sarana prasarana, peningkatan profesionalisme kualitas sumber daya manusia pendidik (guru) maupun menghasilkan anak didik yang berkualitas.

Sebagaimana kita ketahui, dalam pendidikan di sekolah guru adalah motor utama penggerak dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tersebut teknologi informasi sebagai sarana yang dapat membantu tugas para guru agar proses belajar mengajar baik di dalam maupun diluar kelas menjadi lebih baik. Oleh karenanya penguasaan teknologi informasi oleh para guru menjadi keharusan dalam rangka meningkatkan profesionalisme guru.

Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak merupakan salah satu kompetensi yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Berdasarkan kurikulum SMK kompetensi ini bertujuan agar memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi perangkat lunak. Suatu proses belajar mengajar dapat berjalan aktif bila seluruh komponen yang

berpengaruh dalam prosesnya saling mendukung dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Adapun usaha guru untuk mencapai tujuan pembelajaran itu adalah dengan merangsang siswa agar aktif dan lebih bersemangat dalam kegiatan belajar yaitu dengan memberikan variasi dalam mengajar.

Secara nyata internet memang akan bisa digunakan dalam setting pembelajaran di sekolah, karena memiliki karakteristik yang khas yaitu: (1) sebagai media interpersonal dan juga sebagai media massa yang memungkinkan terjadinya komunikasi *one-to-one* maupun *one-to-many*, (2) memiliki sifat interkatif, dan (3) memungkinkan terjadinya komunikasi secara sinkron (*synchronous*) maupun tertunda (*asynchronous*), sehingga memungkinkan terselenggaranya ketiga jenis dialog komunikasi yang merupakan syarat terselenggaranya suatu proses belajar mengajar.

Internet memungkinkan orang dapat mengakses data dan bertukar informasi. Fasilitas internet dapat digunakan untuk melakukan banyak hal, antara lain dengan adanya *world-wide-web* (Yakub & Hisbanarto, 2014). Pembelajaran berbasis web (internet) merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (website) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web (*Web-Based Learning*) merupakan salah satu bentuk e-learning yang materi maupun cara penyampaiannya (*delivery method*) melalui internet (web).

Pembelajaran berbasis web adalah sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran (Rusman, Kurniawan, & Riyana, 2013:146). Internet

dapat menciptakan sebuah lingkungan belajar maya (*Virtual Learning Environment*). Penerapan virtual learning ditujukan untuk mengatasi masalah keterpisahan ruang dan waktu antara siswa dan pengajar melalui media komputer. Siswa dapat memperoleh bahan belajar yang sudah dirancang dalam paket-paket pembelajaran yang tersedia dalam situs internet. Salah satu nilai penting dari penggunaan web sebagai media pembelajaran, yaitu bahwa web dilengkapi dengan *hyperlink* yang memungkinkan untuk mengakses informasi secara acak (non linear) yang berdampak pada kecepatan untuk memperoleh informasi yang ada di dalam web.

Salah satu media yang sangat menarik untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah media *Web Blog* atau biasa disebut dengan Blog. Menurut wikipedia.com, blog adalah bentuk aplikasi web yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai posting) pada sebuah halaman web umum. Tulisantulisan ini seringkali dimuat dalam urut terbalik (isi terbaru dahulu baru kemudian diikuti isi yang lebih lama), meskipun tidak selamanya demikian. Blog sebagai salah satu layanan aplikasi dari internet dapat dimanfaatkan oleh pengajar dan pebelajar sebagai sumber belajar yang tidak terbatas.

Pengajar dapat mengunggah semua informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang diajarkan dengan menambahkan multimedia (gambar, animasi, efek suara dan video) agar menarik dan lebih mudah dipelajari. Dilihat dari pihak lain, pembelajar dapat men-*download* informasi yang sesuai dengan topik dan tujuan yang diinginkan. Penggunaan blog sebagai sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai sumber belajar

sedikitnya akan mengubah cara belajar dan teknik pembelajaran agar tidak monoton sehingga dapat memotivasi pebelajar dalam mempelajari sesuatu.

Berdasarkan pra survey yang dilakukan oleh peneliti di SMK Eria Medan, selama ini masih terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak. Permasalahan tersebut antara lain: *pertama*, laboratorium komputer yang dimiliki sekolah ini bagi peneliti terasa belum dimanfaatkan secara optimal sebagai pendukung proses belajar mengajar karena pembelajaran yang dilakukan masih cenderung *teacher-centered* dengan guru sebagai pusat pembelajaran, *kedua*, semakin berkembangnya teknologi dan informasi di bidang pendidikan seperti internet masih belum dimanfaatkan untuk proses pembelajaran, *ketiga*, masih terbatasnya pengetahuan serta keahlian guru untuk menggunakan internet sebagai multimedia pembelajaran interaktif.

Berdasarkan uraian di atas peneliti memandang perlu dilakukan sebuah inovasi pembelajaran dengan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *web-blog* yang diharapkan dapat memotivasi dan merangsang siswa untuk belajar mandiri, efektif dan efisien. Untuk itu dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web-Blog* Pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak Untuk Siswa Kelas X Smk Eria Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Sistem pembelajaran yang digunakan masih lebih cenderung *teacher-centered* dengan guru sebagai pusat pembelajaran.
2. Motivasi belajar siswa pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak rendah terlihat dari pembelajaran yang selalu monoton.
3. Kemampuan guru dalam memanfaatkan internet dalam proses pembelajaran pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak masih belum optimal sebagai media alternatif.
4. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *web-blog* masih kurang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang teridentifikasi dalam pembelajaran Standar Kompetensi Mengoperasikan Perangkat Lunak, maka dalam penelitian ini difokuskan pada masalah sistem pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional, yaitu lebih cenderung *teacher-centered* dengan guru sebagai pusat pembelajaran.

Materi pada multimedia pembelajaran interaktif berbasis *web-blog* tersebut akan difokuskan pada pengoperasian aplikasi perangkat lunak

Microsoft Word karena merupakan aplikasi yang paling umum digunakan oleh siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *web-blog* pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak untuk Siswa SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak untuk Siswa SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *web-blog* pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak untuk Siswa SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *web-blog* pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak untuk Siswa SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis mengenai pengembangan multimedia pembelajaran yang menarik dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Selain sebagai salah satu prasyarat yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan, peneliti mencoba mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *web-blog* dengan memanfaatkan perkembangan teknologi internet untuk memperbaiki kemampuan dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Memberikan variasi dalam proses pembelajaran dapat memotivasi dan merangsang siswa untuk belajar mandiri, efektif dan efisien.

c. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi internet sebagai alat bantu pembelajaran dan menciptakan rasa tertarik dalam mempelajari materi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak.