

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bidang pendidikan adalah salah satu hal yang sangat berpengaruh terhadap kualitas kehidupan bangsa dan negara, dimana hal ini tertuang pada pembukaan UUD 1945 yang menyatakan tujuan Negara Indonesia salah satunya adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Sehingga kualitas pendidikan dan pembelajaran perlu ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Peningkatan SDM tetap harus dilakukan melalui proses pendidikan. Berdasarkan pendidikan berkualitas dapat menghasilkan sumber daya manusia yang baik atau berkualitas, serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan pada masanyaatau zamannya.

Perwujudan pendidikan tersebut adalah dengan dibentuknya SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). SMK adalah satu jenjang pendidikan kelas menengah yang berfokus pada pengembangan sikap dan kemampuan siswa dalam suatu jurusan atau bidang yang diperlukan untuk persiapan memasuki dunia pekerjaan. SMK merupakan jenjang pendidikan sambungan dari SMP, MTs, atau bentuk formal lain yang setara. Sesuai dengan tujuan dibentuknya, SMK menyelenggarakan program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis kerjaan (PP No 29 Tahun 1990).

SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan terletak di Jln.Cemara Nomor 172 Pulo Brayan Darat II, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara dengan kode pos 20237. SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan memiliki visi yaitu

terwujudnya lembaga pendidikan kejuruan yang menghasilkan sumber daya manusia yang berkelas dunia serta perluasan layanan pendidikan berbasis keunggulan lokal dengan berstandar kepada IPTEK dan IMTAQ. Kurikulum pada sekolah ini adalah kurikulum K13.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang dalam berbagai aspek-aspek kehidupan, contoh khususnya dalam bidang pendidikan. Sehingga menjadikan dunia pendidikan diharapkan dapat berkembang guna mendapatkan keseimbangan antara perkembangan teknologi dengan sumber daya manusia (SDM). Perkembangan sarana prasarana pembelajaran juga ikut berkembang dan beragam. Teknologi yang berkembang menjadi suatu revolusi baru dalam pendidikan, proses pembelajaran yang sebelumnya hanya menggunakan media papan tulis dan buku sebagai penyampaian materi, sekarang berkembang menggunakan komputer dan handphone android yang terhubung melalui internet untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Kemajuan perkembangan teknologi banyak membawa dampak positif untuk kemajuan bidang pendidikan yang memberikan berbagai pilihan untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satunya dalam hal mengubah gaya belajar khususnya penggunaan media pembelajaran, sehingga guru atau pengajar dituntut agar lebih kreatif dalam mengelola media pembelajarannya supaya tidak ketinggalan zaman. Media pembelajaran adalah sarana penting dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), dikarenakan media pembelajaran sangat berperan penting bagi kesuksesan proses KBM. Maka dari itu beragam media pembelajaran dibuat agar memudahkan dan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang diampu. Media

pembelajaran pada saat ini telah memasuki zaman teknologi informasi, berbagai macam aplikasi pembelajaran mulai dibuat dan digunakan untuk memudahkan proses kegiatan pembelajaran.

Permasalahan yang biasa terjadi pada proses kegiatan pembelajaran adalah proses penyampaian materi, dimana kurangnya perhatian siswa kepada penjelasan guru yang disebabkan oleh berbagai hal diantaranya penyampaian yang kurang jelas, pembelajaran berpusat kepada guru dengan metode konvensional yaitu metode ceramah, dan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku dengan penyajian materinya yang padat dan tampilannya kurang menarik karena lebih banyak teks sehingga membuat siswa mudah bosan untuk membaca dan mempelajarinya. Hal tersebut dapat membuat motivasi dan minat untuk belajar menjadi berkurang sehingga berakibat pada hasil belajar. Siswa merasa senang belajar dengan media pembelajaran yang bervariasi seperti media interaktif yaitu media yang merupakan gabungan teks, gambar, audio, video dan animasi. Hal ini diakibatkan oleh perkembangan zaman serta teknologi yang mengakibatkan terjadinya peningkatan dalam penggunaan teknologi seperti penggunaan android diberbagai kalangan.

Media pembelajaran yang digunakan sebagai perantara atau jembatan dalam memperlancar pencapaian tujuan dari pelaksanaan KBM. Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berperan sangat penting bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Media pembelajaran bersifat dapat merangsang

pikiran, menyalurkan pesan dan kemauan siswa sehingga bisa mendorong proses belajar pada dirinya (Asnawir, 2002). Media pembelajaran juga ikut berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi dan zaman.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara langsung dengan guru bidang studi simulasi digital, menunjukkan kondisi yang terjadi di SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan. Mata pelajaran simdig ini diajarkan di tingkat kelas X (sepuluh). Metode pengajaran yang dilakukan adalah dengan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan, dimana guru menggunakan media pembelajaran berupa buku paket atau modul dalam penyampaian materi. Metode pembelajaran dengan metode ceramah cenderung menimbulkan kebosanan peserta didik dalam menerima pelajaran karena metode ini bersifat monoton berpusat pada guru sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Dalam hal ini ditemukan masalah masih banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru pada saat pembelajaran. Hal ini dikarekan siswa bosan dan kurang tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan karena penyajiannya yang padat. Ditambah lagi masa pandemic *Covid-19* yang menjadi tantangan bagi guru untuk tetap dapat menciptakan proses pembelajaran yang baik dan efektif. Kegiatan pembelajaran Simulasi Digital pada saat pandemi *Covid-19* dilakukan secara *online/daring* dengan menggunakan media pembelajaran seperti slide presentasi (ppt) yang disampaikan melalui seperti Zoom, Whatsapp, Google Classroom, dan Telegram. Proses pembelajaran kemudian dilaksanakan secara tatap muka terbatas, hal ini mengakibatkan jam belajar menjadi berkurang dari biasanya sehingga pembelajaran seperti penyampaian materi, praktik belajar menjadi kurang

maksimal. Berdasarkan hal tersebut pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan karena tuntutan zaman yang selalu berkembang, sehingga guru diharapkan dapat mengikuti perkembangan tersebut seperti dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran, salah satunya adalah pada media pembelajaran. Hasil observasi juga didapatkan sebelumnya proses pembelajaran tidak pernah memakai media pembelajaran interaktif. Hal-hal tersebut diatas yang menyebabkan pelajaran Simulasi Digital membutuhkan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan seperti kegiatan belajar yang tidak hanya berfokus pada guru saja, namun siswa dapat berinteraksi langsung dengan media atau sumber belajar, siswa juga akan lebih aktif dalam pembelajaran karena materi terkait yang berupa materi yang mengarah ke praktik sehingga dibutuhkan sebuah panduan atau tutorial yang dapat dilihat secara langsung contohnya adalah video pembelajaran berupa video tutorial yang kemudian dapat dilihat untuk ditiru baik untuk dilakukan di sekolah maupun di rumah.

Sebagai seorang pendidik dituntut untuk dapat secara kreatif mendesain suatu bahan ajar yang memungkinkan peserta didik dapat secara langsung memanfaatkan sumber belajar yang tersedia (Kuswanto, 2019). Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran berbasis web. Darusalam (2015) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis web dapat menurunkan suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan web sebagai media pembelajaran memberikan beberapa keuntungan (Darusalam, 2015), yaitu:

1. Siswa dapat melakukan belajar mandiri sehingga dapat meningkatkan dan memperluas pengetahuan.
2. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas yang lain, misalnya mengamati dan mencoba.
3. Media pembelajaran berbasis web menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.

Pembelajaran berbasis web ini dapat diakses saat terhubung ke jaringan internet. Untuk dapat mengakses situs web dapat menggunakan komputer dan android yang dimiliki oleh siswa. Dengan menggunakan media berbasis web, siswa dapat terus belajar di mana saja dan kapan saja. Pembelajaran berbasis web memang menjadi populer saat ini, dimana sebuah aplikasi teknologi web digunakan dalam pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Pembelajaran berbasis web yang populer dengan sebutan Web-Based Education (WBE) atau kadang disebut e-learning (electronic learning) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan (Rusman, 2013).

Menyadari pentingnya media pembelajaran maka diperlukannya suatu media pembelajaran yang bisa mempermudah, meningkatkan mutu pembelajaran dalam pendidikan. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMKS AL-Fattah 2 Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional, media pembelajaran masih manual yaitu buku, sehingga proses pembelajaran kurang menarik perhatian siswa.
2. Proses kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.
3. Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal pada saat proses belajar mengajar yang berakibat siswa merasa jenuh dan bosan.
4. Kurangnya pemanfaatan dan penggunaan TIK dalam pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga pembelajaran kurang interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, permasalahan yang akan dilakukan penelitian masih cukup luas. Agar penelitian ini terarah diperlukannya pembatasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis web yang dikembangkan pada saat penelitian adalah mata pelajaran Simulasi Digital pada kompetensi dasar 3.5 Menerapkan fitur yang tepat untuk pembuatan slide dan 4.5 Membuat slide presentasi. Pada materi pokok perangkat pengolah presentasi (Microsoft Power Point).

2. Penelitian hanya dilakukan sampai tahap pengembangan yang diakhiri dengan uji efektivitas dan pengaruh produk.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah dalam penelitian ini maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis web pada mata pelajaran simulasi digital yang dikembangkan di SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan dan pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web pada mata pelajaran simulasi digital yang dikembangkan di SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis web yang dikembangkan pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan dan pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web yang dikembangkan pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web ini diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian ini bisa menjadi sumber referensi dan menambah pengetahuan pengembangan media ajar khususnya media pembelajaran. Hasil penelitian ini bisa menjadi gambaran kepada guru untuk memberikan alternatif dalam memilih ataupun membuat media pembelajaran yang menarik bagi para peserta didik.

2. Secara praktis

a. Bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah, sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran yang akan diterapkan dalam meningkatkan kemampuan siswa sehingga mempengaruhi kualitas pendidikan sekolah tersebut.

b. Bagi guru

Manfaat bagi guru, sebagai sarana media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa.

c. Bagi siswa

Manfaat bagi siswa, mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran, dan sebagai sumber belajar yang lebih efektif dan fleksibel untuk digunakan kapanpun dan dimanapun.