

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dengan pendidikan, manusia dapat menjadi lebih mengerti serta tanggap akan perubahan serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Menurut Al Arifin (2012:73) Pendidikan merupakan bagian dari kegiatan kehidupan bermasyarakat dan berbangsa, Oleh sebab itu kegiatan pendidikan merupakan perwujudan dari cita-cita bangsa. Dengan demikian kegiatan pendidikan nasional perlu diorganisasikan dan dikelola sedemikian rupa supaya pendidikan nasional sebagai suatu organisasi dapat menjadi sarana untuk mewujudkan cita-cita nasional. Oleh karena 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 distabilkan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai optimal mungkin, sehingga dapat dicapai salah satu dari empat tujuan bangsa indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan

sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. bangsa (I Wayan Cong Sujana, 2019; Mawati et al., 2020; Saragih et al., 2021).

Menurut Faslah (2011:167) penjabaran dari PAIKEM adalah sebagai berikut: pembelajaran, menuju pada proses belajar yang mendapatkan peserta didik sebagai *center stage performance*. Pembelajaran lebih menekankan bahwa siswa sebagai makhluk berkesadaran memahami arti penting interaksi diri dengan lingkungan. Aktif, pembelajaran harus membutuhkan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan menemukan gagasan. Inovatif, pembelajaran dapat memfasilitasi kegiatan belajar yang memberi kesempatan kepada peserta didik menemukan sesuatu melalui aktivitas belajar. Kreatif, pembelajaran harus menumbuhkan pemikiran kritis. Pemikiran kritis adalah pemikiran yang reflektif dan produktif yang melibatkan evaluasi bukti. Menurut Herawati Daulae (2014) dalam Andi (2019:28) Pembelajaran yang efektif ini merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Menyenangkan, pembelajaran yang ingin 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 dan informasi yang pesat maka inovasi dalam dunia pendidikan harus dilakukan secara terus menerus agar berbagai kegiatan dalam dunia pendidikan khususnya. 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 (Simarmata et al., 2021). 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.

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

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Dumai adalah salah satu SMK yang berada Di Kota Dumai tepatnya di jalan Bukit Datuk Lama No. 100, Dumai Selatan, Kota Dumai. SMK ini Memiliki beberapa bidang keahlian yang terbagi menjadi beberapa bidang kompetensi keahlian, salah satunya ialah teknik pemesinan.

Hasil wawancara langsung yang dilakukan peneliti kepada Bapak Adityawarman S.Pd selaku guru studi Gambar Teknik Mesin Kelas X TP di SMK N 2 Dumai diperoleh bahwa pada sekolah tersebut kegiatan belajar masih diajarkan berdasarkan metode ceramah, serta hasil belajar siswa kelas X TP untuk pelajaran Gambar Teknik Mesin kurang memuaskan dengan nilai masih rata –

rata 7,0(Tujuh koma nol). Menurut guru bidang studi yang bersangkutan, bahwa faktor yang menghambat keberhasilan yaitu, metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode konvensional di mana pada pembelajaran ini cenderung membosankan sehingga membuat siswa kurang memperhatikan; kedua, metode pembelajaran 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 di dalam pembelajaran.

Permendikbud No. 22 Tahun 2016 menyatakan prinsip pembelajaran harus memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi untuk meningkatkan efektif dan efisiensi 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 computer dan jaringan *Wifi*. Pemanfaatan computer untuk pendidikan dikenal dengan pembelajaran bantuan komputer atau CIA (*Computer*

– *Assisted Instructions*) yang dikembangkan dalam beberapa format, antara lain : *drills and practice, tutorial, simulasi, permainan, dan discovery.*

Salah satu bentuk teknologi informasi dan komunikasi pada jaman sekarang adalah internet. Jaringan merupakan teknologi informasi yang mampu menghubungkan computer 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 siapa pun adalah *blog*. Pada awalnya, kata *blog* merupakan

kependekan dari *web log*, yaitu istilah yang pertama kali digunakan oleh jorn barger pada bulan desember 1997. Jorn barger menggunakan istilah *web blog* untuk menyebutkan kelompok *website* pribadi yang selalu di-*update* secara kontinu dan berisi *link* ke *website* lain yang mereka anggap menarik disertai dengan komentar - komentar mereka sendiri (Pakpahan et al., 2020).

Penggunaan *blok* dalam proses belajar dapat menjadikan hal yang menyenangkan dan baru bagi para siswa yang belajar di zaman globalisasi ini. Dengan adanya tambahan materi yang diperoleh siswa dari *blok*, dapat dianggap juga penerapan media *blok* dalam pembelajaran dan penyampaian secara langsung di kelas. Pada saat ini sudah berkembang banyak sekali media - media yang bisa kita gunakan dn kita manfaatkan, seperti media *blog* yang saat 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 ada *blog* yang bisa diakses kapan saja dan di mana 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 computer atau laptop terkoneksi internet sehingga pembelajaran menjadi tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Isi dari *Blog* juga dapat diperbaharui sesuai dengan kebutuhan dan bahasan yang diperlukan, sehingga pendidik yang terampil sebaik... iya 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 *bolg* milik mereka yang dapat meningkatkan kualitas dan kreativitas 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 social 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 dianggap penting. Dari segi publikasi pun *blog* lebih mudah dicari oleh mesin pencari tentang hal yang sesuai dengan topic yang ditulis (R. A. Purba et al., 2020).

Penggunaan internet dalam proses pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar oleh para peserta didik melalui multimedia interaktif Priyambodo (2007) dalam Tazkia (2019:9). Sebagaimana yang telah dikembangkan oleh Masiayah (2014) bahwa media pembelajaran e-learning berbasis blog dalam pembelajaran sistem operasional dasar pada X Teknik Komputer Jaringan SMK N 2 Kisaran menyimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik. Menurut Tazkia (2019) dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan multimedia interaktif berbasis *web* pada materi hukum newton tentang gerak ditingkat 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 media pembelajaran Gambar Teknik Mesin diharapkan dapat memotivasi siswa untuk menjadikan pembelajaran yang terpusat pada siswa yang di mana dituntut oleh kurikulum 2013 (K13) menjadikan pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta memungkinkan penyajian materi disertai dengan audio visual sehingga mengurangi kejenuhan siswa dan merangsang semakin giat belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti perlu melakukan sebuah inovasi pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *web blog* yang diharapkan memotivasi siswa untuk menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang di mana dituntut oleh kurikulum 2013 (k13) menjadikan pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif. Untuk ini peneliti mengangkat judul penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Blog* Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik**

Mesin Dasar Kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan Di SMK Negeri 2 Dumai”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Penggunaan media 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.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, 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 Pemesinan di SMK Negeri 2 Dumai.
2. Kompetensi Dasar ajar pada mata pelajaran Gambar Teknik materi gambar proyeksi pada siswa kelas X SMK N 2 Dumai.

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Web Blog* pada mata pelajaran gambar teknik mesin untuk siswa SMK Negeri 2 Dumai?
2. Apakah media pembelajaran berbasis web blog yang dikembangkan layak digunakan pada mata pelajaran Gambar Teknik Mesin untuk siswa kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan di SMK Negeri 2 Dumai?
3. Apakah media pembelajaran berbasis *Web Blog* yang dikembangkan efektif digunakan pada mata pelajaran Gambar Teknik Mesin untuk siswa kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan di SMK Negeri 2 Dumai?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan masalah penelitian ini adalah

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Web Blog* pada mata pelajaran gambar teknik mesin untuk siswa SMK Negeri 2 Dumai.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Web Blog* pada mata pelajaran teknik pemesinan dasar untuk siswa SMK Negeri 2 Dumai
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *Web Blog* pada mata pelajaran Gambar teknik mesin untuk siswa SMK Negeri 2 Dumai.

1.6. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi Guru

Sebagai alternatif pilihan sumber belajar mata pelajaran gambar teknik mesin sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bervariasi.

2. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi internet sebagai alat bantu pembelajaran dan menjadikan daya tarik belajar Gambar Teknik Mesin sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan maka dari itu peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang menarik berbasis *Web Blog* dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Gambar Teknik Mesin.

1.7. Spesifikasi produk yang diharapkan

1. Mudah digunakan (program harus dirancang sederhana mungkin sehingga siswa tidak perlu computer secara khusus untuk menggunakannya).
2. Tampilan menarik sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam menggunakannya.
3. Dilengkapi dengan software pendukung.
4. Dapat digunakan di komputer dengan spesifikasi rendah untuk memudahkan penggunaannya.
5. Materi sesuai dengan kebutuhan belajar dan mudah dimengerti.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis media berbasis *web blog*, diharapkan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien sehingga mendorong motivasi belajar siswa. Pengembangan ini juga ditujukan untuk guru dalam menyediakan media pembelajaran berbantuan komputer untuk menyampaikan materi pelajaran.

1.9 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran gambar teknik mesin berbantuan *Web Blog* ini adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan *Web Blog* merupakan sarana alternative dalam mempermudah interaksi untuk mendukung kelancaran pembelajaran
- b. Reviewer memiliki pemahaman yang sama tentang kriteria kualitas pengembangan media pembelajaran berbantuan *Web Blog* yang baik.

2. Keterbatasan pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Blog* dibatasi pada hal – hal sebagai berikut :

- a. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Blog* digunakan khusus untuk mempermudah interaksi dalam mendukung kelancaran pembelajaran di sekolah
- b. Pada Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *Web Bog* hanya pada gambar teknik mesin.