

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Teknologi komunikasi dan informasi saat ini berkembang sangat pesat. Saat ini dengan mudahnya masyarakat berkirim gambar, audio bahkan video. Hal tersebut tentu menjadikan penyaluran informasi semakin efektif dan efisien. Teknologi komunikasi dan informasi saat ini juga sudah dapat dijangkau oleh semua kalangan. Terbukti dengan hampir semua masyarakat baik atas, menengah dan bawah sudah memiliki hp, gadget, komputer, laptop atau sejenisnya.

Pemerintah di awal tahun 2017 meluncurkan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 edisi revisi. Pada kurikulum tersebut lebih menekankan pada pembelajaran *student center*. Peserta didik diharapkan aktif dalam pembelajaran. Peserta didik mampu mencari materi pelajaran dari mana saja secara mandiri. Pola pembelajaran berbasis student center bukan berarti guru tidak melakukan apapun.

Guru harus mampu mengarahkan peserta didik agar aktif dalam pembelajaran dengan tetap memperhitungkan efektivitas waktu.

Guna mewujudkan pembelajaran berbasis student center dengan efektif dan efisien tentu perlu dibantu dengan adanya media. Media sejatinya berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Oleh karenanya media haruslah efektif dan efisien serta mampu menimbulkan minat peserta didik. Media yang mampu menimbulkan minat peserta didiknya tentu sangat mendukung pembelajaran berbasis student center.

Media pembelajaran memanfaatkan teknologi yang sudah ada. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran tentu akan membuat pembelajaran semakin efektif. Teknologi juga dapat digunakan sebagai pemicu dari minat peserta didik dikarenakan lebih modern dan mengikuti perkembangan zaman. Hal tersebut sesuai dengan kebijakan pemerintah dimana pembelajaran harus berbasis student center.

Akan tetapi, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum optimal dilakukan. Banyak kendala yang dihadapi dilapangan. Selain harganya yang lebih mahal, cara pemakaiannya juga tidak semua guru mampu melakukan. Bagi guru yang sudah menginjak usia hampir pensiun tentu mengalami kesulitan dalam mengikuti perkembangan zaman. Padahal peserta didik yang mereka didik adalah usia yang sangat haus dengan teknologi.

Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Merdeka pemanfaatan media pembelajaran belum optimal. Hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran gambar teknik didapat permasalahan sebagai berikut: (1) sebagian peserta didik mendapatkan hasil belajar dibawah standar kelulusan sehingga saat dilakukan remedi diikuti oleh lebih dari separuh dari peserta didik tiap kelas, (2) peserta didik masih kesulitan menerima materi pelajaran, (3) motivasi yang dimiliki peserta didik masih rendah, (4) sebagian peserta didik terlambat dalam mengumpulkan tugas gambar, (5) peserta didik kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya di dalam kelas, dan (6) media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih sangat kurang.

Dari hasil wawancara di atas dapat diketahui berbagai masalah yang ada di SMK Negeri 1 Merdeka. Hasil belajar peserta didik masih rendah diketahui masih banyaknya peserta didik yang mendapat nilai di bawah standar. Hal tersebut mengakibatkan guru harus melaksanakan remedial untuk meningkatkan nilai peserta didik yang belum mencapai standar. Banyaknya peserta didik yang mengikuti remedial lebih dari separuh peserta didik.

Masalah lain yang ada di SMK Negeri 1 Merdeka adalah masih rendahnya motivasi belajar peserta didik. Indikator yang menjadi tolak ukur adalah peserta didik masih banyak yang terlambat dalam mengumpulkan tugas. Indikator lain adalah peserta didik belum aktif didalam kelas. Keaktifan peserta didik didalam kelas seperti bertanya dan mengungkapkan pendapatnya masih sangat rendah. Hal tersebut diakui oleh Pak Bahrin Sitepu salah satu guru di SMK Negeri 1 Merdeka. Indikator tersebut menunjukkan bahwa semangat belajar dari peserta didik masih rendah.

Masalah berikutnya adalah masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Khususnya pada mata pelajaran gambar teknik, media yang digunakan sangatlah minim. Media yang digunakan masih sebatas *jobsheet*. Minimnya media yang digunakan dikarenakan belum adanya media yang tersedia dan siap digunakan oleh guru. Hal tersebut diakui oleh Pak Bahrin Sitepu selaku guru pengampu mata pelajaran gambar teknik Jurusan Teknik Kendaraan Ringan (TKR) SMK Negeri 1 Merdeka.

Media memiliki peran penting dalam pembelajaran. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran gambar teknik

harapannya mampu membantu proses belajar peserta didik. Media yang dikembangkan seharusnya mampu menjelaskan materi dengan jelas dan benar. Media yang dikembangkan juga harus mampu menarik minat peserta didik untuk mempelajari materi. Minat peserta didik untuk mempelajari materi dapat menunjukkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dan permasalahan yang ada di SMK Negeri 1 Merdeka, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Konstruksi Geometris Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Berbasis Website Di SMK Negeri 1 Merdeka T.A 2020/2021”**

1.2. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang ada di SMK Negeri 1 Merdeka, khususnya masalah pada mata pelajaran gambar teknik Jurusan Teknik Kendaraan Ringan (TKR). Masalah-masalah tersebut perlu diminimalisir supaya proses pembelajaran tidak terganggu.

Identifikasi masalah tersebut antara lain :

1. Hasil belajar sebagian peserta didik pada mata pelajaran gambar teknik masih dibawah kriteria kelulusan minimum (KKM).
2. Masih banyak peserta didik yang belum menguasai materi pembelajaran.
3. Sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

4. Faktor internal yang menghambat peserta didik dalam menerima materi pelajaran seperti motivasi yang rendah dan kemampuan dari peserta didik itu sendiri.
5. Faktor eksternal yang menghambat peserta didik dalam menerima materi pelajaran, seperti sarana dan prasarana yang kurang atau tidak memadai, serta guru yang tidak mampu menyampaikan materi dengan baik.
6. Belum tersedianya media pembelajaran pendukung pada mata pelajaran gambar teknik.
7. Seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan kurikulum, peserta didik dituntut mandiri dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas ditemukan berbagai masalah yang ada pada pembelajaran mata pelajaran gambar teknik. Karena keterbatasan kemampuan dan waktu maka dilakukan pembatasan masalah yang akan diteliti

yaitu:

1. Penelitian ini hanya fokus pada mengkaji, merancang dan menguji kelayakan media pembelajaran gambar teknik berbasis *website* di SMK Negeri 1 Merdeka.
2. Kompetensi yang digunakan adalah kompetensi konstruksi geometris. Konstruksi geometris merupakan kompetensi yang paling memungkinkan dibuat media pembelajaran berbasis *website*.

1.4. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana proses/cara pembuatan media pembelajaran konstruksi geometris pada mata pelajaran gambar teknik berbasis *website* dalam penelitian?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran konstruksi geometris pada mata pelajaran gambar teknik berbasis *website* di SMK Negeri 1 Merdeka berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan pengguna/siswa?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses/cara pembuatan media pembelajaran konstruksi geometris pada mata pelajaran gambar teknik berbasis *website* dalam penelitian.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran konstruksi geometris pada mata pelajaran gambar teknik berbasis *website* di SMK Negeri 1 Merdeka berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan pengguna/siswa.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi 3 manfaat yaitu manfaat bagi penulis atau peneliti itu sendiri, manfaat bagi sekolah yang diteliti, dan manfaat bagi peneliti lain. Secara rinci manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

- a. Memberikan wawasan baru tentang pengembangan media pembelajaran khususnya media pembelajaran gambar teknik.
- b. Sebagai penerapan dari ilmu pengetahuan yang sudah dimiliki.
- c. Penyelesaian penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti untuk mengajukan atau mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

2. Bagi Sekolah

- a. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan sehingga dapat membantu guru dalam mengajar.
- b. Sekolah terbantu dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada, khususnya pada mata pelajaran gambar teknik.

3. Bagi Peneliti Lain

- a. Sebagai rujukan penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini.
- b. Sebagai pemicu adanya penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini.

1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *website*. Perangkat lunak (software) yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah aplikasi Php My Admin. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini berisi materi konstruksi geometris pada mata pelajaran gambar teknik di SMK Negeri 1 Merdeka. Pengembangan media pembelajaran ini juga berisi tentang evaluasi materi mata pelajaran gambar teknik.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis website memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran siswa jaman sekarang, karena rata-rata siswa sudah memiliki smartphone sehingga akan mudah mengakses media ataupun alat bantu pembelajaran yang berbasis website/teknologi. Dalam hal ini penyempurnaan media pembelajaran ke arah yang lebih baik sangat dibutuhkan untuk memperoleh minat dan hasil belajar siswa sesuai yang diharapkan. Sehingga dengan bantuan media pembelajaran tersebut kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran dapat diatasi dan akan membuat siswa lebih nyaman dalam melakukan belajar mandiri baik di rumah maupun di sekolah.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang

Pengembangan media pembelajan ini tidak lepas dari hasil-hasil penelitian terdahulu yang sudah memberikan dampak yang sudah nyata dalam meningkatkan hasil ataupun perbaikan dalam pembelajaran siswa di sekolah. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian dari Very (2017) dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Menggunakan Adobe Flash Pada Kompetensi Memelihara Sistem Kopling Siswa Kelas XI Bidang Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta”. Metode yang digunakan dari penelitian tersebut adalah metode research and development (R&D) dengan pendekatan model Borg and Gall tahun 2003. Analisis data pengembangan dilakukan secara deskriptif, sedangkan analisis data kelayakan dilakukan dengan mengkonversi data kuantitatif kedalam data

kualitatif. Hasil dari penelitian tersebut adalah media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Amru (2011) pada skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Mata Diklat Mengoperasikan Mesin CNC Dasar Di SMK Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta”. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development). Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah media pembelajaran dengan power point yang dikembangkan layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran untuk mata diklat Mengoperasikan Mesin CNC dasar TU-2A dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Skripsi Irfan (2012) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teori Dasar Mesin Bubut Konvensional Berbasis Software Macromedia Flash Profesional 8 Di SMK Negeri 2 Pengasih” juga relevan dengan penelitian ini. Sama dengan penelitian yang lainnya, penelitian ini juga menggunakan metode R&D. Hasil yang didapatkan juga menunjukkan presentase kelayakan sebesar 86,46%. Kelayakan tersebut jika dibandingkan dengan skor ideal maka dalam kategori sangat baik.

Akan tetapi pengembangan media pembelajaran ini juga memiliki keterbatasan diantaranya materi yang bisa dimuat harus dibatasi untuk 1 pokok materi atau bab, karena jika dimuat semua seperti buku maka siswa akan cenderung bosan dan jarang untuk membuka media tersebut, sehingga pengembangan lebih lanjut untuk media berbasis webside sangat dibutuhkan.