

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Jenjang pendidikan SMK merupakan tingkat pendidikan menengah yang memprioritaskan pada pengembangan kemampuan siswa untuk menerapkan jenis keahlian tertentu. Jenjang pendidikan SMK memberikan prioritas pada persiapan siswa terjun ke dalam dunia pekerjaan dan pengembangan sikap keprofesionalitas. Sesuai dengan tujuan dibentuknya, SMK menyelenggarakan program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis pekerjaan (Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu pendidikan formal yang mengadakan pendidikan tentang kejuruan pada jenjang pendidikan sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk pendidikan formal lain yang setara.

SMK Swasta Dwiwarna Medan beralamatkan di Jalan Gedung Arca No.52 Medan, Teladan Barat, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan Provinsi Sumatera Utara dengan kode pos 20217 merupakan salah satu SMK yang memiliki kewajiban yang tinggi dalam menjalankan kegiatan pendidikan dan terlatih untuk memberikan hasil berupa sumber manusia yang berakhlak mulia dan memiliki ilmu pengetahuan yang baik dan teknologi untuk bersaing dengan para buruh di zaman globalisasi. SMK ini terdiri dari 2 Jurusan yang mengarah pada komputer, ialah Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) dan Teknik Komputer Jaringan (TKJ).

Media dalam kegiatan pembelajaran adalah sarana utama dalam menyampaikan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM)., karena media pembelajaran sangat berperan penting bagi kesuksesan proses KBM. Menurut Sadiman (2012), Media pembelajaran ialah semua yang mampu dimanfaatkan agar mengirim suatu pesan atau berita yang dilakukan oleh pengirim kepada penerima berita, agar mampu menstimulasi pemikiran, emosi, serta motivasi dan pengamatan peserta didik, dengan demikian proses pembelajaran terjadi.

Keadaan siswa yang memanfaatkan media saat pembelajaran di dalam kelas akan terasa lebih hidup, hal ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika dilakukan perbandingan dengan peserta didik yang tidak memanfaatkan sarana atau media pada kegiatan belajar di kelas disertai minimnya motivasi belajar dalam diri siswa, menyebabkan rasa bosan pada proses kegiatan belajar (Matsun, 2018). Melalui media pembelajaran yang dimanfaatkan akan lebih mudah untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga siswa memahami pesan materi pembelajaran yang sesuai (Habibi, 2013).

Dari hasil observasi peneliti pada kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran. Salah satu masalahnya yaitu kurangnya minat belajar siswa terhadap beberapa mata pelajaran. Hal tersebut diperoleh dari dilakukannya wawancara kepada ketua jurusan di SMK Swasta Dwiwarna Medan, bapak Mahadi Winafil, S.Kom pada april 2021.

Media pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran adalah power point. Guru menggunakan aplikasi ini untuk mendemonstrasikan materi pembelajaran berupa tulisan dan gambar, serta menggunakan metode ceramah. Menyebabkan tidak timbulnya daya imajinasi topik dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran yang digunakan di sekolah menunjukkan bahwa saat ini sebagian besar pengajar jarang memanfaatkan dan memajukan media pembelajaran yang berlandaskan teknologi digital. Hal ini menyebabkan kurangnya waktu komunikasi antara guru dan murid dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran serta menyebabkan siswa merasa tidak termotivasi dan sering mendapatkan kesulitan dalam memahami pelajaran sistem komputer, mengakibatkan semangat dan minat belajar peserta didik mengalami penurunan dalam pelajaran sistem komputer.

Media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah website. Menurut Hakim Lukmanul (2018), situs web merupakan sarana atau alat Internet yang mengkoneksikan informasi dalam jangkauan lokal atau daerah dan jarak jauh atau antar negara. Informasi yang terdapat pada website bisa dikatakan sebagai halaman Website dan *link* pada website memberikan pengguna akses untuk pergi melalui satu *page* website lalu dilanjutkan *pages* lainnya, baik antara *pages* website yang tersimpan di tempat server yang sama ataupun pada server dari segala bagian dunia.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat dalam berbagai aspek kehidupan terkhusus pada aspek Pendidikan membuat sarana pembelajaran menjadi lebih beragam. Teknologi yang telah berkembang ini menjadi

revolusi baru dalam dunia pendidikan, pada 1 dekade sebelumnya pembelajaran menggunakan media papan tulis, sekarang menggunakan komputer dan handphone android dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, walaupun perkembangan teknologi semakin pesat masih banyak sekolah yang hanya menggunakan papan tulis dan proyektor sebagai media pembelajaran serta melakukan pembelajaran hanya di sekolah saja, hal ini menyebabkan kurangnya waktu komunikasi antara guru dan murid dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu disediakan suatu media yang dapat digunakan sebagai pengganti siswa pada mata pelajaran sistem komputer, sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun sesuai dengan jadwal kegiatan sekolah, dan media lain yang dibutuhkan untuk pembelajaran sistem komputer bisa diakses. Masalah yang di sebutkan diatas membuat penulis akan mengembangkan sebuah media berupa media pembelajaran interaktif berbasis web pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Swasta Dwiwarna Medan pada penelitian ini.

THE
Character Building
UNIVERSITY

1.2. Identifikasi Masalah

Berlandaskan masalah yang dideskripsikan pada latar belakang di atas, maka bisa diidentifikasi masalah-masalah yaitu sebagai berikut:

1. Walaupun sekolah telah ada beberapa media dalam kegiatan belajar, tetap saja guru masih memanfaatkan media pembelajaran power point sebagai sarana demonstrasi.
2. Terdapat sebagian besar pengajar yang kurang berminat memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang berlandaskan teknologi informasi.
3. Terbatasnya waktu yang dimiliki siswa dalam pembelajaran mengakibatkan kurangnya komunikasi diantara guru dengan siswa saat melakukan pembelajaran.
4. Belum dibuatnya suatu media pembelajaran interaktif dalam proses kegiatan belajar pada mata pelajaran Sistem Komputer materi perangkat eksternal dan perangkat memori di SMK Swasta Dwiwarna Medan

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan agar peneliti menghindari pokok masalah yang terlalu luas dan juga agar penelitian yang dikerjakan dapat lebih terarah, adapun pembatasan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis web yang dikembangkan pada mata pelajaran sistem komputer untuk materi selama 8 pertemuan.

2. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP Native pada mata pelajaran sistem komputer siswa kelas X SMK Swasta Dwiwarna Medan
3. Pengujian yang dilakukan kepada media hanya dilakukan pada satu sekolah, SMK Swasta Dwiwarna Medan.
4. Waktu yang digunakan untuk penelitian ini ialah selama 2 bulan

1.4. Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini yang menjadi rumusan masalah didapatkan atas dasar dari latar belakang masalah. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adlaah bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis web pada mata pelajaran Sistem komputer di SMK Swasta Dwiwarna yang dikembangkan?

1.5. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah yang didapat menjadi dasar dari tujuan penelitian ini yaitu Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis web pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Swasta Dwiwarna Medan yang dikembangkan

1.6. Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web ini diharapkan dapat :

1. Manfaat bagi sekolah, sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran yang akan diterapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa sehingga dapat mempengaruhi kualitas Pendidikan sekolah tersebut.
2. Manfaat bagi guru, sebagai bahan tambahan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa
3. Manfaat bagi siswa, sebagai bahan informasi sumber belajar yang lebih fleksibel
4. Manfaat bagi peneliti, menambah wawasan, menambah kemampuan, dan pengalaman dalam mengembangkan suatu media pembelajaran.
5. Manfaat bagi peneliti selanjutnya, sebagai referensi agar dapat mengembangkan suatu media pembelajaran yang baru.

THE
Character Building
UNIVERSITY