

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penggunaan media dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan sumbangan yang besar bagi kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan. Sampai dengan sekarang, media cetak dimanfaatkan sebagai media untuk menggali sumber belajar. Di era baru ini, selama kita terhubung dengan internet, kita dapat memperoleh perangkat pembelajaran di mana saja, seperti media pembelajaran berbasis *website* (Novialdi *et al.*, 2020:25). Menurut Fazain (2017:2) bahwa *website* dapat diartikan sebagai sekumpulan halaman yang dipakai guna untuk menampilkan suatu informasi, tulisan, gambar, animasi, suara maupun kombinasi dari semua elemen tersebut, baik dalam statis maupun dinamis, yang membentuk suatu rangkaian yang saling berhubungan, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan SMK di Medan yang beralamatkan Jalan Kolam No. 3, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, 20371. SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan 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 langsung di dunia pekerjaan. Terdapat jurusan yang berada di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan yang

mengarah pada Teknik Bangunan, yaitu Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB).

Dari hasil observasi peneliti pada peserta didik kelas X DPIB 1 dan 2, ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara terbuka kepada Guru Bidang Studi Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang mengampu materi Gambar Teknik kelas X Jurusan DPIB, yaitu Bapak Drs. Sudarmen, masalah yang ditemukan adalah rendahnya minat belajar peserta didik terhadap beberapa materi pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh sikap peserta didik selama proses pembelajaran yang tidak fokus, seperti berbincang hal lain terhadap teman sebangku pada saat guru menjelaskan.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pengampu adalah “Media Objek”. Media objek adalah media yang disesuaikan dengan potensi di suatu lingkungan, di sekitar sekolah atau di lokasi lain yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Sebagai contoh beliau menggunakan pintu kelas ataupun jendela kelas sebagai media pembelajaran bagi peserta didiknya. Media pembelajaran ini dapat dilakukan dimanapun serta cara penyampaiannya yang mudah dapat memunculkan interaksi dan komunikasi yang timbal balik. Media ini memiliki kekurangan yaitu, tidak efektif digunakan dalam jumlah peserta didik yang banyak, pembelajaran tidak dapat ditangkap dengan baik jika terdapat masalah pada alat penyampaiannya, seperti suara guru yang tidak terdengar dengan jelas oleh peserta didik. Media ini juga kurang tepat digunakan untuk beberapa materi pelajaran yang

membutuhkan perhatian yang khusus pada teknis pembelajarannya. Proyeksi Ortogonal merupakan sebagian dari materi pembelajaran yang terdapat pada Mata Pelajaran Gambar Teknik kelas X. Materi ini membutuhkan media pembelajaran yang dapat memusatkan serta menarik perhatian peserta didik terhadap hal yang akan dipelajarinya. Hal ini menunjukkan media pembelajaran yang digunakan di sekolah menunjukkan bahwasannya terdapat ketidaksesuaian antara media pembelajaran dengan beberapa materi tertentu.

Jangka waktu pembelajaran yang terbatas membuat peserta didik kurang mendalami materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini menyebabkan waktu komunikasi antar guru dan peserta didik hanya terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Diperlukan media pembelajaran yang akan menutupi permasalahan tersebut. Sebuah media pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik dan menjadikan peserta didik untuk belajar secara mandiri serta memiliki fleksibilitas dalam penggunaannya, sehingga peserta didik bisa memperdalam materi tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat pada materi yang membutuhkan keahlian tertentu membuat peserta didik kurang memahami inti dari pembelajaran tersebut.

Analisis kebutuhan pada penelitian ini adalah diperlukan media pembelajaran yang bisa merangkum semua materi pembelajaran serta video tutorial pembelajaran, agar peserta didik dapat belajar secara mandiri serta mendalami materi tersebut. Telah diketahui bahwasannya setiap peserta didik telah memiliki Ponsel (*Handphone*). Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* yang

nantinya dapat diakses oleh peserta didik dengan menggunakan *gadget* yang mereka miliki.

Website merupakan media pembelajaran yang berlandaskan kepada teknologi digital. Peserta didik dapat mengakses perangkat pembelajaran di *website* dari mana saja dengan koneksi internet. Oleh karena itu, perangkat pembelajaran berbasis *website* dapat memudahkan peserta didik untuk belajar di kelas Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan, karena perangkat pembelajaran berbasis *website* memiliki komponen yang akan memudahkan peserta didik dalam belajar, di antaranya pada *website* yang akan dikembangkan memiliki komponen video pembelajaran. Tidak seperti modul, lembar kerja, dan buku teks untuk belajar Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang tidak tersedia secara langsung. Semua media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, namun dengan berkembangnya tuntutan pendidikan di era modern ini, perangkat pembelajaran berbasis *website* dapat memudahkan peserta didik untuk memahami konsep secara menarik dan praktis (Novialdi *et al*, 2020:29).

Peneliti berinisiatif untuk membuat sebuah media pembelajaran berbasis *website* untuk mata pelajaran Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan khususnya pada materi Proyeksi Ortogonal. Manfaat dari penggunaan *website* dalam pembelajaran adalah pembelajaran dengan menggunakan media *website* akan lebih menarik siswa dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti memilih *Google Sites* sebagai wadah pengembangan *website*, dikarenakan pengoperasian *Google Sites* sangatlah mudah, tidak

diperlukan biaya dalam proses pengembangannya, dan hasil *website* yang telah dikembangkan nantinya tidak memiliki iklan pada saat pengoperasiannya sehingga peserta didik tidak terganggu dalam menggunakannya. Materi yang akan dibahas pada *website* tersebut adalah materi Proyeksi Ortogonal, yang pada materi tersebut diperlukan keahlian dalam menggambar dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *website* dan penelitian ini akan diberi judul, yaitu: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Kelas X DPIB SMKN 1 Percut Sei Tuan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Kurangnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.
- b. Belum adanya media pembelajaran berbasis *website* yang pengembangannya menggunakan *Google Sites* , sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran dengan inovasi terbaru.
- c. Waktu yang terbatas dalam proses belajar menyebabkan terbatasnya komunikasi antara guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tercapai sesuai dengan tujuan penelitian, serta keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti maka perlu dilakukan pembatasan masalah, adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dilakukan pada kelas X DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun ajaran 2023/2024.
- b. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dilakukan pada Elemen 5 Fase E yaitu Gambar Teknik yang berfokus pada materi pokok “Proyeksi Ortogonal” kelas X DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
- c. Penelitian ini menggunakan Model ADDIE, yang dimana proses penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran (*website*) dan hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*).

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan di atas, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran dengan perumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan kelas X DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?
- b. Bagaimana tingkat kelayakan produk media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan kelas X DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan kelas X DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
- b. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan kelas X DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat yang dibagi menjadi 2 bagian, yaitu:

- a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini akan memberikan sumbangan teori yang terkait dengan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya.

- b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

- a) Menambah wawasan serta pengetahuan mengenai bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*.

- b) Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti di masa yang akan datang sebagai seorang calon guru, media pembelajaran ini

2. Bagi Guru

- a) Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.
- b) Guru dapat meningkatkan suasana yang menyenangkan serta motivasi peserta didik dalam belajar.

3. Bagi Peserta Didik

Melalui media yang telah dikembangkan menjadi lebih menarik dapat memudahkan peserta didik dalam belajar secara mandiri serta dapat memperdalam materi dengan waktu yang fleksibel.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Produk media pembelajaran berbasis *website* akan dibuat melalui *Google Sites* dengan tampilan yang lebih menarik.
- b. Dengan perantara *Google Sites* dalam pengembangan *website*, maka pengembang dimudahkan dengan tidak perlu menguasai keahlian sistem pengkodean yang rumit.
- c. *Website* yang telah dikembangkan akan dapat diakses kapan saja (fleksibel), sehingga peserta didik dapat mengaksesnya kapan saja.
- d. Produk media pembelajaran berbasis *website* ini dilengkapi dengan materi pembelajaran, video pembelajaran, evaluasi pembelajaran, serta kuis yang dapat meningkatkan kompetensi peserta didik.
- e. Media pembelajaran yang akan dikembangkan diharapkan dapat

memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membimbing peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik memperoleh kemudahan dalam mendalami materi.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Kelas X DPIB SMKN 1 Percut Sei Tuan”, perlu dikembangkan untuk membantu pemahaman peserta didik dan juga mengajarkan peserta didik secara mandiri.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *website* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran tambahan yang digunakan dalam belajar mandiri pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Sedangkan keterbatasan pengembangan ini hanya melakukan pengujian produk berdasarkan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta uji coba pada kelas kecil dan tidak dilakukan pengujian adanya pengaruh dari media tersebut terhadap prestasi belajar peserta didik. Namun produk ini dapat digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi “Gambar Proyeksi Ortogonal”.