

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap negara di dunia ingin menjadik bangsa yang maju. Salah satu faktor besar yang mendukung kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan. Pendidikan sangat penting, sehingga tolak ukur maju atau mundurnya suatu bangsa dapat diukur oleh pendidikan, sebab pendidikan merupakan proses mencetak kecerdasan generasi penerus bangsa.

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap manusia karena pendidikan dapat membantu manusia dalam mengembangkan pola pikir dan peningkatan harkat dan martabat di lingkungan sosialnya, selain itu pendidikan dapat mengajarkan manusia untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga manusia dapat menghadapi perubahan yang terjadi menuju arah yang lebih baik.

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, media pembelajaran dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. meningkatkan prestasi belajar diperlukan pembelajaran yang lebih inovatif yang dapat mendorong peserta didik belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas.

Kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan pendidikan yang memberikan tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran salah satunya perkembangan teknologi turut andil dalam mengubah gaya belajar khususnya pemanfaatan media pembelajaran (Budiyono, 2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah banyak merubah kehidupan manusia. Semua pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dengan ditemukannya teknologi yang canggih. Salah satu teknologi yang paling banyak digunakan adalah internet sekarang telah menjadi kebutuhan pokok manusia untuk menyelesaikan pekerjaannya karena dianggap cepat dan akurat, mulai dari urusan pendidikan, perniagaan, hiburan hingga rumah tangga semuanya dapat diselesaikan dengan internet.

Internet adalah jaringan besar yang saling berhubungan dari jaringan-jaringan komputer yang menghubungkan orang-orang dengan komputer-komputer diseluruh dunia melalui telepon, satelit dan sistem-sistem komunikasi lainnya. Berdasarkan laporan Profil Internet Indonesia 2022 yang dirilis oleh Asosiasi Penyediaan Jasa Internet Indonesia atau APJII, menyebutkan bahwa penggunaan internet di indonesia di 2022 dilaporkan mencapai angka 210 juta orang atau sebesar 77,02 persen dari penduduk Indonesia, <https://www.kominfo.go.id/content/detail/44678/kominfo-lanjutkan-lima-program-prioritas-di-2023/0/artikel> pada 29-09-2022.

Melihat dari pernyataan tersebut teknologi internet perlu dioptimalkan penggunaannya dalam dunia Pendidikan salah satunya adalah pemanfaatan dalam sarana media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa di mana

pun dan kapan pun sehingga proses pembelajaran dapat lebih maksimal dalam penyampaian bahan ajarnya.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15, Pendidikan kejuruan merupakan Pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki beberapa kompetensi keahlian salah satu adalah Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM).

Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM) adalah jurusan yang mempelajari ilmu-ilmu yang berkaitan tentang sepeda motor. TBSM merupakan jurusan yang mengedepankan praktik ini juga mendidik siswa untuk mempunyai pemikiran inovatif dan kreatif. Pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan (DDK) sangat membantu mengembangkan kemampuan siswa dalam mempelajari teknik sepeda motor karena dasar kejuruan merupakan pondasi awal yang wajib dipahami untuk mempelajari teknik sepeda motor lebih dalam. Dilihat dari banyaknya pengguna sepeda motor di Indonesia dasar-dasar kejuruan berpengaruh besar dalam kebutuhan manusia terutama dalam transportasi sehingga dapat diharapkan siswa dapat mengaplikasikan ilmu mengenai dasar kejuruan sepeda motor di dunia kerja maupun di kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 12 Oktober 2022 di SMK Negeri 4 Medan dalam wawancara dengan salah satu guru DDK SMK Negeri 4 Medan proses pembelajaran dasar-dasar kejuruan dilaksanakan berdasarkan panduan ATP dan Modul Ajar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang berlaku di sekolah.

Proses pembelajaran dilaksanakan terfokus dengan penyampaian materi secara teori dan praktek kepada siswa agar siswa dapat memahami materi yang di berikan.

Dalam proses pembelajaran, pendidik menyampaikan materi secara lisan dan tulisan dengan menggunakan buku cetak yang pendidik bawa dan siswa akan berfokus mendengarkan dan mencatat apa-apa saja yang dirasa penting, pendidik juga sering melakukan sesi tanya jawab kepada peserta didik untuk mengetahui materi telah dipahami oleh peserta didik. Dan peserta didik juga bisa bertanya kepada pendidik jika ada yang kurang dimengerti.

Berdasarkan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam Modul Ajar dasar-dasar kejuruan kelas X TBSM, setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami indentifikasi peralatan perlengkapan ditempat kerja, mempersiapkan, menggunakan peralatan dan perlengkapan ditempat kerja dengan benar. Maka dari hasil wawancara pada pengajar materi dasar-dasar kejuruan bahwasannya rata-rata nilai siswa dapat dikategorikan baik bahkan ada beberapa siswa dapat dikategorikan sangat baik dalam nilai ulangan akhir semester. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua siswa setelah mendapatkan pengajaran tentang dasar-dasar kejuruan sudah bisa menggunakan peralatan kerja dengan baik dan tepat pada tempatnya.

Kenyataan yang ada, selama pembelajaran praktek berlangsung peneliti melihat banyak siswa tidak menggunakan peralatan pada tempatnya, seharusnya siswa yang telah mendapatka pembelajaran tentang dasar-dasar kejuruan sudah bisa menggunakan peralatan dengan baik dan pada tempatnya. Dan selama proses

pembelajaran secara teori terdapat banyak siswa yang tidak fokus dalam mendengarkan materi yang diajarkan, siswa lebih memilih mengobrol dengan teman sebangkunya dan mengantuk saat proses belajar berlangsung. Keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran menjadi salah satu faktor kendala mengapa pembelajaran belum berlangsung secara efektif dan efisien. Berdasarkan apa yang peneliti lihat proses belajar mengajar kurang interaktif sehingga siswa mengalami kejenuhan dalam proses belajar yang begitu-begitu saja. Sehingga perlu adanya solusi untuk meningkatkan minat siswa. Sementara untuk memanfaatkan fasilitas sekolah berupa LCD dan Infocus jika menggunakan media *power point* juga jarang dapat digunakan dikarenakan sedang digunakan oleh guru dari kelas lain dan jumlah unitnya juga terbatas.

Selain itu, faktanya seluruh siswa telah memiliki *smartphone* pribadi dan sudah menjadi gaya hidup baru yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari siswa misalnya berkomunikasi, bertransaksi atau digunakan untuk bermain game online, selayaknya *smartphone* yang memiliki akses internet maka perlu adanya pengembangan media yang dapat diakses diseluruh perangkat asalkan dapat terhubung akses internet seperti *smartphone*, laptop dan komputer.

Jaringan internet sangat memudahkan pengguna komputer yang satu berbagi informasi dengan pengguna komputer lainnya dimanapun berada. Tentu saja hal ini sangat membantu di dalam dunia pendidikan karena pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan berupa penyampaian informasi dari seorang guru ke murid. Dilihat dari kelebihan internet dan jumlah penggunaannya memungkinkan

terciptanya media pembelajaran dengan memanfaatkan fungsi-fungsi dari jaringan tersebut.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pemberi informasi kepada penerima dengan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat bagi penerima pesan (Tafonao: 2018). Pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media *website* yang terhubung dengan akses internet dalam proses pembelajaran (Arief & Hapsari: 2018). Pembelajaran berbasis *web* menawarkan beberapa keuntungan yaitu kecepatan dan tidak terbatasnya pada ruang dan waktu untuk mengakses informasi.

Media pembelajaran berbasis *web* dapat mengandung berbagai macam media ini meliputi teks, gambar, audio, video, animasi bahkan simulasi. Media belajar berbasis web merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari salah satu bentuk aplikasi dari sistem *e-learning* (*Electronic Learning*) *E-learning* adalah media pembelajaran dengan menggunakan jasa elektronik sebagai alat bantu. Menurut Daryanto (2010: 168) *E-learning* adalah pembelajaran menggunakan media elektronik baik secara *online* maupun *offline* yang diaplikasikan dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh. Sistem pembelajaran *E-learning* merupakan salah satu sistem pembelajaran yang tepat bagi siswa karena *E-learning* dapat membantu siswa menambah informasi yang lebih dari mata pelajaran yang didapatkan di sekolah, tidak hanya mampu menyajikan materi belajar. *E-learning* memberikan pengalaman yang sangat efektif dalam pembelajaran (Rohdiani & Rakhmawati: 2017).

Kegunaan media dalam proses belajar mengajar sangat berpengaruh dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang telah diajarkan oleh guru dengan mudah dan tidak membosankan (Rusman: 2013). Penggunaan media pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu dalam penyampaian isi pembelajaran serta memberikan makna yang lebih dari proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan proses belajarnya.

Dengan dihadirkan media pembelajaran berbasis *web* guna membantu peserta didik dalam memberikan pemahaman dan meningkatkan minat peserta didik, karena dengan pemanfaatan media pembelajaran ini dimungkinkan untuk membuat pembelajarannya jadi lebih menarik lagi karena disajikannya secara teks, video, maupun audio pada tiap-tiap peserta didik dan bisa diakses dan dipelajari secara mandiri oleh siswa. Selain itu juga media pembelajaran ini dapat diakses di mana pun dan kapan pun, juga salah satu keunggulan mengingat terbatasnya waktu dalam proses pembelajaran tatap muka antara guru dan siswa di dalam kelas. Media pembelajaran ini juga bersifat elastis, artinya dapat dikembangkan lebih baik lagi dan dapat digunakan hampir disemua pelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas untuk mempermudah siswa/i dalam mengakses materi serta melakukan kegiatan belajar dimanapun dan kapanpun maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan (DDK) siswa kelas X Program Studi Teknik dan Bisnis Sepeda Motor di SMK Negeri 4 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka indentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- (a) Belum diterapkan penggunaan media pembelajaran secara efektif.
- (b) Tidak menariknya media pembelajaran yang tersedia yang sedang digunakan.
- (c) Mata pelajaran DDK dianggap mata pelajaran membosankan dan kurang menarik bagi siswa.
- (d) Perlu adanya media pembelajaran berbasis web yang membantu interaksi belajar.
- (e) Proses belajar mengajar kurang interaktif, sehingga siswa mengalami kejenuhan dalam belajar.
- (f) Masih rendahnya minat siswa untuk belajar pada mata pelajaran DDK.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti perlu membuat pembatasan masalah agar hasil penelitian dapat lebih terfokus dan mendalam pada permasalahan yang diangkat. Sehingga masalah utama yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah untuk proses pengembangan media pembelajaran berbasis *website* serta uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan ahli desain. Serta uji coba skala *one to one*, skala kecil dan skala besar, keefektifan media pembelajaran berbasis web dan pengaruh media terhadap minat belajar siswa. Peneliti mengambil fokus pada materi alat-alat tangan

(*Hand Tools*) mata pelajaran dasar-dasar kejuruan (DDK) kelas X SMK Negeri 4 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

- (a) Bagaimana merancang media pembelajaran berbasis web dengan google site mata pelajaran dasar-dasar kejuruan kelas X TBSM SMK Negeri 4 Medan?
- (b) Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis web dengan google site mata pelajaran dasar-dasar kejuruan kelas X TBSM SMK Negeri 4 Medan?
- (c) Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis web dengan google site untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas X TBSM mata pelajaran dasar-dasar kejuruan?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka, tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah

- (a) Menghasilkan media pembelajaran berbasis web dengan google site yang dapat di gunakan oleh pendidik dan peserta didik pada mata dasar-dasar kejuruan kelas X TBSM SMK Negeri 4 Medan.
- (b) Mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran berbasis web dengan google site mata pelajaran dasar-dasar kejuruan kelas X TBSM SMK Negeri 4 Medan.

- (c) Mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis web dengan google site mata pelajaran dasar-dasar kejuruan kelas X TBSM SMK Negeri 4 Medan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun sebagai mamfaat pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- (a) Manfaat bagi sekolah, sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran yang akan diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa guna mempengaruhi kualitas pendidikan sekolah tersebut.
- (b) Manfaat bagi guru, sebagai tambahan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- (c) Manfaat bagi siswa, sebagai media pembelajaran belajar yang layak dan lebih fleksibel.
- (d) Manfaat bagi peneliti, menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam mengembangkan suatu media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi media yang akan dikembangkan mengacu pada tujuan pembelajaran. Secara lebih mendalam media pembelajaran yang dikembangkan terbagi dalam beberapa poin berikut ini :

- (a) Media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mengakses materi pembelajaran dasar-dasar kejuruan.
- (b) Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa jurusan teknik dan bisnis sepeda motor dalam belajar.

- (c) Media diharapkan layak di gunakan dalam pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

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

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

- (a) Media pembelajaran ini hanya terbatas pada pokok materi alat-alat tangan (*Hand Tools*) pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan.
- (b) Pengembangan ini hanya ditekankan pada prosedur analisis kebutuhan dan uji validasi dan uji coba sala kecil dan besar.
- (c) Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada kelompok kecil siswa kelas X dan Skala besar nya 1 kelas siswa SMK Negeri 4 Medan jurusan teknik dan bisnis sepeda motor.
- (d) Isi dari media pembelajaran ini meliputi petunjuk penggunaan, kompetensi, judul, absensi siswa ,isi materi pelajaran, latihan, nilai latihan, dan profil pengembang, pemingbing, dan ahli-ahli.