

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang tidak bisa di jauhkan dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dalam rangka menyiapkan peserta didik melalui bimbingan pengajaran dan latihan agar peserta didik bisa mendapatkan sebuah hasil atau timbal balik dari hal yang tidak tahu menjadi tahu, hal yang baik dan tidak serta dapat memainkan perannya dimasa yang akan datang. Pendidikan sendiri memiliki kaitan yang sangat erat dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini merupakan suatu proses yang kompleks. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi dimana saja. Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengerahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Arsyad, 2015:1).

Di era sekarang yang semakin berkembang ini pendidikan tidak terlepas dari peran teknologi untuk meningkatkan kualitas belajar siswa agar tercapainya tujuan yang di harapkan Teknologi di bidang pendidikan merupakan alat atau cara yang dimanfaatkan untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar teknologi juga berperan penting untuk pembelajaran di sekolah bisa dilihat dari media yang digunakan siswa sebagai alat bantu pembelajaran. Alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar ini merupakan media untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Bentuk media pembelajaran ada berbagai macam yaitu bahan ajar cetak atau buku, gambar, vidio, audio, animasi dan masih banyak lagi lainnya. Untuk lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan di sampaikan guru dapat menggabungkan beberapa unsur media pembelajaran.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar segala sesuatu yang dapat di pergunakan untuk merangsang pikiran,

perasaan dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengerian sumber lingkungan, manusia dan metode yang di manfaatkan untuk tujuan pembelajaran kemudian sarana komunikasi dalam bentuk cetak pandang pendengaran termasuk perangkat keras dan lunak. Penggunaan media merupakan salah satu komponen metode untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Falahudin, 2014:108)

Faktor yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang tepat adalah bagaimana agar pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik siswa maupun materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. oleh karenanya ,seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat dan menarik guna mendukung proses pembelajarang yang diajar. Guru seringkali tidak menyadari betapa penting media pembelajaran yang modern dan berinovasi agar siswa tidak merasa bosan dengan media pembelajaran yang hanya berupa buku paket, modul pembelajaran (cetak dan file) padahal di jaman modern ini siswa sudah memiliki ponsel dengan sistem android yang sangat canggih oleh karena itu perlu langkah yang tepat untuk memanfaatkan web sebagai media pembelajaran

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di dalam kelas serta hasil wawancara dengan guru dan beberapa siswa pada 14 februari, proses pembelajaran masih di dominasi oleh guru, sehingga siswa kuang aktif dalam proses pembelajaran, dominasi metode caramah dalam pelajaran gambar teknik cenderung berorientasi pada materi yang tercantum dalam kurikulum dan buku teks,serta jarang mengaitkan materi yang dibahas dengan masalah nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat guru menjelaskan materi siswa cenderung diam seta mendengarkan apa yang di jelaskan oleh guru, siswa tidak bisa berargumentasi jika ada hal-hal yang ingin ditanyakan terkait dengan materi yang ada di buku. Hal seperti ini menimbulkan siswa kurang aktif, sehingga tidak ada interaktif antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru.

Mengacu pada permasalahan yang telah diuraikan di atas perlunya media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Penggunaan *smartphone* oleh siswa yang kurang optimal dalam kegiatan belajar juga merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis website diharapkan akan dapat memberikan solusi pada sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran berbasis website mempunyai banyak keunggulan. Diantaranya adalah kemampuan berjalan di banyak system operasi (OS). Media pembelajaran berbasis website tentu bisa dijalankan di android, ios, dan windows.

Dengan menggunakan Google sites untuk mengembangkan media interaktif berbasis web dapat membantu memudahkan dalam pembelajaran khususnya pada materi Gambar Teknik agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan adanya pengembangan ini siswa dapat memanfaatkan *smartphone* yang dimilikinya dan dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan peneliti mengambil judul “Pengembangan media Pembelajaran berbasis Website pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di kelas X di SMK Pertukangan Santo Yusup”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di kelas X SMK Pertukangan Santo Yusup”.

Sub-sub masalah yang menjadi fokus penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan media pembelajaran berbasis web pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di kelas X SMK Pertukangan Santo Yusup?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis web pada Mata Pelajaran gambar Teknik di kelas X SMK Pertukangan Santo Yusup?

3. Bagaimana respon siswa setelah di implementasikan media pembelajaran berbasis web pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di kelas X SMK Pertukangan Santo Yusup?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah Pengembangan media pembelajaran berbasis web pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di kelas X SMK Pertukangan Santo Yusup Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah dengan tujuan khusus untuk:

1. Mengetahui Pengembangan media pembelajaran berbasis web pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di kelas X SMK Pertukangan Santo Yusup.
2. Mengetahui kelayakan Pengembangan media pembelajaran berbasis web pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di kelas X SMK Pertukangan Santo Yusup.
3. Mengetahui respon siswa setelah di implementasikan Pengembangan media pembelajaran berbasis web pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di kelas X SMK Pertukangan Santo Yusup

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis ataupun praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis web dalam upaya untuk meningkatkan kualitas dan respon siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Membelikan informasi bagi pihak sekolah akan pentingnya penggunaan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih optimal.

b. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan hal baru dalam belajar menggunakan *smartphone* sehingga memotivasi siswa dalam meningkatkan kualitas dan respon belajar menjadi lebih baik.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan variasi dalam memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih bervariasi sebagai sarana belajar siswa

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan mengenai penggunaan media web dalam pembelajaran yang telah selesai dan dapat dijadikan referensi atau bahan bacaan bagi peneliti berikutnya

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk berupa website untuk perangkat mobile dengan platform. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Desain pembelajaran di kembangkan menggunakan Google sites
2. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berbentuk web yang dapat diakses di berbagai system operasi (OS) contohnya seperti *smartphone* android, ios yang mendukung jaringan paling rendah *3G* ,*Laptop* dan *PC* dengan system Microsoft Windows
3. Media pembelajaran berbasis web diterapkan pada mata pelajaran Gambar Teknik untuk kelas X SMK Pertukangan Santo Yusup.
4. Bentuk media yang bersifat *online* mulai dari materi hingga video.
5. Tampilan tatap muka yang sederhana dan mudah digunakan.
6. Beberapa yang terdapat didalam website diantaranya :
 - a. Halaman Pembuka atau intro. Dalam halaman pembuka logo SMK Pertukangan Santo Yusup, tulisan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Gambar Teknik kelas X dan terdapat tombol mulai belajar yang akan mengarahkan ke menu utama.

b. Halaman sub menu antara lain :

1) KI/KD

Berisi kompetensi yang harus di capai oleh peserta didik

2) Tujuan Pembelajaran

Berisi pencapaian tiga aspek kompetensi, yakni pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang diperoleh murid dalam satu atau lebih kegiatan pembelajaran

3) Materi

Berisikan kumpulan materi disetiap pertemuan

4) Video

Video berisikan kumpulan video yang di linkkan ke youtube.

5) Evaluasi

Latihan berisikan soal materi Gambar Teknik dengan pembuatan soal menggunakan google form berbentuk pilihan ganda

6) Profil

Informasi biodata dari guru/perancang

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional digunakan untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud peneliti dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar

Pengembangan adalah sebuah usaha dalam menciptakan serta menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut sehingga dapat dipergunakan dalam mempermudah seseorang untuk melakukan sesuatu pekerjaan. Pengembangan didasari pada pembuatan suatu produk yang efektif, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk dan uji coba produk.

Pembelajaran berbasis web merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer dan internet dengan web sebagai interface. Secara umum pembelajaran berbasis wab ini akan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar dapat ditingkatkan. pembelajaran menggunakan internet memiliki sifat menarik sebagai media masa dan interpersonal,dan Gudang informasi.

Gambar Teknik adalah media penyampaian rancangan dan gagasan secara visual dalam bentuk gambar yang terdiri atas garis-garis, symbol, serta tulisan yang telah disepakati secara resmi dan mempunyai standar tertentu agar bisa di pahami oleh penggambar dan pembaca gambar

