

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Masalah pengertian belajar ini, para ahli psikologi pendidikan mengemukakan rumusan yang berlainan sesuai dengan bidang keahlian mereka masing-masing. Cara belajar merupakan suatu cara bagaimana siswa melaksanakan kegiatan belajar misalnya bagaimana mereka mempersiapkan belajar, mengikuti pelajaran, aktivitas belajar mandiri yang dilakukan, pola belajar mereka, cara mengikuti ujian. Kualitas cara belajara akan menentukan kualitas hasil belajar yang diperoleh. Cara belajar siswa adalah kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan siswa pada situasi belajar tertentu, kegiatan-kegiatan tersebut merupakan pencerminan usaha belajar yang dilakukannya. Cara belajar merupakan sebuah masalah yang dihadapi oleh siswa dan wajib di atasi dengan baik agar tidak merintanginya sukses nya studi (Ahmad Susanto, 2015: 3).

Proses belajar dilaksanakan secara formal di sekolah-sekolah, bertujuan untuk membuat perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Interaksi yang terjadi pada proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran, (Buku, Modul, Rekaman Video atau Audio, dan yang sejenisnya), sebagai sumber belajar dan fasilitas

(proyektor overhead, perekam pita audio, video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain). Di era globalisasi sekarang ini, semuanya dibuat mudah oleh teknologi yang semakin maju. Sehingga diperlukan sebuah pemahaman ilmu pengetahuan dan teknologi untuk seluruh unsur yang ada di dunia pendidikan agar hal tersebut membawa perubahan yang besar bagi negara.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Sehingga para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dan upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materi yang diajarkan agar dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, media pembelajaran memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan bukan semata-mata sebagai alat bantu.

Media pembelajaran memainkan peran yang cukup penting untuk mewujudkan kegiatan belajar menjadi lebih *efektif* dan *efisien*. Dalam posisi seperti ini, pengguna media pembelajaran dikaitkan dengan apa saja yang dapat dilakukan oleh media, yang mungkin tidak mampu dilakukan oleh guru atau guru melakukannya dengan kurang *efisien* dan *efektif*. Dengan kehadiran media pembelajaran, maka posisi guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, akan tetapi sebagai *fasilitator*. Bahkan pada saat ini, media telah diyakini memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut keseluruhan lingkungan disekitar pembelajaran. Adapun kurikulum yang merupakan unsur penting dalam pendidikan memiliki peranan sebagai suatu sikap atau perilaku yang ditunjukkan atau dijalankan oleh subjek karena hak dan kewajiban yang melekat pada status atau kedudukannya. Banyaknya kurikulum yang pernah diterapkan ini menunjukkan bahwa para pemangku kebijakan senantiasa berupaya menyajikan kurikulum yang sesuai dengan perkembangan zaman dengan begitu selama kurun waktu tertentu kurikulum akan diperbarui.

Perubahan kurikulum di sekolah dari KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang diterbitkan tahun 2006 menjadi Kurikulum 2013 merupakan salah satu yang mendasari dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* sebagai perangkat pembelajaran disekolah karena pada kurikulum 2013 berperan aktif dalam proses belajar mengajar adalah siswa atau yang dikenal sebagai (*student oriented*).

Sedangkan pada kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) lebih menekankan Guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher oriented*). Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 pasal 48 dan 59 juga mengisyaratkan dikembangkannya sistem informasi pendidikan yang berbasis teknologi dan informasi. Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara dengan Yugem Agino, S,Kom,M.Kom, selaku guru mata pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN) yang telah dilakukan disekolah, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas XI TKJ di SMKN 03 Padang pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN) masih banyak dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN) adalah 70, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Presentasi ketuntasan siswa dalam mata pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN) TA. 2021/2022 di SMKN 03 Padang

No	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa>KKM	Siswa<KKM
1	XI TKJ 2	33	10 (30%)	23 (70%)
	Jumlah	33		

(Sumber: Arsip Guru mata pelajaran Teknologi Jaringan Luas WAN SMKN 03 Padang)

Dari siswa dikelas XI, diantaranya masih ada yang belum tuntas hasil belajar, siswa belum mampu mencerna pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN), sehingga menyebabkan proses pembelajaran siswa belum aktif atau maksimal mengikuti proses belajar.

Keaktifan siswa didalam kelas untuk mata pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN), juga sangat kurang, minimnya media pembelajaran *interaktif* yang digunakan saat belajar dimana minat siswa tinggi untuk menggunakan android, komputer, laptop saat belajar *online* atau *offline*, kurangnya pemahaman siswa pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN) dengan hanya menggunakan *power point* dan buku cetak yang membuat siswa bosan, jenuh saat setiap memulai pembelajaran. Sehingga media pembelajaran *internet* bisa untuk mendukung dan mengarahkan peserta didik dalam pembelajaran mandiri di SMKN 03 Padang dimana belum ada media pembelajaran yang menggunakan *Web Google Sites* pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN) yang menyebabkan rendahnya kriteria ketuntasan pada mininum (KKM) pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN) di SMKN 03 Padang yang bisa dilihat pada tabel 1.

Setelah ditemukan masalah belum adanya media pembelajaran interaktif berbasis *web google sites* pada mata pelajaran Jaringan Nirkabel, variasi media pembelajaran yang digunakan masih konvensional misalnya menggunakan media cetak seperti buku paket sebagai buku panduan sumber belajar yang mana siswa sangat malas untuk buka buku disekolah ataupun dirumah karena mereka lebih suka belajar menggunakan android dan komputer. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang memahami materi yang di sajikan oleh guru dan siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Permasalahan saat ini dalam penyesuaian kembali atau masa peralihan dari proses belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara *online* atau *daring* sekarang justru dilakukan secara langsung atau tatap muka di kelas yang di bagi dengan sistem ganjil dan genap. Untuk itu dalam tahapan kembali proses belajar mengajar tatap muka, menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menyiapkan materi sebaik dan semenarik mungkin agar siswa kembali fokus dengan suasana kelas. Oleh sebab itu guru membutuhkan media baru yang lebih menarik untuk perhatian siswa dan salah satunya adalah memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites*.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dilihat masih banyak siswa belum optimal dalam tercapainya nilai KKM kelas XI TKJ pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN). Untuk itu, maka akan dirancang suatu media interaktif berbasis *web google sites* yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Google Sites* Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN) Kelas XI Di SMKN 03 Padang TA 2022/2023”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Minimnya media pembelajaran *interaktif* yang digunakan di SMKN 03 Padang dengan hasil nilai siswa yang kurang dari KKM sebanyak 23 siswa.
2. Tingginya minat siswa untuk menggunakan media pembelajaran internet untuk mendukung dan mengarahkan peserta didik dalam pembelajaran mandiri.
3. Kurangnya pemahaman siswa pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN).
4. Belum adanya media pembelajaran menggunakan *Web Google Sites* pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN) di SMKN 03 Padang.
5. Rendahnya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN) di SMKN 03 Padang dengan hasil nilai siswa yang tidak mencapai ketuntasan sebanyak 70%.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran interaktif Berbasis *Web Google Sites* Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN) Kelas XI di SMKN 03 Padang TA 2022/2023.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Google Sites* Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN) Kelas XI di SMKN 03 Padang?
2. Bagaimanakah praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Google Sites* Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN) Kelas XI di SMKN 03 Padang?
3. Bagaimanakah efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Google Sites* Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN) Kelas XI di SMKN 03 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Google Sites* Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN) Kelas XI di SMKN 03 Padang?
2. Mengetahui praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Google Sites* Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN) Kelas XI di SMKN 03 Padang?
3. Mengetahui efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Google Sites* Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN) Kelas XI di SMKN 03 Padang?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat pada penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Teoritis, Penelitian ini diharapkan agar bisa menciptakan kemajuan dalam pembelajaran, agar bisa menghasikan langkah-langkah lebih maju dan menarik dalam pembelajaran. Berpedoman pada kompetensi dari sebuah intitusi. Serta diharapkan agar bisa memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN). Khususnya pada pengembangan produk berbasis *Web Google Sites*. Dalam proses penilaian oleh peserta didik dan respon pendidik sebagai pengguna.
2. Manfaat Praktis
 - a. Untuk penelitian, diharapkan agar bisa memberikan pengalaman dan wawasan, yang berhubungan bagaimana memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN).
 - b. Untuk pendidik, diharapkan agar bisa memberikan wawasan serta referensi bagaimanakah pemanfaatan teknologi. Dimana kemudian akan dijadikan media evaluasi atau penilaian pembelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN).
 - c. Untuk peserta didik, diharapkan agar bisa memberikan keadaan atau suasana baru dalam pembelajaran dan penilaian. Sehingga, bisa menumbuh kembangkan.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media interaktif berbasis *Web Google Sites* ini menggunakan *Google driver* pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Luas (WAN) kelas XI di SMKN 03 Padang.
2. Media interaktif ini dalam bentuk *Web Google Sites* dengan mencakup 100 MB *Web Storage*, 6,75 *e-mail Storage* dan akses ke *suite* lengkap dari *google applicatioan*.
3. Media interaktif ini berisikan menu utama, yaitu sistem kompetensi, materi, absen, video, evaluasi, dan profil.
4. Media interaktif ini berisikan tentang materi dalam bentuk teks (*script*) dan gambar (.png dan .jpg).
5. Media interaktif ini berisikan video yang mencakup tentang video pembelajaran dan video tutorial.