

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran sebagai konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial untuk menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai peserta didik. Tujuan dari upaya tersebut adalah menciptakan suatu lingkungan belajar yang memiliki potensi untuk menghasilkan proses belajar yang berujung pada perkembangan potensi individu sebagai peserta didik. Pendekatan ini menekankan pentingnya perencanaan pembelajaran secara terstruktur dan terorganisir, yang bertujuan tidak hanya pada pemindahan pengetahuan tetapi juga pada pengembangan potensi dan kemampuan siswa secara holistik. Lingkungan belajar yang efektif dirancang untuk merangsang minat, motivasi, dan keterlibatan siswa, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara optimal dan memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan individu dalam konteks pendidikan, (Setiawan, A. 2019).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat, sehingga mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Tuntutan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan. Kemampuan untuk memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan pemikiran yang kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemauan bekerjasama secara efektif. Hal ini sangat diharapkan dapat ditemui pada siswa kejuruan seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Keberadaan teknologi Informasi sebagai elemen integral dalam kurikulum sekolah memerlukan

pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Adanya tuntutan akan sumber belajar yang lebih interaktif dan mudah diakses, memberikan dorongan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis *web*. Selain itu, kebutuhan akan pengembangan keterampilan digital menjadi semakin penting di era digital ini, dan media pembelajaran berbasis *web* dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan kompetensi ini. (Arsyah,UI,dkk,2018).

SMK N 7 Padang merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang berlokasi di Jl. Cengkeh Lubuk Begalung, Cengkeh Nan XX, Kec. Lubuk Begalung, Kota Padang. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti di kelas X Kecantikan 2, Kecantikan 3 dan Broadcasting di SMK N 7 Padang semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Pengembangan sistem media pembelajaran untuk mata pelajaran Teknik Informatika diusulkan sebagai solusi untuk mengatasi sejumlah permasalahan dalam proses pembelajaran. Salah satu permasalahan utama adalah keterbatasan akses siswa terhadap sumber belajar yang mencakup materi teknik informatika. Selain itu, adanya ketidakseimbangan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dapat diatasi melalui penyediaan materi dengan berbagai tingkat kesulitan, memungkinkan setiap siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya. Selanjutnya keterbatasan waktu dan tempat dalam pembelajaran konvensional juga menjadi fokus perhatian.

Hasil observasi, terungkap bahwa sebagian besar siswa mengalami keterlibatan rendah dalam proses pembelajaran Teknik Informatika. Siswa cenderung bersikap pasif dan kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan kepada guru. Penyebabnya dapat ditemukan pada keterbatasan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan memahami materi secara mendalam. Keterlibatan siswa yang rendah juga tercermin dalam

kurangnya minat dan kebosanan selama proses pembelajaran. Siswa merasakan kejenuhan terhadap media pembelajaran yang diterapkan, sehingga hal ini dapat berdampak negatif pada motivasi belajar mereka.

Akibatnya, hasil belajar dari proses pembelajaran Teknik Informatika belum mencapai tingkat maksimal dan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dapat diindikasikan dengan merujuk pada hasil nilai mid semester mata pelajaran Dasar Desain, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai pencapaian nilai yang sesuai dengan standar yang ditetapkan. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dalam pendekatan pembelajaran, di mana pengembangan sistem media pembelajaran berbasis web diusulkan sebagai solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mendukung pemahaman materi, dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Dengan demikian, diharapkan bahwa implementasi sistem media pembelajaran ini dapat membawa perubahan positif dalam pembelajaran Teknik Informatika di SMK N 7 Padang.

Hasil Penilaian Tengah Semester Teknik Informatika kelas X Kecantikan 2, Kecantikan 3 dan Broadcasting yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Penilaian Tengah Semester Kelas X KC 2, X KC 3 dan X BC

NO	KELAS	JUMLAH	KKM	≥ 65	≤ 65
1	X Kecantikan 2	22	65	2	20
2	X Kecantikan 3	22	65	5	17
3	X Broadcasting	26	65	7	19
	Total	70	195	144	56

Sumber : Guru Mata Pelajaran Teknik Informatika , 2024

Pada tabel di atas, terdapat 20 siswa X Kecantikan 2 yang tidak mencapai KKM dan 2 siswa mencapai KKM, pada kelas X Kecantikan 3 terdapat 17 siswa yang tidak mencapai KKM dan 5 siswa mencapai KKM, sedangkan pada kelas X

Broadcasting terdapat 19 siswa yang tidak mencapai KKM dan 7 siswa mencapai KKM. Data diatas merupakan data nilai siswa yang tidak mencapai KKM selama proses. Pembelajaran berbasis *web* ini bisa menggunakan komputer ataupun *smartphone* siswa masing-masing.

Tabel 2. Data siswa yang menggunakan *smaprtphone*

No	Kelas	Jenis Smartphone	
		Android	Lainnya
1	X Kecantikan 2	22	-
2	X Kecantikan 3	21	1
3	X Broadcasting	26	-
Total		69	1

Sumber : Guru Mata Pelajaran Teknik Informatika , 2024

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dijelaskan bahwa data siswa yang memiliki *smarthphone android* pada kelas X Kecantikan 2, X Kecantikan 3 dan X Broadcasting yang berjumlah 69 siswa dimana semua siswa disetiap kelas rata-rata sudah memiliki *smarthphone android*.

Berdasarkan masalah atas, peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran. Media tersebut berupa media berbasis *web* yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *web* untuk Mata Pelajaran Teknik Informatika Kelas X Di SMK N 7 Padang Tahun Ajaran 2023/2024”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dapat diidentifikasi masalah yang terjadi, antara lain :

1. Rendahnya keterlibatnya siswa dalam sikap siswa yang cenderung pasif dan kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan kepada guru.
2. Kesulitan memahami materi dengan metode pengajaran yang tidak efektif
3. Kebosanan siswa terhadap pembelajaran.
4. Keterbatasan akses terhadap sumber belajar.

5. Ketidak sesuaian metode pembelajaran dengan perkembangan teknologi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perancangan dan Pembuatan media pembelajaran berbasis *web* pada materi pembelajaran Teknik Informatika kelas X SMK N 7 Padang?
2. Pengujian validitas media pembelajaran berbasis *web* pada materi pembelajaran Teknik Informatika kelas X SMK N 7 Padang?
3. Pengujian praktikalitas media pembelajaran berbasis *web* pada materi pembelajaran teknik informatika kelas X SMK N 7 Padang respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *web* pada materi pembelajaran Teknik Informatika kelas X SMK N 7 Padang?
4. Pengujian efektifitas media pembelajaran teknik informatika kelas X SMK N 7 Padang respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *web* pada materi pembelajaran Teknik Informatika kelas X SMK N 7 Padang?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar masalah dan Batasan masalah yang telah dipaparkan diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan dan pembuatan media pembelajaran berbasis *web* pada materi pembelajaran Teknik Informatika kelas X SMK N 7 Padang?
2. Bagaimanakah validalitas media pembelajaran berbasis *web* pada materi Teknik Informatika kelas X MK N 7 Padang?
3. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran berbasis *web* pada materi pembelajaran Teknik Informatika untuk kelas X di SMK N 7 Padang?

4. Bagaimanakah efektifitas media pembelajarn berbasis *web* pada materi Teknik Informatika kelas X SMK N 7 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah :

1. Diharapkan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *web* pada materi Teknik Informatika kelas X SMK N 7 Padang dapat membantu proses pemberian materi ajar menjadi lebih efektif.
2. Dengan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *web* pada materi Teknik Informatika kelas X SMK N 7 Padang.
3. Siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *web* akan menunjukkan peningkatan minat terhadap materi pembelajaran, dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak menggunakan media tersebut.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi siswa, memberikan sumber belajar baru sesuai dengan kemajuan teknologi dan dapat memudahkan siswa dalam belajar.
2. Bagi guru, sebagai media yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran *online*.
3. Bagi pihak sekolah, dapat menambah media pembelajaran yang inovatif berbasis *web* untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah.
4. Bagi penulis, memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *web*.
5. Bagi pembaca, hasil penelitian ini dapat memperluas pemahaman pembaca, sehingga penelitian ini dapat dijadikan referensi.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dibuat dari penelitian ini adalah *website E-learning* di SMK N 7 Padang. Secara lebih rinci spesifikasi produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. *Website e-learning* ini dapat dibuka di *smartphone* ataupun *computer*
2. *Website e-learning* ini dibuat dengan menggunakan *Software Aplikasi Notepad++* dan *visual studio code*
3. Aplikasi tambahan pengolahan grafis seperti *Adobe Photoshop* yang digunakan untuk pengolahan gambar.
4. *Website ujian online* memiliki halaman admin, guru dan siswa.
5. Keunggulan *Website e-learning* ini lebih praktis, desainnya lebih sederhana, dan Mudah digunakan (*user friendly*).