

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan adalah usaha sadar untuk mencerdaskan putra putri bangsa, berlandaskan Pancasila dan berpatokan pada fungsi dan tujuan pendidikan yang terdapat dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 yang berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab “.

Untuk merealisasikan tujuan pendidikan nasional tersebut, dibutuhkan komponen-komponen penting, salah satunya dengan pembelajaran yang efektif. Seorang guru membangun proses belajar untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berfikir siswa. Dimana siswa dengan guru melakukan proses belajar mengajar.

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 “Pembelajaran adalah sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Kemudian Moh. Suardi (2018:7) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Seorang guru membagi ilmu kepada siswanya pada saat proses belajar mengajar berlangsung, maka siswa akan terbantu untuk memperoleh hasil belajarnya. Karna siswa belajar sudah pasti mempunyai tujuan yaitu untuk mewujudkan cita-citanya. Ahmad Susanto (2016:19) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik”. M. Andi Setiawan (2017) mengatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses perubahan atas hasil pembelajaran yang mencakup segala aspek kehidupan untuk mencapai suatu tujuan tertentu”. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran dimana pesan yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa, sehingga mampu menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif untuk merealisasikan tujuan pembelajaran sepenuhnya.

Guru dan siswa merupakan poros utama terlaksananya pembelajaran. Tak bisa dipungkiri bahwa masalah yang paling banyak muncul terdapat pada bagian ini, khususnya pada proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, selain pendekatan, strategi, model dan media, kreatifitas serta kecakapan guru merupakan hal yang sangat penting dan harus diperhatikan untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Karena pendidikan adalah : katalis untuk ide-ide

Sains, Oleh karena itu, guru harus menyiapkan, meningkatkan kemajuan pendidikan berbasis teknologi informasi yang akan mengatasi tantangan industri yang bergerak cepat (Arman Paramansyah, 2020). Saat ini teknologi sudah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia dan sudah masuk ke semua aspek kegiatan manusia. Berkembangnya dunia teknologi juga sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan, khususnya pada media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal hal tertentu, bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Berdasarkan defenisi tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran (Criticos dalam Daryanto, 2015: 4).

Sementara dalam bidang pendidikan, terutama saat pembelajaran di situasi pandemi *Covid-19* seperti saat ini mengharuskan siswa untuk melakukan pembelajaran dengan *system online* (daring) dengan menggunakan media *whatsapp* dan pembelajaran dengan *system offline* (luring) yang mengharuskan siswa datang kesekolah dengan jadwal yang telah ditentukan. Media *whatsapp* kurang efisien digunakan dalam pembelajaran daring dikarenakan adanya penggabungan pembelajaran secara *offline* dan *online*. Salah satu hal yang harus diperbaiki untuk mengatasi masalah ini adalah mengganti media pembelajaran *whatsapp* dengan media pembelajaran *blended learning*.

Blended learning adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. *Blended learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran *online*, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial. *Blended learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan melalui penggunaan media berbasis TIK. Pembuatan media pembelajaran *blended learning* berbasis *web* merupakan sebuah solusi dalam sebuah pembelajaran agar berjalan secara efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara secara langsung oleh peneliti pada hari Rabu 21 Oktober 2020 dengan guru mata pelajaran pemrograman dasar di SMKN 5 Padang yaitu bapak Irfan Marino, S.Pd bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan tatap muka dan pembelajaran jarak jauh menggunakan media *whatsapp* sangat rumit, media penyimpanan telepon yang sedikit untuk menyimpan tugas – tugas yang dikirimkan siswa bahkan ada juga tugas siswa yang hilang dari media yang digunakan.

Sebagaimana uraian diatas, penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran *blended learning* berbasis *web* dalam pembelajaran jarak jauh dan digunakan juga dalam tatap muka, media pembelajaran ini dapat digunakan secara bersamaan sekaligus media yang dibuat penulis ini untuk melaksanakan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Web* Pada mata Pelajaran Pemrograman Dasar (PRODAS) Kelas XTKJ SMK Negeri 5 Padang Tahun Ajaran 2020/2021.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat di identifikasikan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pemberian materi menggunakan *group whatsapp* kurang efektif.
2. Pelaksanaan pembelajaran secara daring dan luring, sehingga dibutuhkan media untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
3. *Bleded learning* sebagai sebuah kombinasi pembelajaran secara langsung dan pembelajaran jarak jauh.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran *blended learning* berbasis web pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas x tkj smk negeri 5 padang tahun ajaran 2020/2021 ?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran *blended learning* berbasis *web* pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas x tkj smk negeri 5 padang tahun ajaran 2020/2021?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *blended learning* berbasis *web* pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas x tkj smk negeri 5 padang tahun ajaran 2020/2021 ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan Perancangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat Validitas media pembelajaran *blended learning* berbasis *web* pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas x tkj smk negeri 5 padang tahun ajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui tingkat praktikalitas media pembelajaran *blended*

learning berbasis *web* pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas x tkj smk negeri 5 padang tahun ajaran 2020/2021.

3. Untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran *blended learning* berbasis *web* pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas x tkj smk negeri 5 padang tahun ajaran 2020/2021.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti.
 - a. Untuk menambah pengetahuan dan berbagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap pembuatan Media Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Web*.
 - b. Dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dibidang media pembelajaran *blended learning* berbasis *web*.
2. Bagi Sekolah.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pihak sekolah dalam melaksanakan Pembelajaran *Blended Learning*.

3. Bagi Pengembangan Keilmuwan.

Sebagai bahan untuk mengembangkan pengetahuan serta bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian.

F. Spesifikasi Produk yang di Rancang

Produk yang dibuat dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran *Blended Learning* di SMK Negeri 5 Padang, secara lebih rinci spesifikasi produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Blended Learning* ini dapat dibuka di komputer dan

smartphone.

2. Media Pembelajaran *Blended Learning* dibuat dengan menggunakan *Software Aplikasi Notepad++* serta *software* tambahan seperti *php my admin* untuk membuat *data base* dan *Adobe Photoshop* yang digunakan untuk pengolahan dan tata letak *gambar*.
3. Media Pembelajaran *Blended Learning* ini disajikan dengan alat control seperti tombol *login* yaitu proses bagi pengguna untuk mengakses *blended learning*, *logout* yaitu proses bagi pengguna untuk berhenti mengakses *blended learning*, *add* untuk menambahkan data, *Edit* untuk mengubah data yang ada di media pembelajaran *blended learning*, *delete* untuk menghapus data yang telah dibuat di media pembelajaran *blended learning*. Tombol-tombol ini berfungsi untuk dapat membantu memudahkan pengguna untuk menuju halaman yang diinginkan.
4. Media Pembelajaran *Blended Learning* memiliki hak akses dengan kriteria admin, guru dan siswa.