

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pemeliharaan yang memberikan pelatihan moral dan intelektual bagi peserta didik dalam penerapannya pendidikan juga disebut sebagai sebuah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang menuju tahap pendewasaan dengan menggunakan kegiatan pengajaran dan pelatihan pendidikan. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut seseorang melakukannya dengan menggunakan proses, metode, dan tindakan pendidikan. Berdasarkan undang-undang No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan Nasional bahwasanya pendidikan adalah suatu kegiatan yang telah direncanakan dengan tujuan untuk menghasilkan keadaan belajar dan kegiatan pembelajaran peserta didik dapat berjalan secara lancar pada pengembangan potensi pada dirinya dan dapat mempunyai sikap yang baik dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Kegiatan pembelajaran pastinya terdapat siswa dan guru. Siswa merupakan seseorang yang sedang menuntut ilmu melalui pendidikan dan guru merupakan orang yang menyalurkan pengetahuannya kepada peserta didik yang sedang menuntut ilmu di dalam dunia pendidikan baik secara formal dan non formal. Kegiatan pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu kegiatan yang dilaksanakan oleh guru untuk membantu peserta didik disaat proses pembelajaran yang menyesuaikan keperluan dan bakat yang dimilikinya.

Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai upaya untuk memberikan bantuan dari guru kepada peserta didik berupa kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan pemahaman terhadap informasi yang diberikan oleh guru.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, sumber belajar yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dikarenakan media pembelajaran merupakan salah satu jalan pintas untuk mengkomunikasikan informasi yang diampaikan oleh guru kepada peserta didik.

Media pembelajaran memiliki beberapa kelompok seperti: kelompok media audio radio, media cetak dan grafis, media proyeksi visual diam, media visual gerak dengan suara, dan kelompok media benda model atau nyata. Media pembelajaran selain bisa digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran juga dapat digunakan sebagai salah satu alat untuk menguji ketepatan dan inovasi guru dalam memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru perlu menggunakan empat pilar pada saat melakukan proses pembelajaran yaitu belajar untuk menguasai, belajar untuk mengetahui keterampilan, belajar untuk mengembangkan diri, dan belajar untuk hidup bermasyarakat yang harus digunakan oleh guru pada era globalisasi informasi pada saat ini, sehingga seorang guru diharuskan untuk

memahami dan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada saat kegiatan pembelajaran.

Teknologi informasi dan komunikasi apa dijadikan media pendidikan pada saat melaksanakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk alat komunikasi seperti handphone, komputer, laptop, internet dan email. Oleh karena itu, guru dan peserta didik dapat berinteraksi tanpa harus melakukan komunikasi secara langsung. Perkembangan IPTEK memiliki efek besar terhadap proses pembelajaran yang berperan untuk memberikan inovasi di dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat dilakukan sebagai upaya nyata untuk memudahkan proses pembelajaran serta menambah kreatifitas dalam menggunakan media pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran berbasis *website*.

Media pembelajaran berbasis *website* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs yang bisa diakses melalui jaringan internet. Media pembelajaran *website* ini dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran, melalui media pembelajaran *website* ini guru tidak harus belajar melalui tatap muka. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *website* ini kegiatan pembelajaran akan terasa sangat menyenangkan dikarenakan media pembelajaran berbasis *website* ini sangat mudah digunakan oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Media pembelajaran berbasis *website* yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dengan menggunakan *Google Sites* .

Media pembelajaran berbasis *website* dengan menggunakan *Gogle Sites* ini merupakan media pembelajaran yang di dalamnya berisi materi dan evaluasi latihan soal-soal yang dapat digunakan sebagai bahan belajar bagi siswa. Media Pembelajaran *Website Google Sites* ini dapat menjadikan siswa lebih fokus dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Di dalam media pembelajaran berbasis *website Googe Sites* ini mempunyai berbagai ketertarikan yang bisa meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajarann seperti penggunaan *Google Sites* ini sangat simpel dan praktis, terdapat banyak sekali menu-menu dan fitur-fitur yang mendukung, dan penyimpanan memori nya sebesar 100 MB per situs serta mudah diakses. Media pembelajaran *website Google Sites* ini dapat dipakai untuk menyampaikan materi pelajaran pada mata pelajaran apa saja seperti mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang memperlajari tentang perangkat keras dan lunak komputer mulai dari merakit PC, menginstall sistem komputer dan masih banyak lagi yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik dan mata pelajaran ini disusun sebagai sumber belajar peserta didik pada program keahlian teknik komputer dan jaringan, dimana di setiap materi yang disajikan menggunakan bahasa yang lugas, ilustrasi gambar yang mewakili, soal latihan, serta proyek untuk memudahkan peserta didik dalam memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada hari Selasa 29 November 2022 di SMK Negeri 1 OKU bahwasanya sekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang sangat baik dan lengkap. Sekolah ini memiliki 5 jurusan yang berbeda dan masing-masing setiap jurusan mempunyai fasilitas laboratorium komputer sendiri dengan spesifikasi yang baik dan TV untuk peserta dan menjelaskan materi saat proses pembelajaran. Pada saat kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar masih menggunakan beberapa metode serta alat bantu berupa papan tulis dan buku pelajaran, dimana pada metode tersebut peserta didik kurang tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran dikarenakan sumber dari buku hanya berupa gambar dan tulisan saja dimana pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar ini materinya berupa kegiatan praktik maka dari itu peserta didik membutuhkan video tutorial untuk dijadikan sebagai referensi mereka melakukan kegiatan pembelajaran agar peserta didik lebih semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran

Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar ini lebih banyak melakukan kegiatan praktik dari pada penyampaian materi pelajaran. Praktik yang dilakukan seperti merakit komputer dan instalasi operasi sistem *windows* yang dicontohkan langsung oleh ibu Meifida Himalini, S.T. guru mata pelajaran tersebut. Pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar ini dilaksanakan selama 4 jam pelajaran yang tentunya jika hanya dilakukan hanya menggunakan beberapa metode dan praktik serta menggunakan bantuan media pembelajaran berupa LKS dan buku cetak. dalam menyampaikan materi pelajaran, siswa akan

lebih cenderung kurang aktif pada saat kegiatan belajar yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dilihat dari penyampaian materi pelajaran yang materinya banyak tetapi waktu belajar untuk siswa sedikit. Pada sekolah SMK Negeri 1 OKU ini ada beberapa guru yang sudah mulai menggunakan media persentasi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi untuk penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar menggunakan media pembelajaran berbasis *website* ini belum ada.

Berdasarkan permasalahan latar belakang di atas, maka peneliti berasumsi bahwa dibutuhkan suatu media pembelajaran berbasis *website* yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik agar lebih mudah memahami pembelajaran dan bisa memaksimalkan waktu dalam menyampaikan materi yang telah di ajarkan. Khususnya pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar, salah satunya menggunakan media berbasis *website Google Sites*. Media berbasis *website* ini mampu membuat media pembelajaran yang sangat kreatif dan efektif, dikarenakan di dalam media pembelajaran *website Google Sites* ini, ada banyak fitur-fitur mendukung seperti bisa dimasukannya gambar, video, dokumen, *background* sendiri dengan akses *google search* langsung, bisa dimasukkannya link untuk mengerjakan soal dari *google form*.

Sehingga dapat memperjelas pemahaman materi dan animasi yang akan membuat peserta didik menjadi semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa juga dapat menggunakannya secara mandiri yaitu bisa digunakan melalui handphone, dan laptop yang bertujuan agar siswa bisa membaca kembali materi pelajaran di rumah. Sehingga dengan menggunakan

website ini sangat bermanfaat sekali bagi guru dikarenakan mampu memudahkan pekerjaan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan juga dapat bermanfaat sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran.

Keunggulan dari pembelajaran menggunakan media *website* berbasis *Google Sites* dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan media buku, yaitu pembelajaran yang lebih praktis, lebih menarik, dan siswa dapat belajar menggunakan lebih dari satu sumber materi, dimana di dalam *Google Sites* ini materi pembelajaran berisi tentang teori-teori dan juga praktik dalam perakitan komputer dan instalasi sistem operasi. Produk *Google Sites* yang dikembangkan merupakan salah satu ranah kawasan Teknologi Pendidikan, yaitu pengembangan dengan memanfaatkan teknologi berbasis komputer. Dalam pengembangan ini dilakukan proses desain ke dalam bentuk fisik dengan merumuskan jenis media menggunakan *website* pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya, salah satunya pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan ini mencakup ke dalam kawasan teknologi pengembangan yaitu pemanfaatan teknologi audio visual dan teknologi berbasis komputer.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti berusaha memberikan solusi atau pemecahan masalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dengan menggunakan Aplikasi *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 OKU.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah mengembangkan *website* pembelajaran dengan menggunakan *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 OKU ?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan *website* pembelajaran dengan menggunakan *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 OKU.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Secara Teoritis

Dari hasil penelitian ini dengan memanfaatkan *website* pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah, guru diharapkan mampu untuk memberikan pembelajaran dengan menggunakan media, khususnya media pembelajaran berbasis *website* dengan menggunakan aplikasi *Google Sites* pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah, diharapkan dapat menjadi media pembelajaran bagi guru pada saat proses pembelajaran serta kegiatan praktik pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar pada kelas X TKJ di SMK Negeri 1 OKU.
- b. Bagi guru, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran

kepada siswa.

- c. Bagi Siswa, dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang berbasis *website* dengan menggunakan aplikasi *Google Sites* yang dilengkapi dengan fitur-fitur yang berisikan evaluasi, materi pembelajaran, tujuan, animasi, teks, gambar, dan video.
- d. Bagi Peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti untuk menyelesaikan pendidikan strata (S1) pada program studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran yang berbasis *website* pada Mata Pelajaran komputer dan jaringan dasar, untuk siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 OKU. Spesifikasi dari produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Program aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan aplikasi *Google Sites*.
2. Materi pelajaran yang dijadikan uji coba adalah Mata Pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ di SMK Negeri 1 OKU.
3. Bentuk produk terdiri dari video yang berbentuk audio visual, teks, gambar, dan saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya sehingga memudahkan pengguna dalam menjalankan aplikasinya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Adapun asumsi dari penelitian ini adalah bahwa dengan

dikembangkannya media pembelajaran berbasis *website* dengan menggunakan aplikasi *Google Sites* proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan terbantu dan media yang dikembangkan dapat menarik perhatian siswa serta materi yang disampaikan mudah dipahami sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Keterbatasan

Pengembangan produk ini memiliki keterbatasan dalam perkembangannya yaitu diantara lain :

- a. Pengembangan media pembelajaran ini hanya berfokus pada Mata Pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan pertimbangan bahwa Mata Pelajaran ini tepat untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada kegiatan praktikum di SMK Negeri 1 OKU.
- b. Pengembangan produk hanya pada materi pada Mata Pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ untuk satu semester dikarenakan keterbatasan waktu bagi peneliti di SMK Negeri 1 OKU.
- c. Pengembangan produk ini hanya dapat diakses secara *online* dengan cara mengakses internet pada saat pembelajarannya.