

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan adalah sebuah proses pendidikan akademis yang bertujuan untuk memperbaiki nilai-nilai sosial, moral, budaya, dan agama. Pendidikan berfungsi untuk membantu generasi mendatang dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka. Dengan Pendidikan yang baik tentunya akan tercipta generasi muda yang dapat menjadi penggerak perubahan bangsa. Pendidikan juga dapat dipergunakan sebagai media komunikasi terorganisir yang disusun dalam rangka meningkatkan kegiatan belajar bagi siswa atau guru. Proses pembelajaran harus bersifat efektif agar siswa dapat menerima dan memahami informasi serta pengetahuan dengan efektif.

Dalam dunia pendidikan pula dituntut untuk selalu melakukan pemuktahiran dalam segala aspek, terutama dalam bidang sistem pendidikannya. Bukan karena sistem yang ada sebelumnya kurang bagus, akan tetapi untuk membuat sistem yang baik dalam setiap aspek pendidikan. Baik untuk pengajar, peserta didik, dan untuk sekolah itu sendiri. Sebuah metode pembelajaran yang di terapkan sebuah sekolah sangatlah berpengaruh terhadap sistem pendidikannya agar berjalan secara baik dan mengikuti apa yang di inginkan. Maka dari itu metode pembelajaran tidak boleh stuck atau terhambat dalam pengembangannya.

Metode yang baik merupakan sebuah metode yang dapat di serap dengan mudah oleh setiap peserta didik, maka darinya metode yang baik harus mampu memberikan pengajaran bisa sesuai terhadap gaya belajar peserta didik. Setiap peserta didik mempunyai cara belajar yang tentunya berbeda-beda, disatu sisi ada yang mampu lebih optimal ketika menggunakan cara belajar visual, ada pula yang mampu lebih optimal ketika menggunakan cara belajar audio dan begitupun perpaduan antara keduanya.

Pendidikan di era modern tidak dapat dipisahkan dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang. Teknologi memainkan peran penting dalam mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah melahirkan pembelajaran berbasis elektronik. Salah satu contoh aplikasi berbasis teknologi yang telah mengubah sistem pembelajaran tradisional adalah media komputer dan internet, yang kini dikenal sebagai e-learning. Pembelajaran berbasis teknologi akan lebih efektif jika guru berfungsi sebagai fasilitator sekaligus pemberi informasi dalam proses pembelajaran.

Media memiliki peran penting sebagai alat pendukung disebuah kegiatan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan pada pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik dan pengajar perlu memiliki keterampilan dalam merancang pembelajaran yang menarik di kelas, sehingga siswa dapat fokus dan terlibat dalam proses belajar. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang menarik. Untuk menarik

minat siswa, guru perlu terus memperbarui pengetahuan dan mencari metode yang tepat. Istilah "*a set of events embedded in purposeful activities that facilitate learning*" menggambarkan bahwa pembelajaran melibatkan serangkaian aktivitas yang dirancang secara khusus untuk mempermudah proses belajar.

Media pembelajaran juga disebut sebagai alat yang bisa digunakan sebagai penyampaian pesan belajar dari seorang guru kepada murid. Pembelajaran sendiri merupakan komunikasi antara pembelajar, pengajar. Proses komunikasi ini tidak akan terjadi jika salah satu dari ketiga elemen tersebut tidak ada. Oleh karena itu, diperlukan alat bantu yang efektif untuk menyampaikan pesan. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana atau alat bantu dalam pendidikan, yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Peneliti melakukan observasi secara tidak terstruktur melalui kegiatan pembelajaran di kelas XII SMKN 14 Jakarta terkait kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian. Dari hasil observasi ditemukan beberapa kendala diantaranya metode pembelajaran disana masih menggunakan satu pintu atau satu sumber saja, yakni dari pengajar sebagai sumber informasi. Selain itu ternyata peserta didik tidak menerima sumber buku pembelajaran atau buku cetak yang dapat dijadikan pedoman pembelajaran mereka di sekolah.

Karena adanya keterbatasan pembelajaran yang tanpa menggunakan media buku, maka dirasa bahwa konsep pembelajaran tersebut kurang efektif sehingga siswa kurang tertarik dan terlebih lagi peserta didik jadi tidak begitu mengerti sebuah isi materi yang telah disampaikan pengajar. Efek dari konsep pembelajaran yang kurang efektif sering menimbulkan kebosanan dan kebingungan dari para peserta didik karena mereka tidak mempunyai bahan ajar apapun ketika pendidik sedang menjelaskan materi pembelajaran.

Ketika proses pembelajaran dilaksanakan peserta didik dapat hanya mengandalkan materi yang diberikan langsung oleh pengajar sehingga menyebabkan kurangnya pengetahuan peserta didik terhadap pelajaran tersebut sebatas apa yang mereka dengarkan dari pengajar. Hal ini disebabkan karena kurangnya ketersediaan bahan ajar dan juga kesadaran peserta didik akan belajar mandiri masih sangat kurang. Oleh karenanya, sangat di perlukan sebuah media pembelajaran yang tentunya menarik terhadap pembelajaran kepegawaian.

Menurut peneliti mata pelajaran dari Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian ini merupakan salah satu dari mata pembelajaran yang sangat penting, terutama bagi peserta didik yang berencana setelah lulus langsung mencari kerja. Karena dalam mata pelajaran kepegawaian ini mereka akan diajarkan tentang hirarki ketenaga kerjaan, bagaimana hubungan antara setiap bagian pada suatu perusahaan, dan bagaimana operasional suatu perusahaan.

Salah satu solusi yang bisa digunakan ialah adanya perubahan metode pembelajaran yang berbasis teknologi. Dengan menggunakan teknologi

metode pembelajaran bisa di kembangkan lebih efisien dan efektif. Salah satu penggunaan teknologi dalam penerapan metode pembelajaran ialah menggunakan bantuan media Website, karena dengan menggunakan bantuan Website, informasi dapat diakses dengan lebih mudah dan tanpa terkendala oleh waktu. Tidak hanya itu, ketika menggunakan metode pembelajaran dengan bantuan Website guru bisa memberikan materi langsung dan tidak hanya materi yang di berikan tugas pun bisa di berikan lewat dengan media Website. Alternatif lain juga dapat menggunakan metode pembelajaran menggunakan media aplikasi, namun untuk metode ini dibutuhkan pembuatan aplikasi yang tergolong rumit dan biaya pembuatannya juga termasuk mahal.

Dalam hal ini, peneliti memiliki keterbaruan dalam pembuatan penelitian ini yaitu ingin menciptakan media pembelajaran menggunakan bantuan media *Google Sites* yang mana media tersebut digunakan dalam membuat Website yang bisa diakses peserta didik dimanapun serta kapanpun. Website tersebut nantinya akan berisi tentang berbagai materi pembelajaran kepegawaian untuk kelas XII jurusan OTKP. Nantinya Website tersebut tidak hanya berisi materi saja namun juga berisi tentang evaluasi dan soal-soal disetiap babnya yang dapat dimanfaatkan siswa untuk melatih pengetahuan yang telah diajarkan oleh pendidik sebelumnya.

Pernyataan tersebut dapat diperkuat dengan sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Putri, 2021) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Hukum Newton pada Gerak Benda” yang menyatakan bahwasannya media pembelajaran berbasis Google Sites ini

dikatakan menarik untuk digunakan karena mudah diakses dan mampu menarik minat serta perhatian peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, peserta didik juga dapat dengan mudah memahami materi karena bahasa yang digunakan sederhana dan sesuai dengan pola pikir mereka.

Selain itu, penelitian juga dilakukan oleh (Adzkiya & Suryaman, 2021) yang menguji kelayakan media berbasis website ini kepada peserta didik kelas V SD melalui pembelajaran online. Penelitian tersebut menggunakan metode wawancara sehingga hasilnya berupa pendapat dan masukan dari para peserta didik. Dari penuturan beberapa peserta didik dinyatakan bahwasannya pembelajaran melalui media *Google Sites* ini lebih menyenangkan dibandingkan dengan menggunakan system konvensional yang monoton dan terkesan membosankan.

Peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan penelitian ini karena yakin bahwa Website pembelajaran ini akan bermanfaat khususnya untuk kelas XII jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran agar dapat belajar dan memahami materi kepegawaian lebih dalam dan lebih rinci lagi dibandingkan dengan materi yang sebelumnya mereka dapatkan. Berdasarkan perihal diatas, maka peneliti dapat mengajukan penelitian berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan *Google Sites* pada Pelajaran OTK Kepegawaian Kelas XII di SMKN 14 Jakarta"**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan adanya latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dibuatkan identifikasi masalah – masalah sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran yang digunakan oleh di SMKN 14 Jakarta masih menggunakan metode konvensional satu pintu ( Pendidik sebagai sumber informasi)
2. Tidak tersedianya media pembelajaran seperti buku ataupun e book sebagai pegangan peserta didik untuk melakukan pembelajaran dirumah
3. Pentingnya penggunaan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi dalam menunjang proses pembelajaran dimasa kini

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan adanya latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang sebelumnya diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Perencanaan dan Pengimplementasian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Website menggunakan *Google Sites* pada Pelajaran OTK Kepegawaian Kelas XII di SMKN 14 Jakarta ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Website menggunakan *Google Sites* pada Pelajaran OTK Kepegawaian Kelas XII di SMKN 14 Jakarta
3. Bagaimana tingkat kepraktisan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Website menggunakan *Google Sites* pada Pelajaran OTK Kepegawaian Kelas XII di SMKN 14 Jakarta

#### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Menyusun perencanaan dan pengimplementasian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Website menggunakan *Google Sites* pada Pelajaran OTK Kepegawaian Kelas XII di SMKN 14 Jakarta.
2. Mengevaluasi tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Website menggunakan *Google Sites* pada Pelajaran OTK Kepegawaian Kelas XII di SMKN 14 Jakarta
3. Mengevaluasi tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Website menggunakan *Google Sites* pada Pelajaran OTK Kepegawaian Kelas XII di SMKN 14 Jakarta

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kebermanfaatan sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini disusun dengan tujuan untuk memajukan pembelajaran, mengembangkan langkah-langkah inovatif, dan menciptakan media pembelajaran yang menarik. Tujuan utamanya adalah memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan dan ilmu pengetahuan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran

##### 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan agar dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya adalah:

- a. Bagi peneliti, diharapkan mampu memberikan pengalaman dan menambahkan wawasan tentang bagaimana cara untuk mengaplikasikan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian.
- b. Bagi pendidik, diharapkan dapat memberikan sebuah wawasan baru serta referensi dalam pemanfaatan sebuah teknologi untuk dapat digunakan dalam sistem pembelajaran.
- c. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memberikan wawasan atau kondisi terkini dalam belajar, dan berharap dapat menambah keinginan dalam mencari ilmu yang baru.
- d. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi contoh dimana sekolah dapat mengembangkan metode pembelajaran yang berorientasi dalam penggunaan teknologi.



UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA