

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Istilah pendidikan berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*paedagogie*," yang berarti panduan yang diberikan kepada anak (Jenilan, 2020). Pendidikan adalah sebuah upaya untuk mendukung peserta didik agar mereka mampu menyelesaikan tugas secara mandiri dan menjalankan tanggung jawab mereka (Pristiwanti, 2022). Pendidikan adalah suatu proses yang membentuk kemampuan dasar yang mendasar, baik dalam aspek intelektual maupun emosional, yang mengarah kepada karakter manusia dan kemanusiaan (Pendidikan et al., 2020). Kesimpulan dari kalimat di atas adalah bahwa pendidikan berasal dari istilah Yunani "*paedagogie*," yang berarti bimbingan untuk anak. Pendidikan bertujuan untuk membantu peserta didik agar mampu menyelesaikan tugas secara mandiri dan bertanggung jawab. Selain itu, proses pendidikan juga mengembangkan kemampuan dasar dalam aspek intelektual dan emosional, dengan penekanan pada pembentukan karakter dan kemanusiaan.

Pendidikan sebagai sistem terbuka tidak terlepas dari berbagai masalah, baik yang bersifat mikro maupun makro. Masalah mikro mencakup isu-isu yang muncul dalam komponen-komponen pendidikan itu sendiri, seperti kurikulum, administrasi pendidikan, dan lain-lain. Sementara itu, masalah makro meliputi tantangan yang dihadapi pendidikan sebagai sistem dalam konteks sistem yang lebih luas dalam kehidupan manusia, termasuk ketidakmerataan pendidikan, rendahnya kualitas pendidikan, serta isu efisiensi dan relevansi (Yonisa et al., 2021). Kualitas pendidikan adalah kemampuan lembaga pendidikan dalam memanfaatkan sumber daya yang ada untuk meningkatkan proses belajar secara maksimal. Media pembelajaran berperan penting dalam mencapai kualitas ini, karena efektivitasnya dapat meningkatkan pelaksanaan pendidikan dan hasil yang dicapai (Nur & Kurniawati, 2022).

Dalam mengatasi kualitas pendidikan media pembelajaran menjadi salah satu yang memiliki peran penting karena media pembelajaran adalah alat yang

digunakan untuk menyampaikan dan menerima pesan, di mana peserta didik serta pendidik itu sendiri berperan sebagai penerima pesan (Afifah et al., 2022). Dalam Pesan tersebut disampaikan oleh pendidik atau sumber lain dalam bentuk simbol komunikasi, baik secara verbal (lisan atau tertulis) maupun non-verbal atau visual.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mengirimkan dan menerima pesan, dengan peserta didik dan pendidik sebagai penerima. Pesan tersebut dapat disampaikan oleh pendidik atau sumber lain melalui simbol komunikasi, baik dalam bentuk verbal (lisan atau tulisan) maupun non-verbal atau visual (Muthoharoh & Sakti, 2021). Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh dua komponen utama, yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran (Ali, 2020). Menurut Lestari Media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar bagi siswa yang mirip dengan kehidupan nyata di sekitarnya, karena membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik (Lestari & Wirasty, 2022).

Berdasarkan analisis masalah yang dilakukan pada kelas XI Teknik Kendaraan Ringan (TKR) di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 52 Jakarta, yang merupakan contoh nyata dari tantangan yang dihadapi dalam pendidikan, dengan 12 *responden*, diperoleh beberapa temuan penting mengenai kendala yang dialami peserta didik. Data yang dikumpulkan, 50% *responden* berasal dari kelas XI TKR A dan 50% dari kelas XI TKR B. Mengenai materi yang sulit dipahami, terdapat beberapa topik yang diidentifikasi, yaitu sistem rem, sistem kemudi, sistem *suspensi*, perawatan dan *overhaul* ban dan roda, serta *spooring* dan *balancing*. Dari total *responden*, 41,7% mengalami kesulitan pada sistem rem, 33,3% pada sistem kemudi, dan 33,3% pada sistem *suspensi*.

Selanjutnya, 83,3% *responden* menyatakan memerlukan media pembelajaran untuk materi yang sulit dipahami, dengan *website wordpress* menjadi pilihan utama. Frekuensi penggunaan media pembelajaran oleh guru juga menjadi perhatian, di mana 76,9% *responden* menyatakan guru hanya menggunakan media tersebut "sering". Selain itu, 92,3% *responden*

menyebutkan bahwa variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak bervariasi. Dalam hal kesesuaian media pembelajaran dengan materi, sebagian besar *responden* mencatat bahwa penggunaan media seperti *Powerpoint* dan buku paket tidak sepenuhnya sesuai dengan materi yang diajarkan. Terakhir, dalam pemahaman peserta didik, 58,3% *responden* mengaku tidak paham mengenai materi sistem rem, sementara 41,7% merasa tidak paham terhadap materi lainnya.

Di sisi lain, tantangan teknis yang dialami siswa di SMKN 52 Jakarta juga berhubungan dengan jenis perangkat keras yang mereka gunakan. Dari pengamatan, kebanyakan siswa menggunakan *smartphone* dengan memori internal yang tidak cukup besar. Akibatnya, penggunaan aplikasi pembelajaran yang membutuhkan instalasi sering mengalami hambatan. Hal ini membuat kesulitan dalam mengakses materi secara mandiri, untuk itu, diperlukan inovasi media yang ringan dan mudah diakses tanpa memakan banyak memori, seperti media berbasis *website* yang hanya membutuhkan *browser* untuk digunakan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Insani et al., 2025), yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dapat meningkatkan pemahaman siswa, hasil ini relevan dengan masalah yang dihadapi oleh siswa di SMKN 52 Jakarta, di mana 83,3% *responden* menyatakan memerlukan media pembelajaran untuk materi yang sulit dipahami. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*research dan Development*) dengan hasil skor validitas media mencapai 0,81 (kategori valid) dan skor validitas materi juga 0,81 (kategori valid), hasil penelitian menunjukkan bahwa materi pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi. Selain itu, hasil uji praktikalitas mengindikasikan bahwa media ini sangat praktis, dengan 81,94% guru dan 82% siswa menggunakannya dalam praktik.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, peneliti berencana untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dalam proses belajar di kelas XI TKR. Media yang dipilih adalah *Website* interaktif yang dirancang khusus sesuai dengan materi pembelajaran, yaitu sistem rem. *Website*

pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang sulit dipahami, seperti yang diungkapkan oleh 83,3% *responden* yang menyatakan memerlukan bantuan media. Dengan demikian, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Website Wordpress* Interaktif Materi Sistem Rem pada Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Kelas XI di SMKN 52 Jakarta.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian di atas adalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Saat ini belum ada media pembelajaran berbasis website yang interaktif untuk mendukung materi tentang sistem pengereman, sehingga perlu dikembangkan sarana pembelajaran yang lebih inovatif agar proses belajar lebih efektif.
2. Media pembelajaran yang sudah ada belum digunakan secara baik, menyebabkan proses belajar mengajar sering terganggu karena keterbatasan waktu dan lokasi, terutama di luar jam sekolah.
3. Minat serta rasa ingin tahu siswa terhadap materi sistem pengereman dalam mata pelajaran (KK) masih rendah, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diakses untuk meningkatkan semangat belajar serta pemahaman siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah peneliti ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Dibutuhkannya media pembelajaran baru yang interaktif
2. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa *Website*
3. Materi yang akan dibahas pada media ini yaitu sistem pengereman

Intelligentia - Dignitas

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas maka didapatlah rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Website wordpress* yang efektif untuk menyampaikan materi sistem pengereman sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran konsentrasi keahlian di SMK?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran berbasis *website wordpress*. Tujuan utamanya adalah menyediakan alat pembelajaran yang inovatif terkait materi sistem pengereman, yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa.
2. Mendesain media pembelajaran berbasis *Website Wordpress* yang menarik dan mudah diakses, sehingga dapat mengatasi keterbatasan waktu dan lokasi dalam proses pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian memiliki pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada materi system rem mata pelajaran konsentrasi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi SMKN 52 Jakarta :

- Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media ajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

- Mendorong Inovasi dalam Metode Pengajaran

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, penelitian ini dapat mendorong guru untuk mengadopsi metode pengajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman.

2. Bagi Guru :

Peneliti menginginkan agar temuan dari studi ini dapat mendorong para pendidik untuk menciptakan alat pembelajaran yang lebih efisien dan kreatif, terutama dalam format *Website* pembelajaran.

3. Untuk Peserta Didik :

- Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri

Dengan bahan ajar yang interaktif, peserta didik dapat lebih mudah melakukan pembelajaran mandiri, meningkatkan kemandirian dan tanggung jawab dalam proses belajar.

- Meningkatkan Keterampilan Digital

Dengan menggunakan teknologi dalam bahan ajar, peserta didik akan lebih terbiasa dengan alat dan *Platform* digital, yang penting untuk pengembangan keterampilan abad ke-21.



Intelligentia - Dignitas