

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi dan informasi telah berkembang sangat pesat pada kondisi saat ini internet telah menjadi sumber informasi yang populer dikalangan masyarakat dikarenakan mampu menawarkan akses informasi yang mudah, cepat, dan juga dengan jumlah yang tidak terbatas. Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2020) dari total populasi sebanyak 264 juta jiwa penduduk Indonesia, ada sebanyak 171,17 juta jiwa atau sekitar 64,8 persen yang sudah terhubung ke internet dengan survei yang di dominasi oleh pelajar atau masyarakat dengan rentang usia 15 hingga 19 tahun.

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi di abad 21 membuat banyak perubahan dan tantangan di kalangan masyarakat. Era revolusi industry 4.0 mulai bergeser ke era *super smart society 5.0* yang sudah diperkenalkan oleh Negara Jepang pada tahun 2019 silam. Setiap bidang kehidupan sudah bertransformasi dengan penggunaan komputer, handphone, tablet dan teknologi lainnya sebagai sarana yang mendukung kemudahan dan ketepatan dalam memperlancar setiap komunikasi dan pekerjaan, baik dibidang ekonomi, politik, sosial, agama dan tentunya bidang pendidikan. Peningkatan kualitas sumber daya manusia harus terus ditingkatkan, pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting guna mewujudkan SDM yang unggul dan berdaya saing.

Pendidikan merupakan suatu proses akademik yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan nilai-nilai sosial, moral, budaya dan agama. Pendidikan juga merupakan komunikasi terorganisasi yang dirancang untuk mengembangkan kegiatan belajar untuk peserta didik atau pembelajar. Diperlukan proses pembelajaran yang efektif dan efisien agar pembelajar dapat menyerap informasi dan pengetahuan yang dipelajarinya.

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai inovasi, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan prestasi belajar diperlukan pembelajaran yang lebih inovatif yang dapat mendorong peserta didik belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Nadiem Anwar Makarim saat berpidato pada acara Hari Guru Nasional (HGN) tahun 2019 mencetuskan konsep “Pendidikan Merdeka Belajar”. Konsep Merdeka belajar berusaha untuk memberikan kebebasan dan kemandirian kepada siswa dalam proses pembelajaran. Siswa diberikan kebebasan untuk memilih materi pembelajaran, Dalam proses pembelajaran dibangun ekosistem pendidikan yang memfasilitasi tumbuh dan berkembangnya nalar, karakter, inovasi, kemandirian, kenyamanan, dan keahlian siswa. Maka merdeka belajar dapat membentuk sumber daya pada era perkembangan teknologi yang unggul atau berkualitas untuk menuntaskan peluang pendidikan dengan tujuan kemajuan bangsa dan negara. Salah satunya, unsur penting pendidikan dalam proses pembelajaran yang harus mengikuti alur perkembangan teknologi adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai alat yang membantu proses pembelajaran dalam penyajian materi yang menarik serta kreatif dengan membuat situasi belajar menjadi aktif dan dapat dengan mudah dimengerti oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Audia et al., 2021). Media pembelajaran dapat membantu proses kegiatan belajar yang bertujuan untuk memperjelas penyampaian makna pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih sempurna dan baik (Kustandi & Darmawan, 2020). Melalui media sebagai alat atau wadah penghubung untuk

menyampaikan suatu pesan atau informasi dari pendidik (guru) kepada peserta didik (siswa) dalam memahami pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi pendidik sebagai sarana untuk membantu penyampaian materi pembelajaran yang inovatif, kreatif, komprehensif, menarik antusias peserta didik serta menciptakan situasi belajar yang menyenangkan di kelas (Hamid et al., 2020).

Salah satu media yang digunakan untuk menarik perhatian peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Google Site yang dapat diakses dengan media gawai seperti handphone dan juga laptop atau pc atau juga Tablephone. Google Site merupakan cara termudah dalam membuat informasi yang bisa diakses oleh peserta didik melalui Gawai apapun dan memiliki kemudahan akses untuk menambahkan berkas file lampiran serta informasi lainnya. Pada Google Site, guru dapat memberikan materi pembelajaran, tugas, mencantumkan silabus, dan perangkat lainnya. Materi pembelajaran yang diberikan dapat berupa teks, gambar, video, sehingga guru bisa memvariasikannya. Kelebihan lain dalam menggunakan media Google Site yaitu, media ini gratis dan bisa akses kapanpun dimanapun asalkan penggunanya memiliki akses internet. Cahyo Nugroho & Hendrastomo (2021).

Berdasarkan hasil observasi pertama yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 15 Garut, diperoleh data nilai siswa kelas X-5 yang belum mencapai tingkat kepuasan maksimal, hal ini dapat ditemukan pada nilai ulangan harian mata pelajaran Informatika, yaitu masih banyak siswa yang tidak mencapai nilai rata-rata atau kriteria kelulusan maksimal (KKM) yang ditentukan sebesar 70 sedangkan jumlah siswa dari 30 siswa yang diamati, hanya 10 siswa yang mampu mencapai atau melebihi nilai KKM.

Melalui wawancara tidak terstruktur kepada guru pengampu mata pelajaran Inofmatika di SMAN 15 Garut, pelaksanaan pembelajaran TIK masih secara tekstual (mengacu pada buku teks pembelajaran) dan karakteristik pada materi ini bersifat konseptual. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan meliputi buku teks pelajaran dan papan tulis. Walaupun banyak variasi jenis

media pembelajaran yang digunakan, tetapi penggunaan media pembelajaran tersebut belum optimal sehingga siswa kurang tertarik dan kurang memahami materi.

Banyak siswa yang sibuk berbicara dengan teman saat guru sedang menerangkan materi pelajaran. Metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu menggunakan metode ceramah. Kekurangan metode ceramah yaitu metode ceramah dirasa kurang melekat pada ingatan siswa, membosankan dan juga monoton. Ketika proses pembelajaran berlangsung siswa hanya mengandalkan informasi yang diberikan guru sehingga menyebabkan rendahnya pengetahuan siswa terhadap pembelajaran tersebut. Hal ini disebabkan karena kesadaran akan belajar mandiri pada siswa yang masih kurang.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu siswa kelas X, siswa menjelaskan adanya kesenjangan yang didapat pada *assessment* atau penilaian evaluasi materi harian yang dilakukan masih menggunakan media offline seperti kertas penilaian dan buku, sehingga siswa yang berhalangan hadir karena sakit atau izin kesulitan mengakses diluar jam pembelajaran.

Maka dari permasalahan diatas peneliti mengajukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web dengan menggunakan Google Site Pada Mata Pelajaran Informatika SMA NEGERI 15 Garut sebagai wujud pemanfaatan teknologi.

1.2. BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti membatasi masalah pada analisis pemahaman literasi digital pada peserta didik pada mata pelajaran simulasi digital dengan Batasan masalah agar penelitian ini lebih jelas, terarah dan mendalam. Batasan masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Peneliti ditujukan pada pengembangan suatu produk media pembelajaran berbasis web menggunakan Google Site.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X dengan Materi Dampak Sosial Informatika

1.3. RUMUSAN MASALAH

Rumusan dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar berdasarkan model pengembangan berdasarkan ADDIE?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis WEB Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMAN 15 GARUT

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan Penelitian :

1. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar Media Pembelajaran Berbasis Web pada mata pelajaran TIK kelas X di SMAN 15 Garut berdasarkan model ADDIE
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis WEB Pada Mata Pelajaran Informatika kelas X di SMAN 15 Garut

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website diharapkan mampu mengundang hal positif untuk setiap elemen, yakni sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Dapat Memberikan sumbangsih terkait wawasan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis website pada mata pelajaran Informatika serta untuk menambah gagasan. dan wawasan untuk para pembaca mengenai proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website.

2. Manfaat praktis

- Manfaat bagi peserta didik

Mampu membuat peserta didik mempelajari secara individu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis website,

- Manfaat bagi guru

Sebagai sarana komunikasi dalam menerapkan dan memberikan materi mata pelajaran Informatika dan mampu membuat peserta didik mengembangkan pola pikir secara kritis serta mampu bersaing di abad 21.