

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi banyak dimanfaatkan untuk memperlancar proses belajar mengajar didalam dunia pendidikan. Namun tidak semua pengajar (guru atau dosen) yang memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Pada kenyataannya masih ada proses belajar dan mengajar yang masih menggunakan metode ceramah dikarenakan lebih praktis dan mudah digunakan. Namun, juga mempunyai kelemahan karena metode ini biasanya berlangsung searah dan membuat suasana bosan pada peserta didik dan membuat peserta didik tidak memperhatikan penjelasan materi dari pengajar. Oleh sebab itu dibutuhkan suatu upaya untuk mengatasi kelemahan tersebut. Banyak alternatif metode pembelajaran lain yang bisa dipakai pengajar selain metode ceramah salah satunya dengan memakai multimedia animasi agar terciptanya proses belajar mengajar yang menarik serta berlangsung dua arah.

Pendidikan yang baik merupakan salah satu hal yang akan menunjang kemajuan suatu negara guna bersaing secara global. Pendidikan sangat berperan dalam sektor pembangunan sekarang, hal ini merupakan yang sangat menentukan bagi kemajuan suatu negara. Setiap pembangunan pasti memerlukan inovasi untuk mencapai pengetahuan, keterampilan, dan pengembangan sikap, dimana pengembangan tersebut dapat ditempuh melalui pendidikan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia adalah dengan penggabungan pembelajaran berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, bahkan sekarang ini berlangsung dengan pesat. Pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi meluas sampai diberbagai bidang, termasuk dunia pendidikan.

Sistem pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan beberapa tahun ini yang bertujuan untuk mewujudkan sistem pendidikan menjadi lebih berkualitas, dengan kurikulum yang lebih baik tujuannya untuk menghasilkan lulusan yang baik pula. Kemajuan dan peranan teknologi sudah sangat menonjol, sehingga penggunaan alat-alat, perlengkapan pendidikan, media pendidikan mulai disesuaikan dengan kemajuan. Penggunaan alat-alat bantu didalam proses mengajar, alat-alat bantu peraga

pendidikan, audio, visual, dan audio visual serta perlengkapan kerja yang mendukung lainnya, disesuaikan dengan perkembangan pendidikan.

Proses pembelajaran pada pemilihan metode mempengaruhi media pembelajaran, walaupun ada aspek-aspek lain yang harus di pertimbangkan dalam menentukan media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar diharapkan para peserta didik dapat menerima ilmu yang telah disampaikan oleh pendidik. Penyampaian sebuah materi pembelajaran akan lebih baik jika menggunakan sebuah media pembelajaran sebagai sarana untuk menunjang atau untuk mempermudah peserta didik dalam menanggapi materi yang bersangkutan secara maksimal. Dengan sebuah media sebagai sarana penunjang pembelajaran tentu mempermudah peserta didik menerima materi yang disampaikan oleh pengajar secara maksimal.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SMKN 2 Bandung pada mata pelajaran teknik gambar produksi ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi ketika proses belajar dan mengajar berlangsung seperti banyaknya siswa-siswi yang kesulitan memahami materi yang diberikan, karena siswa-siswi hanya mengandalkan materi yang diberikan oleh guru pada saat dikelas saja. Hal ini juga disebabkan kurangnya ketertarikan siswa-siswi dalam mencari sumber bacaan dan materi tambahan. Serta kurangnya media pembelajaran membuat siswa hanya menerima pembelajaran secara pasif. Media pembelajaran konvensional yang disampaikan menggunakan papan tulis menyebabkan siswa dan siswi merasa kesulitan saat ingin membaca kembali materi yang telah disampaikan.

Selanjutnya peneliti mencari media apa yang baik dan cocok digunakan untuk siswa dengan cara melakukan studi literatur terhadap penelitian sebelumnya yang membuat produk media pembelajaran atau bahan ajar. Kemajuan teknologi informasi telah memungkinkan peneliti untuk mengembangkan pembelajaran dalam mengubah penyajian bahan ajar, dalam hal ini modul atau buku cetak, menjadi bahan ajar dikemas dalam format digital. Pada penelitian ini penulis menyiapkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk *website*, menggunakan *Google Site*. *Google Site* merupakan cara yang praktis dalam pembelajaran karena memberikan informasi pembelajaran dengan cepat. Pada *Google Site* yang akan dibuat ini berisikan materi

yang telah diberikan maupun yang akan diberikan dengan bahan materi dari modul atau buku paket pada mata pelajaran teknik gambar produksi yang kemudian dapat diakses kapan pun dan dimanapun.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas penulis dapat menentukan rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis digital yang layak digunakan pada mata pelajaran teknik gambar produksi.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian skripsi ini sebagai berikut.

- 1) Materi bahan ajar digital yang di masukan kedalam *Google Site* adalah materi pelajaran gambar teknik manual.
- 2) Penelitian ini hanya untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan bahan ajar digital dengan media *Google Site*.

### **1.4 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas penulis dapat menentukan tujuan dari penelitian ini, yaitu menghasilkan bahan ajar digital berupa produk bahan ajar digital berbasis *Google Site* dan mengetahui kelayakan bahan ajar digital pada mata pelajaran teknik gambar produksi.

### **1.5 Manfaat**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yaitu:

- 1) Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang media pembelajaran menggunakan modul atau buku dengan pemanfaatan teknologi digital yang ada dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

- 2) Manfaat praktis

- a) Bagi penulis

Dapat mengembangkan bahan ajar pembelajaran teknik gambar produksi yang lebih ber-variasi untuk siswa maupun tenaga pengajar di SMKN 2 Kota Bandung.

- b) Bagi guru

Bahan ajar ini dapat dijadikan acuan atau referensi untuk membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran teknik gambar produksi pada siswa agar lebih menarik dan tidak membosankan.

c) Bagi peserta didik

Bahan ajar pembelajaran digital yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar, sehingga mampu meningkatkan efektivitas, menumbuhkan semangat, dan motivasi untuk lebih giat dalam belajar pada mata pelajaran teknik gambar produksi.