

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah semakin cepat. Perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh yang positif dalam berbagai aspek kehidupan salah satunya yaitu pada aspek pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dalam pendidikan memberikan banyak perubahan media pembelajaran. Perubahan yang terjadi seperti pemanfaatan pada media pembelajaran (Budiyono, 2020). Memanfaatkan teknologi pada media pembelajaran dapat memudahkan dalam proses belajar-mengajar dan berdampak baik pada hasil belajar (Peprizal dan Syah, 2020) Media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar sangat bermanfaat bagi guru dan siswa. Media yang tepat untuk digunakan saat ini adalah media yang memanfaatkan teknologi (Shobariyah et al., 2022). Salah satu media yang memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran yaitu *website*. *Website* merupakan fasilitas dari internet yang dapat menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, grafik, audio, video dan animasi. Kelebihan *website* adalah *website* dapat menyajikan informasi dimana saja dan kapan saja (Soejono et al., 2018).

Proses pembelajaran di Indonesia saat ini pada kenyataannya masih terdapat banyak sekolah atau lembaga formal maupun non-formal yang pada proses pembelajarannya belum menggunakan teknologi. Media pembelajaran masih menggunakan cara konvensional seperti menggunakan buku cetak dan papan tulis sebagai media untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran secara konvensional kurang menarik dan dalam penyampaian materinya memerlukan waktu yang cukup lama. Guru harus mencatat materi di papan tulis dan selanjutnya menjelaskan dengan metode ceramah kepada siswa, sementara siswa mencatat materi yang disampaikan melalui papan tulis dan mendengarkan penjelasan guru. Model pembelajaran konvensional seperti itu dapat menurunkan minat dan hasil belajar siswa (Peprizal dan Syah, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Drs. Agi Firmansyah, MM. selaku guru yang mengajar mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Bandung yaitu SMK Negeri 3 Bandung, menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan cara konvensional dan masih belum banyak memanfaatkan teknologi informasi secara maksimal. Pada proses pembelajaran masih berfokus kepada guru. Hal tersebut menyebabkan hasil pembelajaran belum menunjukkan kualitas pembelajaran yang baik. Salah satu materi pelajaran produktif yang dipelajari pada jurusan DKV adalah materi mengenai logo. Materi mengenai logo menjadi materi penting sehingga dipelajari secara berulang pada fase E sebagai pengenalan di kelas 10, pada fase F sebagai penciptaan di kelas 11 dan 12. Pada fase F Siswa dituntut untuk menciptakan logo secara tuntas sesuai ketentuan dari pihak industri yang bekerjasama dengan sekolah dan materi ini dijadikan sebagai bahan Ujian Kompetensi (UKOM) di kelas 12. Maka berdasarkan permasalahan diatas diperlukan sebuah media pembelajaran yang lebih memanfaatkan teknologi yaitu media pembelajaran berbasis *website* yang digunakan untuk proses pembelajaran pada materi logo agar siswa dapat lebih memahami materi logo dengan baik. Media pembelajaran berbasis *website* juga dapat lebih menunjang dalam mempermudah siswa agar dapat lebih aktif dan terarah saat mengeksplor materi dari sumber yang benar meskipun secara mandiri. Diharapkan juga bisa menampilkan beberapa tampilan inspirasi yang dapat diakses siswa dalam melihat referensi mengenai berbagai logo. Serta siswa dapat menciptakan logo dengan baik dan profesional.

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu dibuatkan sebuah media pembelajaran berbasis *website* pada materi mengenai logo. Maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Perancangan *Website* “LEALO” sebagai Media Pembelajaran bagi Siswa di SMK Negeri 3 Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan “LEALO” sebagai media pembelajaran berbasis *website* bagi siswa di SMK Negeri 3 Bandung?

2. Bagaimana hasil uji kelayakan dari rancangan “LEALO” sebagai media pembelajaran berbasis *website* bagi siswa di SMK Negeri 3 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk kepada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses perancangan “LEALO” sebagai media pembelajaran berbasis *website* bagi siswa di SMK Negeri 3 Bandung.
2. Mengetahui hasil uji kelayakan rancangan “LEALO” sebagai media pembelajaran berbasis *website* bagi siswa di SMK Negeri 3 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini diantaranya:

a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi mengenai perancangan media pembelajaran berbasis *website* mengenai materi logo pada mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual untuk siswa pada jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan menjadi media pembelajaran bagi siswa sehingga mendapatkan pengalaman belajar lebih menarik dan kegiatan pembelajaran menjadi efektif serta mendapatkan hasil kualitas pembelajaran yang lebih baik.

2) Bagi Guru

Perancangan ini dapat menjadi rekomendasi bagi guru untuk menghadirkan membuat media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar di kelas.

3) Bagi Sekolah

Sebagai rekomendasi dan referensi media pembelajaran bagi pihak sekolah yang dapat memfasilitasi guru dalam menggunakan media ketika pelaksanaan proses belajar-mengajar sehingga menciptakan kualitas pembelajaran yang baik.

4) Bagi Peneliti Bidang Sejenis

Penelitian ini dapat menjadi salah satu masukan atau acuan untuk pengembangan bagi peneliti selanjutnya.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Sistematika penulisan skripsi sebagai pedoman mengacu kepada penulisan karya ilmiah UPI Tahun 2019. Pada Skripsi ini berisikan 5 bab yang setiap bab terdiri dari sub-sub bab. Dengan begitu struktur penulisannya sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka menjelaskan teori keilmuan yang akan dikaji pada penelitian dengan berisikan hal-hal seperti pengertian, berbagai konsep, teori, dalil, hukum, model dan rumusan serta penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian ini terdapat kajian pustaka yang berkaitan dengan topik penelitian.
3. BAB III Metode penelitian berisikan bagian peneliti dalam merancang alur penelitiannya dari pendekatan instrument, tahapan pengumpulan data, hingga Langkah-langkah analisis yang dilakukan dengan metode yang diambil.
4. BAB IV Temuan dan pembahasan yang didalamnya membahas hasil temuan penelitian dan kemudian dibahas yang sudah dirumuskan sebelumnya.
5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi menjelaskan hasil kesimpulan dari temuan penelitian, implikasi serta rekomendasi kepada pihak-pihak yang bersangkutan baik maupun pembaca dan pengguna hasil penelitian

