

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMK Negeri 2 Garut adalah sebuah sekolah kejuruan di kabupaten Garut, beralamatkan di Jl. Suherman No. 90, Jati, Kec. Tarogong Kaler, Kabupaten Garut, Jawa Barat 44151. Sekolah ini memiliki 10 program keahlian. Diantaranya Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan adalah sebuah konsentrasi keahlian yang mempelajari tentang belajar pembuatan gambar rumah, gedung, dan apartemen, perhitungan biaya konstruksi, pelaksanaan pekerjaan konstruksi, dan memelihara konstruksi.

Semua yang akan dipelajari di Konsentrasi Keahlian DPIB ada dalam capaian pembelajaran. Salah satu capaian pembelajaran yaitu struktur 3D dan 2D bangunan, arsitektur, interior dan eksterior. Membuat visualisasi animasi desain yang informatif menggunakan teknologi *Building Information Modelling (BIM)* di bidang desain pemodelan dan informasi bangunan. Kegiatan belajar berfokus pada praktik dan biasanya diberi fasilitas penunjang untuk kegiatan pembelajaran berupa laboratorium dan perangkat komputer yang memadai. Proses Kegiatan belajar dan fasilitas penunjang tersebut erat kaitannya dengan teknologi digital.

Hasil observasi peneliti setelah mengajar selama sebulan di kelas XI DPIB SMKN 2 Garut, peneliti menyadari bahwa peserta didik hampir seluruhnya enggan memiliki buku pegangan materi, bahkan untuk sekedar meminjamnya dari perpustakaan. Peserta didik lebih mengandalkan *browsing* melalui internet untuk mencari materi-materi ajar yang diperlukan di kelas. Apalagi, dengan banyaknya pembelajaran praktek yang memperbolehkan siswanya mengakses internet untuk mencari inspirasi. Meski penggunaan teknologi digital dan internet sudah berjalan dengan baik, peneliti mendapati bahwa para siswa tak memiliki suatu pegangan yang pasti dalam melakukan kegiatan pembelajaran selain media internet yang ada digenggaman.

Dengan adanya akses *gadget* dan internet di dalam pembelajar menjadikan siswa jarang berkunjung ke perpustakaan dan jarang meminjam buku. Mereka lebih mengandalkan *gadget*-nya untuk memfoto materi dari buku, atau melakukan *browsing* seadanya untuk mencari materi. (Maunah, 2016) Di jurnal penelitian lainnya, yang dilakukan oleh Alfiansyah, dkk, menyatakan bahwa ketergantungan siswa terhadap internet membuat siswa malas membaca buku dan memilih untuk membuka *smartphone* dan mem-*browsing* internet untuk mencari informasi yang terkait dengan materi pembelajaran. (Alfiansyah, Rozi, & Syafir, 2023)

Namun, diluar hal itu internet sendiri sesungguhnya memiliki kelebihan yang mampu memberikan dampak positif bagi penggunanya, termasuk pada para siswa bila di fasilitasi dengan baik. Mahasiswa/pelajar dapat mengakses informasi dan pengetahuan melalui internet sesuai dengan kebutuhan perkuliahan/sekolahnya. (Setiyani, 2010). Ada banyak fasilitas di dalam internet yang mampu dimanfaatkan untuk belajar, contohnya siswa dapat mendownload buku dalam bentuk pdf, menonton video tentang materi-materi, berbagi bahan ajar dan fungsi yang lain. (Sari & Utami, 2019)

Oleh karena itu, bila digunakan dan difasilitasi dengan baik, maka internet sendiri mampu menjadi pegangan yang baik bagi siswa. Apalagi, hampir seluruh siswa memiliki perangkat digital, terutama *smartphone* yang mampu melakukan akses internet. Namun, pada kenyataannya sumber belajar yang tersebar di internet masih belum mumpuni untuk dijadikan sebagai pegangan oleh siswa, terutama siswa di SMK DPIB.

Butuh sebuah *improvement* dari sumber media pembelajaran yang dapat memenuhi kinerja siswa dan tujuan pembelajaran. Perangkat teknologi dan informasi penting untuk diintegrasikan ke dalam dunia pendidikan karena di era serba digital ini pemanfaatan teknologi dan informasi mempunyai pengaruh besar dalam membangun pendidikan menjadi lebih baik. (Pijiani, Nisa, & Soali, 2020). Melihat minat siswa yang lebih tinggi dalam memanfaatkan media dari internet. Sebuah situs *website* akan cocok untuk dijadikan media pembelajaran. Dengan memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran, maka media pembelajaran

berbasis *website* dipilih sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. (Ayu, Sari, & Muhaqiqin, 2021).

Selain itu, *website* juga dapat dibuka dimanapun dan kapanpun tanpa batas waktu. (Aktaviani & Ayu, 2021). Selama memiliki jaringan internet, siswa mampu membuka situs *website* dalam perangkat PC, tablet, dan khususnya *mobile* yang dimiliki oleh hampir seluruh siswa. Karena tampilan *website* mampu menyesuaikan tampilan *smartphone* yang saat ini rata-rata memiliki ratio layar 16:9 dengan resolusi 720p. (Arsi & Febrianti, 2014).

Berdasarkan penjabaran pada paragraf sebelumnya, peneliti terdorong untuk membuat situs web yang berisi tentang materi-materi, baik secara tertulis dan video, juga soal-soal tes materi desain interior kelas XI konsentrasi keahlian DPIB yang didesain menarik dan mudah diakses. Agar para siswa memiliki pegangan yang pasti dalam memanfaatkan akses internet sebagai sumber belajar dari ponsel pintar yang dimiliki masing-masing. Terkhusus pada materi Desain Interior tentang Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan melaksanakan penelitian skripsi berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Pada Materi Desain Interior di SMKN 2 Garut.”

1.2 Batasan Masalah

Setelah melakukan pengamatan dari identifikasi masalah yang dijabarkan. Terdapat batasan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti:

1. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas XI DPIB.
2. Penelitian ini hanya akan membahas satu sub materi tentang material, ornamen dan bahan *finishing* dalam desain interior.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Website* pada materi Desain Interior konsentrasi keahlian DPIB?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Website* pada materi Desain Interior konsentrasi keahlian DPIB?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap media pembelajaran berbasis *Website* untuk materi Desain Interior konsentrasi keahlian DPIB?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Website* secara online yang dapat diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *Website* di SMKN 2 Garut khususnya konsentrasi keahlian DPIB.
4. Mengetahui respon pengguna terhadap pembelajaran berbasis *Website* pada materi Desain Interior konsentrasi keahlian DPIB.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Untuk Peserta Didik
Memudahkan peserta didik dalam mengakses materi desain interior dimanapun dan kapanpun.
- b. Untuk Pendidik
Memberi kemudahan bagi pendidik untuk menyiapkan dan menyampaikan pembelajaran, selain itu juga menjadi alat evaluasi yang efisien.
- c. Untuk Lembaga/Sekolah
Memberikan media pembelajaran berbasis *Website* pada mata pelajaran APLPIG di SMKN 2 Garut.
- d. Untuk Peneliti
Memberi pengalaman langsung untuk membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *Website* di SMKN 2 Garut, terutama pada materi Desain Interior jurusan DPIB.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika ini merupakan gambaran kasar dari isi penelitian skripsi peneliti. Sistematika penulisan skripsi ini mengacu pada pedoman karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021. Sistematika penulisan skripsi ini disusun sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah yang akan diangkat sebagai penelitian, batasan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang landasan-landasan teori, definisi serta konsep dasar mengenai media pembelajaran, video pembelajaran, Permainan edukatif teka teki silang (TTS), kurikulum merdeka, struktur kurikulum merdeka, I-Spring Suite, materi bahan finishing desain interior, peneliti terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan untuk penelitian, yaitu desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian yang telah dilaksanakan, isi dari bab ini meliputi proses perancangan pembelajaran, hasil uji penelitian, dan hasil analisis data yang disesuaikan dengan metode yang telah ditentukan.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan penelitian yang diperoleh dari hasil pembahasan yang berkaitan dengan judul skripsi. Dilanjutkan dengan implikasi berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.