

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Media bertujuan untuk memperjelas, memudahkan, dan membuat materi menarik bagi peserta didik. Ini memungkinkan guru untuk meningkatkan motivasi belajar dan mengefisienkan proses belajar (Hastuti & Ghoni, 2022, hlm. 30). Guru sekarang tidak hanya diminta untuk membuat materi pelajaran, tetapi juga diminta untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran secara inovatif. Peserta didik dituntut untuk memahami materi pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan mereka dengan media pembelajaran (Trisiana, 2020, hlm. 32).

Teknologi saat ini berkembang dengan cepat dan memiliki banyak manfaat untuk pembelajaran, seperti *smartphone*, komputer, dan laptop yang biasa digunakan oleh peserta didik. Tidak diragukan lagi, peserta didik saat ini memiliki *smartphone* yang dapat mengakses apapun dan dimanapun, apalagi dengan perkembangan teknologi yang mendukung jaringan internet yang sudah tersebar hampir di seluruh Indonesia (Lararenjana, 2021). Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajar adalah media *web-based learning* (Hastuti & Ghoni, 2022, hlm. 30). Menurut Divayana (dalam Utami dkk, 2020) mengemukakan bahwa “*web* adalah kumpulan halaman yang berisi informasi teks, gambar gerak atau diam, animasi, suara, dan kombinasi dari semua komponen halaman yang terhubung melalui rangkaian *hyperlink*”. Ibrahim (dalam Utami dkk, 2020) *web* adalah suatu kebutuhan saat ini yang sangat penting sebagai *engine* pencari informasi yang efisien. Menurut Irwandani (2019, hlm. 38) media berbasis *web* dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dianggap dapat menarik perhatian peserta didik.

Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat bahwa penetrasi internet di Indonesia mencapai 79% pada tahun 2023, atau 215.626.156 orang dari total populasi Indonesia sebesar 275.773.9011 orang (Yati, 2023). Ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia termasuk ke dalam negara yang banyak mengakses internet yang dibutuhkan untuk sebuah *web* bisa diakses.

Jenis pembelajaran yang disebut *web-based learning* memanfaatkan teknologi internet, yang memungkinkan pembelajaran tanpa Batasan ruang dan waktu. Ini lebih dari hanya menempatkan konten pada internet yang dapat diakses melalui komputer atau *smartphone*, dan *web* tidak hanya sebagai sarana untuk menggantikan kertas untuk menyimpan dokumen atau informasi (Aditya, 2018, hlm. 65). Saat ini, media pembelajaran sudah mulai masuk ke zaman teknologi informasi, dan berbagai aplikasi pembelajaran telah dibuat untuk membuat pembelajaran lebih mudah disampaikan kepada peserta didik (Pertiwi & Irfan, 2021, hlm. 203).

Sekolah menengah kejuruan (SMK) dirancang untuk menghasilkan peserta didik yang kompeten dalam bidang mereka yang dapat langsung memasuki dunia kerja (Parinsi dkk., 2021, hlm. 229). Menurut Febrianto (2021, hlm 350) “SMK sangat penting untuk menyiapkan peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan sosial dan keterampilan. Akibatnya, peserta didik menganggap pembelajaran di SMK sulit dipahami dan dipelajari. SMK memiliki mata pelajaran produktif untuk masing-masing jurusan, dan tingkat pembelajaran yang hampir sama dengan yang diajarkan di perkuliahan (Mulyono, 2021, hlm. 150).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru TBSM di SMK Widya Mukti pada tanggal 25 Juni 2023, ditemukan beberapa kendala yang terjadi pada saat pembelajaran yang telah dilakukan, yaitu belum adanya media pembelajaran pada program keahlian TBSM dikarenakan baru terdapat satu angkatan peserta didik, keterbatasan waktu penyampaian, sehingga ditemukan kesulitan-kesulitan dalam pemahaman dan menyebabkan sedikit peserta didik yang memahami materi sistem starter. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor yang berkaitan, seperti ketika guru memberikan penjelasan yang sulit dipahami peserta didik atau ketika peserta didik menerima materi dan sulit berkonsentrasi karena terlalu lelah atau bosan dengan media yang monoton terlebih pada materi sistem starter ini terdapat *wiring diagram* yang membutuhkan visualisasi yang bisa memudahkan peserta didik untuk memahami *wiring diagram* ini. Akibatnya, peserta didik kesulitan memahami dan menggambarkan penjelasan guru (Harta dkk., 2021, hlm. 183). Sementara itu sekolah memberikan akses internet kepada peserta didik untuk mengakses sumber pembelajaran dari *web*, namun belum ada

media *web-based learning* yang dapat diakses untuk materi sistem starter pada mata pelajaran pemeliharaan kelistrikan sepeda motor. Selama pembelajaran, guru hanya menampilkan *slide* presentasi. Selain itu, materi yang sulit dipahami oleh peserta didik membuat proses pembelajaran kurang aktif karena guru hanya bertindak sebagai sumber materi dan peserta didik hanya mendengarkan (Paska dkk., 2017, hlm. 74).

Penelitian yang dilakukan oleh Novitasari dkk. (2021), menunjukkan bahwa sistem *web-based learning* ini memiliki efisiensi yang tinggi. Dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sistem ini berkinerja dengan baik dalam semua aspek, dengan skor kegunaan sebesar 88,38%, sehingga sistem ini sangat mudah digunakan dan cocok untuk diimplementasikan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi & Irfan (2021) juga menunjukkan bahwa media *web-based learning* sangat valid, praktis dan efektif untuk pelajaran sistem komputer. Media ini divalidasi oleh validator materi dan media dan dinyatakan valid. Selain itu, media ini dinilai praktis oleh guru dan peserta didik, dengan kategori sangat praktis. Selain itu, media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. penelitian berbasis *web* juga dilakukan oleh Novialdi dkk (2020) yang menunjukkan bahwa berdasarkan uji validitas yang dilakukan, media *web-based learning* termasuk dalam kategori valid dengan persentase validitas 88,13% dan kategori praktis dengan persentase kepraktisan 87,42%. Hal tersebut juga membantu peserta didik untuk memahami konsep matematika dengan persentase penguasaan konsep matematika sebesar 84,64% yang merupakan hasil yang sangat baik.

Materi sistem starter adalah pelajaran yang membutuhkan visualisasi atau materi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, namun terbatas oleh media yang masih menggunakan *power point* sebagai media penyampaian materi yang utama. Kondisi ini dapat menjadi faktor yang menjadi hambatan dalam proses pembelajaran mata pelajaran sistem starter. Besar harapan penulis pemakaian media *web-based learning* ini bisa dipakai dalam kondisi apapun dan dimanapun. Pentingnya melakukan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan media *web-based learning* ketika guru mengajar pada materi sistem starter sepeda motor untuk mata pelajaran pemeliharaan kelistrikan sepeda motor.

Kebaharuan dari penelitian ini adalah adanya sebuah media *web-based learning* yang isinya terdapat sebuah video animasi yang memvisualisasikan aliran arus listrik pada *web-based learning* sistem starter. Selain itu, terdapat laman khusus evaluasi yang nantinya hasil dari peserta didik akan masuk ke *database* media *web-based learning*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diharapkan adanya media *web-based learning* pada materi sistem starter, dapat digunakan pada berbagai macam jenis *smartphone* atau laptop yang dirancang untuk mengatasi masalah yang dihadapi peserta didik, sehingga mendukung kualitas belajar. Sehingga penelitian ini berjudul “**RANCANG BANGUN *WEB BASED LEARNING* PADA MATERI SISTEM STARTER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, sehingga dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan sebuah media *web-based learning* yang layak untuk digunakan pada pembelajaran materi sistem starter?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *web-based learning* pada materi sistem starter?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media *web-based learning* yang sesuai dan layak untuk pembelajaran materi sistem starter.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi sistem starter dengan menggunakan media *web-based learning*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan memberikan ide-ide baru tentang perancangan media pembelajaran, terutama dalam bidang pendidikan, dan berfungsi sebagai bahan referensi untuk penelitian yang akan datang.

2. Diharapkan dapat menjadi acuan dalam proses pembelajaran di dalam maupun dapat digunakan untuk belajar mandiri di rumah sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Dengan menggunakan media digital, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru untuk mengembangkan dan membuat media pembelajaran dalam bidang pendidikan.

2. Bagi Tenaga Pendidik

Bisa digunakan sebagai bahan masukan untuk mengembangkan lebih banyak media *web-based learning* dan menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran materi sistem starter, yang memungkinkan penyampaian materi semakin berbeda.

3. Bagi Peserta Didik

Diharapkan penelitian ini dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sistem starter, karena dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi ini diuraikan menjadi lima bab sesuai dengan pedoman karya tulis ilmiah UPI 2019 dan dirancang untuk mempermudah pembicaraan dan penyusunan hasil penelitian, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN, terdapat pendahuluan, latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, Bab ini menjelaskan teori-teori yang mendukung penelitian dan membahas berbagai kajian kepustakaan yang akan digunakan penulis sebagai bahan acuan selama proses penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, Bab ini memberikan penjelasan tentang rancangan penelitian. Ini mencakup desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen dan prosedur penelitian, serta analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN, Bab ini membahas temuan penelitian dan membahas hasil uji coba, rancang bangun media, dan analisis data yang disesuaikan dengan metode yang ditetapkan.

BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI, bab ini membahas tentang simpulan penelitian, implikasi dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.