

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi akhir–akhir ini berkembang dengan begitu pesatnya. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dari perkembangan teknologi adalah bidang pendidikan. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi pendidik kepada peserta didik. Kebutuhan akan sarana belajar mengajar pun dituntut agar lebih dapat menunjang kegiatan ajar khususnya dalam lingkup sekolah. Teknologi dalam lingkup sekolah juga diperlukan untuk membuat konsep belajar lebih mudah dimengerti dan dipahami bagi mahasiswa. (Indriyani, dkk. 2015).

Proses belajar mengajar dalam suatu pembelajaran di sekolah merupakan interaksi guru dengan mahasiswa, dimana guru memberikan materi ajar dan mahasiswa mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Sehingga proses belajar mengajar dapat bermakna serta mudah tersampaikan. Namun pada kenyataannya, dalam penyelenggaraan pendidikan ditemukan beberapa masalah. Seperti kelas yang tidak kondusif serta tidak tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. (Hartati, dkk. 2019).

Literasi merupakan suatu kemampuan dalam membaca, menulis, melihat, serta menciptakan hal yang diiringi dengan kemampuan berpikir yang inovatif dan kritis sehingga dapat menciptakan kondisi yang efektif dan efisien dalam berkomunikasi satu sama lain. Pada era globalisasi ini, banyaknya ditemukan media pembelajaran yang baru sehingga kemampuan literasi sangat dibutuhkan, sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung maka akan mempermudah mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Setiyanti, dkk., 2021).

Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan semakin terasa sejalan dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dan bermedia. Dengan masuknya pengaruh globalisasi, pendidikan masa mendatang akan lebih bersifat terbuka dan dua arah, beragam, multidisipliner, serta terkait pada produktifitas kerja dan kompetitif. (Hartati, dkk. 2019).

Seiring perkembangan teknologi internet, pembelajaran interaktif berbasis *website* mulai dikembangkan. Dua keuntungan dari pembelajaran berbasis *website*, yaitu kebebasan platform dan ruang kelas. Dengan demikian pembelajaran berbasis *website* memiliki fleksibilitas tinggi untuk mengubah setting, struktur, maupun konten sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna. Hakekat pembelajaran berbasis *website* adalah bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet. Pembelajaran berbasis *website* dapat digunakan dalam pendidikan jarak jauh atau pendidikan konvensional tergantung dari kepentingannya. (Sujono, 2013).

Hubungan dalam penerapan sistem pembelajaran berbasis Android, IOS, Windows dan sebagainya dengan menggunakan teknologi informasi bertujuan sebagai media yang alternatif bagi pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi informasi digunakan sebagai pendukung kegiatan proses pembelajaran melalui internet maupun komputer (Susilo & Rohman, 2019). Berdasarkan riset penelitian, pendidikan di Indonesia sudah menerapkan pembelajaran berbasis aplikasi berupa Android, IOS, maupun *website*. Pada pembelajaran berbasis *website* yang dirancang sebagai pembelajaran yang efektif melalui *website*. Fungsi dari *website* tersebut adalah strategi yang dikembangkan untuk membantu tenaga pendidik dalam mengintegrasikan kekuatan *website* dengan minat belajar peserta didik (Lutsenko, dkk., 2019).

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar mahasiswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar mahasiswa antara lain (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian mahasiswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para mahasiswa dan memungkinkan mahasiswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, dan (4) Mahasiswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi aktivitas-aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Berdasarkan pemaparan diatas salah satu diantaranya adalah media pembelajaran berbasis *website*. (Sudjana, 1987). Minat baca dan keterampilan membaca rendah,

bisa jadi berdampak pada prestasi yang juga rendah. Semakin tinggi minat baca dan keterampilan membaca seseorang, maka akan semakin cepat informasi dan pengetahuan yang dimiliki. Sebaliknya, jika orang tidak mempunyai minat untuk membaca otomatis dia tidak akan memiliki keterampilan membaca, sehingga akan semakin sempit pengetahuannya. Strategi yang terencana sangat penting untuk proses belajar. Strategi dan teknik pelaksanaan pembelajaran terkait erat. Terdapat kebutuhan untuk pemahaman yang lebih besar jika strategi tersebut ingin mencapai tujuan.

Pemahaman ini dimulai dengan stimulus yang mendorong setiap orang untuk menunjukkan respons dalam kegiatan pembelajaran bahasa. Setiap orang memiliki kemampuan unik. Agar mereka dapat berkembang dan sukses, keterampilan mereka harus diwujudkan. Pada umumnya, semua orang lebih suka meningkatkan keterampilan mereka secara tidak formal. Akibatnya, diperlukan metode yang dapat diterima dan dipahami oleh siswa untuk mengatasi tantangan. Mahasiswa dapat menggunakan pendekatan pembelajaran interaktif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep yang masih abstrak. Pembelajaran *online* sangat penting karena untuk mengikuti perkembangan zaman yang dikuasai oleh teknologi saat ini, perguruan tinggi harus mengembangkan media pembelajaran berbasis *internet* atau *website*.

Mengembangkan model pembelajaran berbasis *website* tidak sekedar menyajikan materi pelajaran ke dalam internet tetapi perlu dipertimbangkan secara logis dan memegang prinsip pembelajaran. Begitu pula desain pengembangan yang sederhana, personal, cepat, serta terdapat evaluasi *online*. Pembelajaran berbasis *online* bisa menjadi alternatif jika dosen pengampu tidak dapat hadir di dalam kelas. Dalam mencapai tujuan pembelajaran mata kuliah Strategi Pembelajaran Kelautan dan Perikanan, diperlukan beberapa faktor untuk mendorong individu atau kelompok. Dalam menjelaskan setiap metode, pendekatan, dan strategi pembelajaran yang berbeda, banyak pemikiran dan analisis diperlukan. Strategi yang tepat adalah dasar pembelajaran yang efektif.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka suatu rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada mata kuliah Strategi Pembelajaran Kelautan dan Perikanan untuk mahasiswa semester 4 jurusan Pendidikan Kelautan dan Perikanan yang mudah dipahami dan dapat meningkatkan minat literasi?
- 1.2.2 Bagaimana kualitas media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan berdasarkan ahli media, ahli materi, dan mahasiswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan penelitian adalah:

- 1.3.1 Mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada mata kuliah Strategi Pembelajaran Kelautan dan Perikanan untuk mahasiswa semester 4 jurusan Pendidikan Kelautan dan Perikanan yang mudah dipahami dan dapat meningkatkan minat literasi.
- 1.3.2 Mengetahui kualitas media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan *website* pembelajaran ini, diharapkan baik secara manfaat teoritis maupun manfaat praktis bagi pihak yang membutuhkan. Adapun manfaat yang diharapkan adalah:

1.4.1 Segi Teori

Penelitian ini diharapkan akan memperkaya dan menambah pengetahuan keilmuan dalam bidang pendidikan. Diharapkan juga sebagai bahan acuan berikutnya yang berhubungan dengan Peningkatan Minat Literasi Mahasiswa pada mata kuliah Strategi Pembelajaran Kelautan dan Perikanan Melalui Aplikasi Berbasis *Website*.

1.4.2 Segi Praktik

- a. Bagi Pengajar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai efektivitas penggunaan aplikasi berbasis *website* pada media belajar terhadap hasil belajar mahasiswa ditinjau dari minat literasi mahasiswa semester 4 jurusan Pendidikan Kelautan dan Perikanan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah di Serang.

b. Bagi Program Studi

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan pandangan berupa ide yang baik dalam pemanfaatan dengan bijak terhadap pengaplikasian media belajar berbasis *website* pada minat literasi mahasiswa semester 4 jurusan Pendidikan Kelautan dan Perikanan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah di Serang. Program studi juga dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana di lingkup program studi yang dapat menunjang proses pembelajaran terutama laboratorium komputer termanfaatkan.

c. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar melalui kemampuan literasi untuk memahami materi pada mahasiswa semester 4 mata kuliah Strategi Pembelajaran Kelautan dan Perikanan yang terdapat pada jurusan Pendidikan Kelautan dan Perikanan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah di Serang. Aplikasi ini dapat mempermudah pemahaman konsep mengenai strategi pembelajaran bagi mahasiswa semester 4, mampu memvisualisasikan hal-hal yang masih abstrak, dapat mengembangkan pengetahuan dan pengalaman serta meningkatkan motivasi untuk terus belajar.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan pengetahuan dan wawasan keilmuan terutama di bidang literasi pendidikan sebagai bekal untuk menjadi seorang guru Pendidikan Kelautan dan Perikanan yang profesional yang dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Peneliti juga dapat mengetahui bagaimana bentuk media pembelajaran bidang kelautan dan perikanan yang cocok untuk mahasiswa yang mampu memberikan umpan balik dan hasil yang maksimal.

e. Bagi Dunia Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yang dijadikan sebagai masukan, referensi media pembelajaran berbasis *website* yang dapat diakses oleh siapapun yang memerlukannya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini berperan sebagai pedoman penulis untuk menyusun penulisan skripsi secara lebih terarah, maka penulis menyusun struktur organisasi skripsi yang berisi urutan penulisan Bab I hingga Bab 5 sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan, meliputi Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II Kajian Pustaka meliputi Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis Penelitian. Kajian Pustaka berisi konsep-konsep, teori-teori, dalil-dalil, hukum-hukum, model-model, rumus-rumus utama dan turunannya dalam bidang yang dikaji, penelitian terdahulu yang relevan. Kerangka Pemikiran merupakan tahapan yang harus ditempuh untuk merumuskan hipotesis dengan mengkaji hubungan teoritis antar variabel penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dirumuskan dalam penelitian.

BAB III Metode Penelitian, berisi Desain Penelitian, Partisipan, Populasi dan Sampel, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian, dan Analisis Data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, membahas mengenai hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, berisi penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian

