

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan formal yang membekali peserta didiknya dengan pengembangan kemampuan dan keterampilan dengan tujuan untuk menciptakan lulusan yang siap untuk bekerja di bidang tertentu (Prasetyowati, 2021). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, SMK bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang produktif dan mampu bekerja secara mandiri di dunia industri yang sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya. Salah satu program keahlian yang ada di SMK yaitu program keahlian di bidang Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP). Kompetensi keahlian yang harus dimiliki peserta didik SMK APHP yaitu memiliki kemampuan untuk mengenal komoditas hasil pertanian, menerapkan dasar pengolahan hasil pertanian hingga mengolah bahan hasil pertanian menjadi sebuah produk yang bernilai ekonomi. Untuk mencapai tujuan tersebut maka diselenggarakan mata pelajaran produktif untuk menunjang kompetensi keahlian peserta didik.

Salah satu mata pelajaran produktif yang ada di SMK yaitu mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa di kelas XI dan XII. Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan diselenggarakan dengan tujuan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menciptakan berbagai macam produk olahan dari bahan hasil pertanian yang dapat dijadikan ide usaha, sehingga mampu menumbuhkan jiwa dan minat berwirausaha pada peserta didik. Salah satu kompetensi dasar pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yaitu menganalisis biaya produksi. Kompetensi Dasar menganalisis biaya produksi memiliki tujuan agar peserta didik paham dan dapat menghitung biaya produksi yang dikeluarkan untuk membuat atau menghasilkan sebuah produk.

Kemampuan menghitung biaya produksi penting diajarkan dalam pembelajaran di kelas, karena kemampuan tersebut sangat dibutuhkan untuk

lulusan SMK yang diharapkan dapat membuka usaha dan menciptakan lapangan pekerjaan baru. Salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru sehingga materi dapat dengan mudah dipahami. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala program keahlian APHP dan peserta didik kelas XI APHP SMKN 1 Kuningan, diketahui bahwa salah satu permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yaitu kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang membuat peserta didik tidak antusias dan merasa jenuh dalam pembelajaran serta kurangnya pemahaman terhadap materi. Guru mata pelajaran hanya menggunakan media pembelajaran dalam bentuk *powerpoint* hal ini dikarenakan peserta didik tidak memiliki buku teks untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Masalah lain yang ditemukan adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Kelulusan Minimal (KKM). Hal ini dapat dilihat pada Penilaian Tengah Semester (PTS) ganjil, tahun ajaran 2023/2024 dimana jumlah peserta didik yang mampu mencapai KKM nilai 75 yaitu hanya sebesar 36,18% atau sebanyak 34 dari 94 peserta didik kelas XI APHP di SMKN 1 Kuningan. Selain itu, berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI, diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang berkaitan dengan hitungan yaitu pada Kompetensi Dasar menganalisis biaya produksi. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan dapat menunjang peserta didik untuk lebih memahami materi. Berdasarkan wawancara, seluruh peserta didik kelas XI APHP SMKN 1 Kuningan sudah memiliki *smartphone* yang dapat terhubung dengan internet dan ketersediaan akses *wifi* secara gratis di lingkungan sekolah, sehingga memungkinkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*.

Media pembelajaran berbasis *website* merupakan media dalam bentuk virtual yang dapat diakses melalui sebuah *website*. *Website* tersebut dapat diakses dimana saja dan kapan saja baik oleh guru maupun peserta didik, sehingga penggunaan *website* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang

digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menciptakan pengalaman yang baru bagi peserta didik dalam memahami sebuah materi. Menurut Darussalam (2015) penggunaan media pembelajaran berbasis *website* dapat menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, menarik, dan dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Sejalan dengan penelitian Surjono (2010) media pembelajaran berbasis *website* semakin digemari karena efektivitas dan fleksibilitasnya dalam penyampaian materi pembelajaran, yang dapat diakses dengan mudah melalui internet di berbagai waktu dan tempat.

Salah satu *website* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *website* WIX. WIX adalah pembangun situs *website* sederhana yang dapat dengan mudah untuk membuat berbagai jenis *website* secara gratis (Nur et al., 2021). *Website* WIX juga dilengkapi dengan berbagai fitur yang tersedia secara gratis untuk menunjang pembuatan media pembelajaran. Menurut Suanah (2019) *Website* WIX menawarkan berbagai *template* dan konten yang mudah digunakan, termasuk opsi untuk menyalin dan menempelkan elemen. Selain itu, tersedia pilihan animasi seperti ikon, teks, gambar, dan lainnya yang bisa disesuaikan dengan desain media pembelajaran yang akan dibuat. Pemilihan penggunaan *website* WIX berdasarkan pertimbangan bahwa dalam pembuatan *website* WIX tidak membutuhkan kemampuan *coding* sehingga dapat memudahkan proses pembuatan *website* tanpa harus mempelajari bahasa pemrograman terlebih dahulu.

Keberhasilan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dalam proses pembelajaran sudah banyak tertuang seperti pada penelitian Kusumawati & Prapanca (2023) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *website* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *website*. Penelitian lain yang dilakukan oleh Putra (2020) menyatakan bahwa *website* WIX dapat dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media

Pembelajaran Berbasis *Website* WIX pada Kompetensi Dasar Menganalisis Biaya produksi di SMKN 1 Kuningan”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *website* WIX pada Kompetensi Dasar menganalisis biaya produksi di SMKN 1 Kuningan?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif peserta didik menggunakan media pembelajaran *powerpoint* pada Kompetensi Dasar menganalisis biaya produksi?
3. Bagaimana hasil belajar kognitif peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis *website* WIX pada Kompetensi Dasar menganalisis biaya produksi?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan *website* WIX pada Kompetensi Dasar menganalisis biaya produksi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *website* WIX pada Kompetensi Dasar menganalisis biaya produksi di SMKN 1 Kuningan.
2. Mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik menggunakan media pembelajaran *powerpoint* pada Kompetensi Dasar menganalisis biaya produksi.
3. Mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis *website* WIX pada Kompetensi Dasar menganalisis biaya produksi.
4. Mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan *website* WIX pada Kompetensi Dasar menganalisis biaya produksi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah pengetahuan terkait Kompetensi Dasar menganalisis biaya produksi pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
 - b. Memberikan informasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* WIX untuk peneliti selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi Peserta didik
Menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.
 - b. Bagi Guru
Memberikan variasi terkait penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran.
 - c. Bagi Sekolah
Menambah alternatif media pembelajaran yang lebih menarik sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
 - d. Bagi Peneliti
Membuka wawasan, memberikan pengalaman dan meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* WIX.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

- BAB I : Pendahuluan, pada bab ini menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi penelitian.
- BAB II : Tinjauan Pustaka, pada bab ini berisi teori dan hasil penelitian terdahulu yang mendukung proses penelitian serta menjadi landasan dalam melakukan penelitian.
- BAB III : Metodologi Penelitian, pada bab ini berisi desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data penelitian.
- BAB IV : Temuan dan Pembahasan, pada bab ini berisi pemaparan mengenai data hasil penelitian yang telah dilakukan kemudian dibahas berdasarkan teori yang diperoleh.
- BAB V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, pada bab berisi simpulan

dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, serta implikasi dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.