

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan menjadi lebih maju dengan sangat cepat sehingga mendorong kemajuan teknologi dalam era ini. Teknologi saat ini berkembang dengan pesat dan berpengaruh pada aktivitas manusia sehari-hari (Geasela dkk., 2018). Berkembangnya teknologi berdampak pada semua bidang dan kalangan termasuk bidang pendidikan. Perubahan yang terlihat pada bidang pendidikan yaitu pembelajaran konvensional berganti menjadi pembelajaran digital. Inovasi tersebut diwujudkan dalam modifikasi pembelajaran berbasis teknologi dan informasi antara lain pembelajaran berbasis multimedia, pembelajaran berbasis *website*, pembelajaran berbasis audio dan visual, serta pembelajaran online (Mustofa & Riyanti, 2019).

Dengan pemanfaatan pembelajaran digital, peserta didik dapat dengan mudah untuk belajar kapan saja dan dimana saja pada saat mengakses materi pembelajaran online. Pembelajaran digital dapat mendukung dan meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran (Fransisca & Yunus, 2019). Peserta didik pada era digital ini memiliki karakter yang terbiasa dengan teknologi dan informasi di internet. Dengan karakter tersebut, kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menerapkan pembelajaran interaktif yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik (Fatira dkk., 2021). Kondisi tersebut menjadikan guru untuk selalu mengikuti arus perkembangan zaman dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dari persoalan tersebut guru dituntut untuk memiliki kreativitas dan mampu mendesain media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang terdapat di sekolah. Namun dalam implementasinya, masih banyak media pembelajaran yang kurang efektif dan belum memenuhi kebutuhan peserta didik.

Sebagai observasi awal, peneliti melakukan praktik mengajar pada Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) di kelas XII Desain Interior dan Teknik Furnitur (DITF) SMK Negeri 52 Jakarta. Pembelajaran Desain Interior di SMK Negeri 52 Jakarta menggunakan media berupa presentasi *powerpoint* sederhana

untuk menyampaikan materi pembelajaran namun masih terasa monoton bagi peserta didik. Hal ini terlihat dari pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang efektif ketika kurangnya respons peserta didik pada saat pembelajaran. Selain itu, materi desain interior ruang kantor tergolong cukup kompleks. Dalam pembelajaran desain interior, peserta didik dituntut untuk mampu menerapkan dan membuat desain interior ruang kantor menggunakan *SketchUp*. Namun peserta didik masih kesulitan untuk memahami dan menerapkan materi yang diberikan guru dalam proses pembelajaran yang masih bergantung pada presentasi *powerpoint*. Kurangnya contoh dan video pembelajaran yang diberikan dalam pembuatan desain interior ruang kantor oleh guru, serta media pembelajaran yang hanya memberikan penjelasan searah atau tidak interaktif menjadi faktor penghambat peserta didik untuk memahami materi desain interior ruang kantor. Peserta didik juga mengalami kesulitan untuk mencari informasi di internet karena materi yang tersedia tidak terstruktur. Dengan demikian, peneliti merasa bahwa inovasi media pembelajaran dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang penyajiannya terdapat isi materi yang terstruktur, video pembelajaran, dan *quiz* untuk mengukur tingkat pemahaman setelah pembelajaran. Adapun kebutuhan peserta didik yang disebutkan dapat ditunjang dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru sebagai pendidik. Guru dapat secara efektif mengkomunikasikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang mampu menumbuhkan respons umpan balik baik antara peserta didik dan guru yang positif (Kamilah dkk., 2023). Salah satu contoh media pembelajaran interaktif yaitu media pembelajaran berbasis *website* yang penyajiannya menggabungkan multimedia pada satu *platform* seperti materi pembelajaran, video pembelajaran, kuis, dan kumpulan gambar untuk membantu pemahaman materi bagi peserta didik. Selain itu, pembelajaran melalui situs *website* menjadikan lingkungan lebih menyenangkan dan meningkatkan antusiasme peserta didik untuk belajar (Rohmah dkk, 2024).

Berdasarkan hasil observasi peneliti, bahwa di SMK Negeri 52 Jakarta terdapat sarana prasarana berupa laboratorium komputer konsentrasi keahlian DITF

dan *wifi* yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran oleh peserta didik. Guru dapat memanfaatkan fasilitas tersebut untuk membuat dan mengakses materi pembelajaran digital di laptop atau komputer sekolah. Adanya media pembelajaran digital dinilai sangat praktis dan fleksibel karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Jenis media pembelajaran tambahan yang dapat dipilih adalah pembelajaran yang terdapat pada *website*.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* membutuhkan *platform* yang mampu membuat desain menarik untuk menanggapi permasalahan yang terjadi. Pengembangan media pembelajaran interaktif tersebut dapat didukung dengan *platform figma*. *Figma* merupakan *platform* yang memiliki berbagai fitur dan *tools* untuk *prototype* dalam pembuatan proyek digital (Staiano, 2022). *Platform* tersebut membantu dalam membuat desain *website* karena memiliki sejumlah *fitur*, *tools*, dan *template/mockup* yang mendukung untuk *prototyping*. Selain itu, pada *figma* juga menyediakan sejumlah *template* untuk membantu pengguna supaya tidak mendesain dari nol atau memodifikasi dari *template* yang tersedia. Penggunaan *figma* juga lebih efektif dan efisien karena dapat diakses dengan perangkat laptop. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran desain interior, peneliti berupaya membuat media pembelajaran *website*. Peneliti memilih untuk melakukan penelitian dengan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website* Pada Mata Pelajaran Desain Interior di SMK Negeri 52 Jakarta”.

1.2 Identifikasi Masalah

Latar belakang yang dipaparkan sebelumnya mengarahkan peneliti untuk menemukan sejumlah masalah. Berikut ini adalah permasalahan yang ditemukan.

- 1) Media pembelajaran dengan presentasi *powerpoint* memiliki hambatan bagi peserta didik dalam memahami materi karena monoton dan kurang menarik. Penggunaan media tersebut belum memenuhi kebutuhan peserta didik karena penyampaian presentasi *powerpoint* hanya memberikan penjelasan searah atau tidak interaktif

- 2) Belum adanya media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Desain Interior

1.3 Batasan Masalah

Beberapa hal yang menjadi batasan pada penelitian ini antara lain sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini dilakukan pada kelas XII DITF di SMK Negeri 52 Jakarta
- 2) Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* dengan uji kelayakan oleh validator dan uji coba kepada peserta didik
- 3) Uji kelayakan oleh validator terdiri dari aspek materi, kelengkapan isi, penyajian, kebahasaan, grafis, dan pemanfaatan media
- 4) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *website* dengan pembahasan materi ruang kantor pada mata pelajaran desain interior
- 5) Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *website* berfokus pada penggunaan *desktop* yang digunakan pada proses pembelajaran di kelas

1.4 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran Desain Interior di SMK Negeri 52 Jakarta?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran Desain Interior di SMK Negeri 52 Jakarta?
- 3) Bagaimana respons peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran Desain Interior di SMK Negeri 52 Jakarta?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1) Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran Desain Interior di SMK Negeri 52 Jakarta
- 2) Menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran Desain Interior di SMK Negeri 52 Jakarta

- 3) Mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran Desain Interior di SMK Negeri 52 Jakarta

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

- 1) Manfaat teoritis.

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan kajian atau referensi bagi penelitian selanjutnya.

- 2) Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website*, peserta didik diharapkan akan lebih memahami materi dan semakin antusias mempelajari materi desain interior.

- b. Bagi guru

Penelitian ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *website* untuk melibatkan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

- c. Bagi sekolah

Dapat menambah inovasi dan menginspirasi guru-guru lainnya untuk mengembangkan materi pembelajaran serupa dengan menghadirkan kreativitas dan koleksi media pembelajaran berbasis *website* ke sekolah.

- d. Bagi peneliti

Menambah wawasan dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi.

1.7 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi adalah rangkuman tentang isi skripsi yang mengikuti pedoman karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2021. Kerangka sistematika penulisan skripsi yang digunakan mencakup hal-hal berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memberikan informasi latar belakang sebuah permasalahan yang akan diteliti, informasi mengenai identifikasi masalah, batasan, rumusan, tujuan, dan manfaatnya. Pada bab ini juga menuliskan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memberikan sejumlah informasi mengenai landasan teori yang digunakan, deskripsi dan konsep media pembelajaran, *website*, *figma*, mata pelajaran desain interior, kajian penelitian sebelumnya.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memberikan informasi terkait desain penelitian yang digunakan, partisipan, lokasi dan durasi penelitian, populasi penelitian dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan tentang temuan penelitian yang telah dilakukan. Termasuk juga pembahasan penelitian yang berkaitan dengan rumusan masalah, hasil pengujian, dan hasil analisis data yang disesuaikan dengan metodologi yang telah ditetapkan.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini merangkum temuan-temuan penelitian yang diperoleh dari pembahasan judul skripsi, beserta implikasi dan rekomendasi untuk kajian lebih lanjut.