

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan merupakan salah satu pendukung yang sangat penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan diharapkan dapat menciptakan generasi yang cerdas, kreatif yang berkualitas pada setiap individu (Puspa dkk., 2023). Pendidikan merupakan sarana untuk membentuk karakter dan moral setiap individu. Setiap orang harus memperoleh akses pendidikan agar dapat berpartisipasi sebaik-baiknya dalam kehidupan sosial dan ekonomi di masyarakat yang masih dalam tahap perkembangan (Yunarti, 2017).

Sistem pendidikan di Indonesia, dirancang untuk menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki nilai-nilai moral yang tinggi (Pahlevi, 2017). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang ingin mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Oleh karena itu, pendidikan harus mampu menjawab tantangan zaman dan kebutuhan masyarakat yang terus berubah (Zaman, 2019)

Proses pembelajaran di Indonesia merupakan komponen penting dalam sistem pendidikan nasional, yang berupaya untuk menghasilkan generasi yang berkarakter, cerdas, dan kreatif (Puspa dkk., 2023). Dalam konteks ini, pembelajaran dipandang sebagai proses interaktif yang melibatkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, selain sebagai transfer pengetahuan dari pendidik ke peserta didik (Yunarti, 2017). Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan yang menekankan pentingnya pengembangan potensi individu secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Mayasari, 2017).

Namun meskipun telah ada berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, tantangan yang dihadapi masih cukup besar, salah satu permasalahan yang dihadapi yakni kurangnya motivasi belajar yang dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik (Kurniawati, 2022). Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu indikator penting dalam menilai efektivitas proses pembelajaran.

Permasalahan hasil belajar sering kali menjadi perhatian utama bagi pendidik, orang tua, dan pemangku kebijakan. Di era globalisasi dan kemajuan teknologi, tantangan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik semakin kompleks. Berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, memengaruhi pencapaian akademik peserta didik (Khlaisang dkk., 2021).

Salah satu faktor utama yang memengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran yang diterima oleh peserta didik (Khlaisang dkk., 2021). Pendidik yang kurang kompeten dalam menyampaikan materi atau yang tidak memiliki strategi pengajaran yang efektif dapat menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami pelajaran. Hal ini berimplikasi pada rendahnya prestasi akademik yang diraih oleh peserta didik (Aprianto & Wahyudi, 2023). Selain kualitas pengajaran, faktor motivasi belajar juga memainkan peran penting. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang kurang termotivasi (ANDITIASARI DKK., 2021). Penelitian menunjukkan bahwa motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri peserta didik, berkontribusi signifikan terhadap keberhasilan belajar (Deci & Ryan, 2013).

penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu faktor pendukung yang dapat mempengaruhi motivasi belajar dalam menciptakan hasil belajar peserta didik yang mumpuni. Alat pembelajaran digital dan sumber daya interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik (Melati dkk., 2023). Penggunaan teknologi dalam pendidikan membuka peluang pendidik untuk metode pengajaran yang lebih interaktif dan menarik, pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik, melainkan dapat diakses dari mana saja dan kapan saja dan memberikan fleksibilitas yang lebih besar bagi pendidik dan peserta didik (Purba & Saragih, 2023).

Salah satu tantangan utama dalam penerapan media pembelajaran interaktif adalah kurangnya antusias pendidik dalam menggunakan teknologi alternatif tersebut. Sebagian pendidik masih mengandalkan metode konvensional dalam mengajar, sehingga peserta didik merasa jenuh dan kurang termotivasi pada saat proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa adanya kebutuhan pendidik untuk mengadaptasi media pembelajaran yang interaktif (Ayu dkk., 2021). Kondisi

tersebut sama halnya dengan yang peneliti temukan di SMKN 1 Cipanas dimana tenaga pendidik masih belum memanfaatkan teknologi dalam penciptaan media pembelajaran untuk proses kegiatan mengajar yang mengakibatkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan pendidik.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu cara pendidik dapat berkreasi dalam pendekatan pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Lukitaningrum, 2016). Media pembelajaran berbasis *web* menjadi pilihan terbaik sebagai media interaktif, salah satunya *lynk.id*. *Web lynk.id* adalah *platform* digital yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan menyediakan berbagai sumber daya pendidikan yang interaktif dan mudah diakses. *Web Lynk.id* memungkinkan pendidik untuk membuat, mengelola, dan membagikan materi pembelajaran dalam bentuk yang menarik, seperti video, kuis, dan modul interaktif. Dengan fitur-fitur yang mendukung kolaborasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik, *lynk.id* bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Ramadhanti, 2024). Penggunaan *web lynk.id* akan lebih mudah di akses melalui *Quick Response Code (QR Code)*.

Penggunaan *QR Code* sebagai alat bantu untuk mengakses *web lynk.id* yang memuat materi pembelajaran juga menjadi solusi yang menarik (Pradja dkk., 2021). *QR Code* memungkinkan peserta didik dengan mudah mengakses konten pembelajaran hanya dengan memindai kode tersebut menggunakan perangkat *smartphone*. Hal ini tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga mengurangi penggunaan kertas, yang sejalan dengan upaya menuju pendidikan yang lebih ramah lingkungan. Namun, penerapan *QR Code* dalam pembelajaran juga memerlukan pemahaman yang baik dari pendidik dan peserta didik tentang cara penggunaannya (Sinaga dkk., 2022).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ramadhanti (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Lynk.id* dan *Educaplay* dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran matematika di tingkat dasar. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa peserta didik yang menggunakan media ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi dibandingkan dengan peserta didik yang hanya menggunakan buku teks. Ini menunjukkan bahwa

media pembelajaran berbasis *web* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan motivasi belajar peserta didik (Rahman dkk., 2016).

Salah satu elemen utama yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pendidikan adalah antusiasme mereka untuk belajar. Keinginan yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar dan memenuhi tujuan akademis dikenal sebagai motivasi belajar dalam konteks pendidikan (Rahman, 2022). Faktor eksternal, yang berasal dari sumber luar seperti penghargaan, pengakuan, atau nilai tinggi, dan faktor internal, yang berasal dari dalam diri peserta didik dan mencakup elemen-elemen seperti rasa ingin tahu dan pemenuhan tujuan pribadi, adalah dua kategori motivasi belajar. Menurut penelitian (Andriani & Rasto, 2019), peserta didik yang sangat termotivasi untuk belajar cenderung lebih aktif, memiliki hasil belajar yang lebih tinggi, dan mampu mengatasi rintangan. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk membangun lingkungan belajar yang mendukung dan menginspirasi bagi peserta didik mereka. Ini termasuk memberi mereka kritik yang membangun dan mengaitkan materi pelajaran dengan minat mereka. Dipercayai bahwa dengan meningkatkan motivasi belajar, peserta didik akan dapat mencapai potensi penuh mereka dan menumbuhkan sikap yang baik terhadap pembelajaran (Palittin dkk., 2019).

Pencapaian hasil belajar yang optimal membutuhkan peran pendidik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *web lynk.id*. Pendidik perlu memberikan pemahaman tentang cara mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran dan bagaimana cara memanfaatkan fitur-fitur yang ada di platform seperti *Lynk.id*. Dengan demikian, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik (Ramadhanti, 2024). Penelitian ini diperlukan untuk mengeksplorasi kelayakan dan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *web lynk.id* melalui *QR Code* dalam konteks pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan penerapan terhadap media pembelajaran ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini penting agar media pembelajaran berbasis *web* dapat

diaplikasikan secara luas dan memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik (Nurmala dkk., 2014).

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Web Lynk.id* Melalui *Quick Response Code (QR Code)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi *Wiper dan Washer*”**. Dengan harapan penggunaan media berbasis *web Lynk.id* melalui *QR Code* ini dapat media pembelajaran interaktif yang memberikan dampak yang positif dan juga menumbuhkan rasa motivasi pada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis *web Lynk.id* melalui *QR Code* sebagai akses pada materi *Wiper dan Washer*?
2. Bagaimana respon guru terkait penerapan media pembelajaran berbasis *web Lynk.id* melalui *QR Code* sebagai akses pada materi *Wiper dan Washer*?
3. Bagaimana respon siswa terkait penerapan media pembelajaran berbasis *web Lynk.id* melalui *QR Code* sebagai akses pada materi *Wiper dan Washer*?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran berbasis *web Lynk.id* melalui *QR Code* sebagai akses pada materi *Wiper dan Washer*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis *web Lynk.id* melalui *QR Code* sebagai akses pada materi *Wiper dan Washer*.
2. Menganalisis respon guru terkait penerapan media pembelajaran berbasis *web Lynk.id* melalui *QR Code* sebagai akses pada materi *Wiper dan Washer*.

3. Menganalisis respon siswa terkait penerapan media pembelajaran berbasis *web Lynk.id* melalui *QR Code* sebagai akses pada materi *Wiper* dan *Washer*.
4. Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran berbasis *web Lynk.id* melalui *QR Code* sebagai akses pada materi *Wiper* dan *Washer*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan juga kegunaan baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan teoritis bagi pengembangan ilmu, terutama yang berkaitan dengan pembelajaran elektronik (*e-learning*) dan kualitas pembelajaran.
2. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis yaitu memberikan informasi tambahan sebagai bahan untuk dijadikan dasar pertimbangan dalam rangka mengambil kebijakan atas pentingnya penerapan pembelajaran elektronik (*e-learning*) sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan atau mengevaluasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis *web Lynk.id* melalui *QR Code* dalam pembelajaran di bidang otomotif atau bidang lainnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. BAB I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.
- b. BAB II Kajian Pustaka, konsep-konsep teori yang relevan pada bidang yang dikaji, penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti.
- c. BAB III Metode Penelitian, merupakan prosedur penelitian, desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.
- d. BAB IV Hasil dan Pembahasan, merupakan temuan penelitian yang didasari hasil pengolahan serta analisis data dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya.
- e. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, merupakan Kesimpulan dan saran dari peneliti yang ditunjukkan dari hasil serta penelitiannya.