

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting bagi penyiapan anak-anak untuk menghadapi kehidupannya di masa mendatang. Untuk mencapai tujuan tersebut, pemerintah selalu berusaha membenahi segala kekurangan dan memperbaiki segala perangkat pembelajaran yang ada. Mulai dari pergantian kurikulum, pengadaan sumber belajar yang memadai, metode pembelajaran, hingga pembenahan pada sarana dan prasarana.

Pendidikan dipandang sebagai cara yang tepat dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas untuk mendukung tercapainya tujuan pembangunan nasional, seperti yang tertuang dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang tujuan Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 berbunyi:

Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Permasalahan yang terjadi di sekolah adalah keterbatasan sumber belajar. Sumber belajar di sekolah yang biasa digunakan oleh guru dalam mengajar adalah buku paket saja. Terbatasnya sumber belajar di sekolah tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang optimal. Pendayagunaan sumber belajar dalam pembelajaran memiliki banyak fungsi dan manfaat, seperti memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas, meningkatkan motivasi belajar, memberi informasi yang lebih akurat, membantu memecahkan masalah pembelajaran baik dalam lingkup makro maupun mikro, dan merangsang untuk berpikir dan berkembang lebih lanjut.

Sumber belajar menurut Sudono (2000) adalah bahan termasuk juga alat permainan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada murid maupun guru antara lain buku referensi, buku cerita, gambar-gambar, nara sumber, benda, atau hasil-hasil budaya.

Sumber belajar merupakan faktor penting dalam pengelolaan belajar, karena merupakan sarana untuk mendorong siswa supaya menjadi penasaran dan ingin belajar. Oleh karena itu, penggunaan sumber belajar yang tepat untuk mendapat hasil yang baik perlu dukungan dari pemerintah serta guru, siswa dan semua pihak. Namun kondisi saat ini sumber belajar kurang dimanfaatkan sebagai sumber belajar sebagaimana mestinya. Seharusnya dalam kegiatan belajar mengajar perlu menggunakan berbagai sumber untuk membantu siswa membangun ilmu pengetahuan.

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. Dengan masuknya pengaruh globalisasi, pendidikan masa mendatang akan lebih bersifat terbuka, beragam, multidisipliner, serta terkait pada produktifitas kerja dan kompetitif.

Open Access atau bisa disebut dengan akses terbuka mendapatkan momentum dari Budapest Open Access Initiative (BOAI) pada tahun 2002. Dalam BOAI terdapat beberapa hal yang mesti dimiliki oleh akses terbuka diantaranya akses terbuka ini bersifat *online* dan tersedia secara bebas. Pada penggunaan akses terbuka ini tidak dipungut biaya bagi pengguna. Adapun Lembaga seperti Scholarly Publishing and Academic Resources Coalition (SPARC) telah membuat pertumbuhan pesat akses terbuka melalui berbagai inisiatif dalam bentuk repositori, jurnal akses terbuka, pelatihan terbuka, dll. Oleh sebab itu, akses terbuka ini dapat membantu dalam mengakses sebuah sumber belajar dengan bebas dan tanpa dipungut biaya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Meiristiya dan Purwaningsih (2016) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah keberadaan sumber belajar di sekolah. Keberadaan alam sekitar dan peristiwa di sekitar bisa dijadikan sebagai salah satu sumber belajar. Sumber belajar merupakan bagian dari

ketersediaan sarana dan prasarana di rumah dan sekolah yang membantu siswa dalam belajar. Fasilitas belajar yang lengkap dan memadai akan mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan hasil belajar yang akan dicapai. Setiap siswa memiliki kelengkapan sumber belajar yang berbeda-beda yang akan sangat membantu dalam memperoleh hasil belajar semaksimal mungkin. Masalah-masalah tersebut menyebabkan prestasi belajar siswa menjadi rendah, karena kurangnya sumber belajar dan fasilitas belajar yang dimiliki oleh masing-masing siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan di sekolah, permasalahan yang ada di sekolah ialah sumber belajar yang belum dimiliki oleh guru dan siswa. Sekolah hanya menyediakan sumber belajar berupa buku paket dengan jumlah yang terbatas. Hal tersebut akan sangat berperan penting terhadap jalannya proses belajar mengajar di kelas. Jika sumber belajar yang didapatkan sangat mudah dan setiap siswa dapat mengerti, maka proses belajar mengajar di kelas akan terlaksana dengan baik, efektif, dan efisien.

Oleh karena itu, penulis meneliti tentang pemanfaatan dan pengembangan terhadap aplikasi sumber belajar terbuka untuk membantu siswa dalam menambahkan sumber belajar yang lebih mudah dan dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Berdasarkan pemaparan di atas maka penulis melakukan penulisan dengan judul **“PENGEMBANGAN APLIKASI SUMBER BELAJAR TERBUKA BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SISWA SMK”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah untuk penulisan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan aplikasi sumber belajar terbuka berbasis *website* untuk siswa SMK?
2. Bagaimana tingkat kelayakan aplikasi sumber belajar terbuka berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penulisan ini tidak meluas maka diperlukan suatu Batasan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat digunakan pada SMK yang menggunakan Kurikulum 2013.
2. Mata Pelajaran yang diangkat adalah Simulasi Digital pada kelas X.
3. Penilaian aplikasi ini menggunakan *usability test*.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan untuk penulisan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan aplikasi sumber belajar terbuka untuk siswa SMK.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan aplikasi sumber belajar terbuka berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat yang diharapkan dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Manfaat yang didapatkan langsung oleh siswa adalah munculnya minat belajar yang tinggi karena adanya sumber belajar yang dapat menunjang kebutuhan siswa khususnya pada mata pelajaran Simulasi Digital.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru untuk mudah menyampaikan sumber belajar ketika proses belajar mengajar berlangsung.

3. Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan atau wawasan yang lebih luas untuk mengetahui cara merancang dan membangun sebuah sumber belajar yang baik dan benar.

1.6. Struktur Penulisan Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori dasar dari para ahli yang mendukung penulisan skripsi dan disimpulkan oleh penulis.

BAB III MODEL PENELITIAN

Bab ini berisi alur penelitian, dimulai dari model penelitian yang digunakan, desain penelitian, instrument yang digunakan, tahapan pengumpulan data, hingga langkah-langkah untuk menganalisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi temuan dan pembahasan penulisan untuk menjawab rumusan masalah.

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan dari penulisan yang telah dilakukan dan rekomendasi yang ditujukan untuk pembaca atau penulis selanjutnya.