

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada dasarnya pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara (UU No. 20 Tahun 2003). Pendidikan akan membuat manusia mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu masalah pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan yang lebih baik yang menyangkut berbagai masalah yang berkaitan dengan kuantitas, kualitas dan relevansinya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenjang pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah. Pendidikan kejuruan diselenggarakan dengan tujuan mempersiapkan lulusan yang siap bersaing di dunia kerja dengan menguasai satu bidang pekerjaan. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan pendidikan di SMK Nasional Padang merupakan salah satu sekolah kejuruan yang ada di kota Padang, Sumatera Barat, di mana memiliki jurusan di bidang teknologi, yaitu Teknik Komputer Jaringan (TKJ), sesungguhnya pembelajaran sudah berjalan dengan baik namun belum berjalan secara optimal, dan sesuai dengan yang diharapkan.

Maka dari itu masih diperlukan ide-ide baru dan pembaharuan-pembaharuan yang baru, seiring dengan kemajuan teknologi.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMK Nasional Padang melalui hasil wawancara dengan bapak Wildarisman,S.Kom selaku guru TKJ Pada tanggal 17 juni 2019. Sesungguhnya proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik namun masih ada beberapa permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran diantaranya, guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis Web untuk membantu siswa memahami materi kapanpun dan dimana saja, guru sudah menggunakan media pembelajaran power point, buku paket dan materi-materi yang di dapat dari internet, walaupun siswa telah menggunakan media yang sudah ada akan tetapi siswa masih banyak yang tidak memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, seperti mengantuk, bercerita, dan keluar masuk dari dalam kelas. Hal ini menjadi rutinitas selama satu semester tanpa adanya pengalaman baru bagi siswa, tentu dengan proses seperti ini akan membuat siswa cepat bosan, sehingga guru harus mengulang-ulang kembali pelajaran. Hal ini sangat diperlukan inovasi dalam media pembelajaran, agar siswa mampu mencerna materi yang diajarkan guru saat pembelajaran dan diluar pembelajaran nantinya.

Untuk mengatasi masalah penggunaan media yang masih belum optimal maka dikembangkan media berbasis web . media berbasis web merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi sesuai dengan yang diharapkan secara elektronik.

Karena masalah-masalah di atas penulis akan melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar”**.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

- 1 Guru belum menggunakan Media berbasis web.
- 2 Masih ada siswa yang tidak memperhatikan saat pembelajaran.
- 3 Perlunya inovasi dalam media pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang pengembangan media pembelajaran yang valid, praktis.
2. Pengembangan media berbasis web dilakukan pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.
3. Media ini digunakan sebagai suplemen dalam pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah peneliti yaitu bagaimana mengembangkan media berbasis web yang valid dan praktis digunakan untuk siswa SMK Nasional Padang.

## **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media berbasis web yang valid dan praktis dapat digunakan untuk siswa SMK Nasional Padang.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

### 1. Bagi Guru

- a. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- b. Menciptakan suasana belajar yang menarik, sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

### 2. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
- b. Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

### 3. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman dalam menyajikan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis web.