

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan adalah suatu tujuan dasar yang digunakan dalam mengembangkan kualitas yang ada pada setiap manusia. Oleh karena itu, pelaksanaannya akan berbeda dengan suatu proses yang terus-menerus dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan yang mana semuanya berhubungan pada suatu system pendidikan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, membangun sumber daya manusia (SDM) yang bermutu tinggi, sehingga mampu menghadapi tantangan yang kompleks. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi diri. Potensi ini meliputi potensi jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. (Annisa, 2022). Dalam Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 BAB 1 pasal 1 (2006: 72) yang menyebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah 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, bangsa dan Negara”.

Menurut Sutikno (2013) Pendidikan kejuruan adalah salah satu bentuk pendidikan menengah yang ada di Indonesia. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan

sehingga mereka mampu melakukan pekerjaan yang diperlukan, baik untuk dirinya sendiri, untuk pekerjaan dan untuk pembangunan bangsanya. Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mampu menyediakan peserta didik untuk bekerja pada bidang tertentu. Sementara itu sekolah menengah kejuruan yang merupakan bagian dari pendidikan, merupakan suatu bentuk satuan pendidikan formal yang mendirikan pendidikan profesional pada jenjang pendidikan menengah. Peraturan Pemerintah No 73 tahun 1991, pasal 3 ayat 6 menyatakan bahwa: pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan warga belajar untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu.

Tujuan utama dari pendidikan kejuruan dan vokasi adalah untuk menyediakan kemampuan yang terampil. Di Indonesia, istilah pendidikan kejuruan untuk jenjang pendidikan menengah yaitu SMK/MAK dan pendidikan vokasi untuk pendidikan tinggi adalah Akademi, Sekolah Tinggi, Politeknik, Institut, dan Universitas. Dalam suatu prosedur perekonomian, pendidikan kejuruan memberi kontribusi yang luarbiasa tinggi dalam rangka meningkatkan kualitas dan produktivitas dunia usaha dan sistem perekonomian nasional, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Pertumbuhan perekonomian tidak dapat dicapai tanpa adanya sumber daya manusia yang berkualitas serta dengan di kelola secara baik. Pada proses mencapai suatu tujuan pendidikan kejuruan, seseorang akan meningkatkan keterampilan teknis mereka dengan kesiapan terhadap kemajuan teknologi serta ilmu pengetahuan yang berperan penting

dalam pendidikan di Indonesia saat ini dan memerlukan generasi yang kreatif, inovatif serta kompetitif. (Wardana & Andarwati, 2021)

Selanjutnya Suatu proses belajar mengajar dikatakan baik, bila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif. Dalam hal ini perlu disadari bahwa untuk membangkitkan kegiatan belajar mengajar tidak hanya metode atau prosedur yang digunakan dalam pengajaran seperti dalam pengajaran konvensional, tetapi syarat utama untuk mengukur suksesnya pengajaran adalah hasilnya. Oleh sebab itu proses pembelajaran di sekolah disesuaikan dengan perkembangan teknologi, perkembangan dalam informasi bidang teknologi khususnya dalam mempercepat aliran pesan dan internet, ilmu pengetahuan dengan pemanfaatan banyak perangkat. (Riyan, 2021). Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi berbagai jenis media, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai sarana atau alat bantu penyalur yang digunakan oleh guru yang berfungsi sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

Menurut (Inawati & Puspasari, 2020) Fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai penunjang dalam meningkatkan suatu hasil belajar siswa. Suryadi A (2020:20) Media pembelajaran berfungsi sebagai peralatan yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan pembelajaran dari pengirim pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan

minat peserta didik sehingga terjadi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Arsyad (2014:19) Menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai salah satu alat bantu untuk mengajar yang dapat mempengaruhi kondisi atau suasana belajar peserta didik dengan lingkungan belajar peserta didik yang sudah disusun dan telah dibuat oleh guru. Pendidikan memang bukan tanpa masalah, pendidikan di Indonesia memang masih banyak mengalami kendala. Mulai dari faktor biaya, jarak, waktu dan masih banyak faktor-faktor lain yang terjadi di Indonesia. Oleh karena itu di era modern dan perkembangan teknologi yang begitu pesat ini membawa pengaruh yang baik terhadap dunia pendidikan.

Oleh sebab itu dengan seiringnya perkembangan zaman, pemanfaatan internet untuk dunia pendidikan dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Teknologi internet yang memberikan pengaruh cukup besar dalam dunia pendidikan ini, idealnya juga harus diimbangi dengan kesadaran masing-masing individunya. Media pembelajaran dengan teknologi internet merupakan metode pembelajaran modern, yang mana saat ini sistem pendidikan di Indonesia juga menggunakan internet sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran saat ini yang menuntut siswa aktif dan mandiri membuat peran pembelajaran sistem IT sangat penting. Akses internet yang mudah sangat membantu dalam mencari bahan materi pembelajaran. Walau saat ini banyak buku-buku yang menyajikan materi-materi pembelajaran, namun internet menjadi salah satu pilihan pencarian materi selain buku. Apa yang siswa cari bisa langsung muncul sesuai keinginannya.

Sehingga lebih efisien waktu dan siswa dapat dengan mudah memahami materi tersebut. Pada saat ini banyak siswa malas-malasan untuk membaca buku, Maka dari itu dengan mencari bahan materi pembelajaran di internet bisa menjadi alternatif yang baik dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran berlangsung. Media yang diberikan juga harus sangat beragam, sehingga hal ini tidak membuat siswa mudah jenuh. Siswa juga bisa mendapatkan pemahaman lebih ketimbang saat di kelas bersama teman-temannya. Teknologi paling dekat pada saat ini adalah perangkat *smartphone*.

Menurut (Murfi & Rukun, 2020) *Smartphone* merupakan perangkat seluler yang memiliki kemampuan yang serupa dengan sistem operasi komputer, layaknya komputer dalam genggamannya, serta dapat mengimplementasikan berbagai bentuk pekerjaan. Dalam proses kegiatan pembelajaran seorang guru seharusnya lebih memperhatikan dalam pemanfaatan media, oleh karena itu penggunaan media dalam menyampaikan materi juga harus lebih kreatif dan berinovasi, serta menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga termotivasinya peserta didik.

Seorang guru atau pendidik merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan proses pembelajaran informatika. Meski demikian tetap harus didukung oleh unsur-unsur yang lain. Pembelajaran informatika berbeda dengan pembelajaran yang lainnya, hal ini dikarenakan siswa harus mempelajari tentang sistem komputer, komponen komputer, jaringan dan lain-lain. Jadi, dengan mempelajari banyak hal yang ada dimata pelajaran Informatika, kita dapat mengetahui mengenai fungsinya. Oleh karena itu pemanfaatan media

pembelajaran berbasis *internet* melalui penggunaan *smartphone* harus optimal. Hal ini merupakan salah satu faktor yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran tersebut, misalnya: penggunaan media *internet*. Media pembelajaran tersebut akan sangat membantu siswa dalam kelancaran proses pembelajaran informatika.

Pada era sekarang, guru lebih banyak menggunakan *internet* sebagai sumber pembelajaran dikarenakan sudah banyaknya anak yang bisa mengakses *internet* tersebut. Penggunaan *internet* sebagai sumber informasi pendidikan dilatar belakangi oleh masalah keterbatasan sumber informasi konvensional (cara tradisional seperti dari perpustakaan). Munculnya *internet* dalam dunia pendidikan sangat mempermudah peserta didik dalam hal sarana mencari informasi, sarana pembelajaran dan lain sebagainya. Menurut (Lestari et al., 2023) *internet* adalah sebagai media dan teknologi informasi yang tidak hanya berdampak positif tetapi juga berdampak negatif. Memanfaatkan *smartphone* dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *internet* maka akan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memecahkan masalah dengan materi yang di cari.

Penggunaan teknologi seperti *smartphone* dan *internet* sudah semakin meluas masuk dan menjadi penunjang dalam proses pembelajaran di sekolah. *Smartphone* beserta softwarenya digunakan sebagai sumber maupun referensi dalam kegiatan belajar mengajar, baik secara langsung (*online* melalui *internet*) maupun tidak. Hal seperti ini diharapkan proses pembelajaran di dalam kelas lebih efektif dan efisien, baik dalam pencarian sumber belajar seperti buku-buku

dan artikel tentang pendidikan, maupun dalam pengerjaan tugas dan diskusi di dalam kelas. Guru sebagai pengelola kelas harus bisa mengarahkan siswa dalam mengakses *internet*, karena dalam pengaksesan *internet* terdapat dua dampak yaitu segi positif dan negatif, seperti halnya yang telah di terapkan pada smks kartini sintang.

SMKS Kartini sintang merupakan sekolah yang berada di Jalan Jendral Sudirman No.55 Sintang, Kapuas Kanan Hulu, Kecamatan Sintang, Kabupaten Sintang, Provinsi Kalimantan Barat. Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 29 januari 2024 peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur dengan salah satu guru di sekolah tersebut dan di peroleh bahwa SMKS Kartini Sintang merupakan sekolah yang sudah dilengkapi dengan akses *internet* dan sudah memanfaatkan *smartphone*. Selain itu juga peneliti mengamati bahwa siswa di SMKS kartini sintang sudah menggunakan media *internet* saat proses pembelajaran. Pihak sekolah juga sudah mengizinkan siswa untuk membawa *smartphone* ke area sekolah dengan tujuan untuk mempermudah siswa mencari informasi-informasi mengenai pelajarannya. Namun, fakta dilapangan yang ditemukan oleh peneliti masih ada sebagian siswa yang menggunakan media *internet* melalui pemanfaatan *smartphone* di luar dari kebutuhan proses pembelajaran seperti bermain game online, membuka whatsapp, Instagram, Tiktok dan lain sebagainya sehingga hal ini dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang berlangsung terhadap peserta didik, misalnya kurang fokus terhadap materi yang di cari sehingga menjadi tidak mengerti atau paham. Hal ini pun senada dengan penelitian yang dilakukan

oleh (Firdaningrum et al., 2021) dan (Hutagalung, E., Dame, J. Manongko, 2022). Selain itu juga belum ada pihak sekolah atau peneliti sebelumnya untuk melakukan analisis tentang penerapan media pembelajaran berbasis internet melalui pemanfaatan *smartphone* di SMKS Kartini Sintang.

Berdasarkan uraian di atas untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis internet melalui pemanfaatan *smartphone* pada mata pelajaran informatika, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet melalui Pemanfaatan Smartphone pada Mata pelajaran Informatika Di Kelas X SMKS Kartini sintang”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis *internet* melalui pemanfaatan *smartphone* pada mata pelajaran informatika di Kelas X SMKS Kartini sintang ?
2. Bagaimana persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis internet melalui pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran ?

C. Tujuan penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui “Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet Melalui Pemanfaatan Smartphone Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas X SMKS Kartini Sintang”. Ada pun tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis *internet* melalui pemanfaatan *smartphone* pada mata pelajaran informatika di SMKS Kartini sintang ?
2. Untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran ?

D. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian terbagi menjadi dua, yaitu manfaat yang bersifat teoritis dan manfaat yang bersifat praktis.

1. Secara teoritis

penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memberikan pengetahuan baru tentang media pembelajaran berbasis internet melalui pemanfaatan *smartphone* pada mata pelajaran informatika dan mampu untuk memberikan solusi dalam pembelajaran yang bisa meningkatkan mutu Pendidikan SMKS Kartini Sintang.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan hasil penelitian ini akan membantu guru dalam memahami pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet melalui *smartphone* pada pelajaran informatika di SMKS Kartini Sintang. Dengan begitu guru akan berupaya untuk selalu mengajar semaksimal mungkin.

b. Bagi Siswa

Bagi siswa hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami persepsi pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran Informatika di SMKS Kartini sintang

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih terhadap pemanfaatan *smartphone* pada mata pelajaran informatika di SMKS Kartini sintang.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memahami analisis penerapan media pembelajaran berbasis internet melalui pemanfaatan *smartphone* pada mata pelajaran informatika, serta mengetahui persepsi siswa terhadap pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran.

e. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini sebagai dasar untuk penelitian lain dalam memahami analisis penerapan media pembelajaran berbasis *internet* melalui pemanfaatan *smartphone* pada mata pelajaran informatika, serta mengetahui persepsi siswa terhadap pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran.

f. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber ilmu dan untuk menambah wawasan tentang media pembelajaran berbasis internet melalui pemanfaatan *smartphone* dalam proses pembelajaran siswa

yang dapat digunakan sebagai acuan bagi mahasiswa-mahasiswi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan supaya tidak menimbulkan pengertian yang berbeda pada istilah yang berhubungan dengan judul penelitian, oleh sebab itu peneliti memandang perlu menjelaskan beberapa istilah dalam penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran Berbasis Internet

Media pembelajaran dalam suatu pendidikan merupakan strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya memberikan secara langsung dinamikanya terhadap siswa. Menurut (Husain et al., 2022) Media pembelajaran adalah salah satu alat yang dapat dipakai oleh seorang pendidik dengan menggunakan media yang tepat pendidik mampu menyampaikan materi yang rumit menjadi sederhana dan menyenangkan.

Menurut (Melanda et al., 2023) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik. Media pembelajaran berbasis internet ini merupakan media pembelajaran yang prakteknya memanfaatkan internet sebagai media penyampai materi pelajaran dan berbagai informasi yang dibutuhkan dari guru ke siswa. Media pembelajaran berbasis internet ini diharapkan dapat menjadi alternative media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mencapai hasil belajar

yang lebih maksimal. Jadi media ini digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan serta pembelajaran. Menurut Kurnia dan putra (2020) Media pembelajaran berbasis internet adalah sebuah bentuk pendekatan dalam dunia pendidikan yang menggunakan teknologi internet dan situs web sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran yang baik dan pembelajaran yang didukung oleh teknologi. Media pembelajaran berbasis internet yang digunakan oleh guru informatika di Kelas X SMKS Kartini Sintang yaitu, Sebagai Berikut

a. Media pembelajaran berbasis internet :

- a) Google Workspace
- b) Google site
- c) Google Classroom
- d) Google Form
- e) Google Docs

2. Smartphone (telepon cerdas)

Telepon cerdas (*smartphone*) adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk SMS dan telepon saja tetapi pengguna dapat dengan bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna. Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas (kemampuan/ketersedian) sebuah telepon. *Smartphone* merupakan salah satu alat komunikasi yang sering dipakai saat ini, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua.

Menurut (Handoyono & Mahmud, 2020) *smartphone* merupakan sistem operasi yang memiliki berbagai aplikasi serta bisa mengakses internet dan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mencari materi serta memecahkan permasalahan dalam belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Mata Pelajaran Informatika SMK

Informatika adalah ilmu yang mempelajari tentang penggunaan komputer untuk mengatur dan menganalisis data yang berukuran besar, baik data maupun informasi pada mesin berbasis komputasi. *Informatika* juga mencakup studi, perancangan, dan pembuatan sistem komputasi dasar yang dapat memproses dan menyajikan informasi secara efektif.

Menurut (Supriyadi et al., 2022) *Informatika* merupakan cabang ilmu yang sangat luas dan multidisiplin, yang mencakup berbagai bidang seperti ilmu komputer, ilmu *informasi*, sistem *informasi*, teknik komputer, dan keamanan informasi. Materi pembelajaran Informatika di kelas X SMKS Kartini Sintang yaitu:

- a) Berpikir komputasional (BK)
- b) TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)
- c) SK (Sistem Komputer)
- d) JKI (Jaringan Komputer dan Internet).
- e) AD (Analisis data).
- f) AP (Algoritma dan Pemrograman).
- g) DSI (Dampak Sosial Informatika).

h) PLB (Praktik Lintas Bidang).