

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan (Al Tabrani, 2014:1-2). Pembaharuan pada dunia pendidikan seharusnya terus dilakukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dari suatu bangsa. Salah satu hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan adalah perubahan dan perkembangan dalam dunia pendidikan. Perubahan yang dimaksud yaitu perbaikan pendidikan pada semua tingkat dan harus terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pendidikan harus bersifat adaptif terhadap perubahan zaman. Pengaruh perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat terhadap dunia pendidikan pada era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi, hal ini yang memberikan jangkauan yang luas, cepat, efektif, dan efisien terhadap pengemasan dan penyebarluasan informasi ke berbagai penjuru dunia adalah sistem teknologi informasi dan komunikasi.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada masa globalisasi ini dirasakan semakin pesat dan canggih. Semua ini dikarenakan hasil dari pemikiran-pemikiran manusia yang semakin maju, hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan ilmu komputer yang semakin hari semakin berkembang dengan pesat. Selain itu perkembangan teknologi semakin mendukung bagi pengembangan penyebaran informasi melalui media cetak yang menyebar

diseluruh lapisan masyarakat. Informasi merupakan salah satu kebutuhan didalam suatu instansi, perusahaan, organisasi, lembaga serta lingkungan yang berada diluar sistem. Seiring dengan perkembangan internet, teknologi berbasis web dari waktu ke waktu mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Kegiatan belajar peserta didik yang dilakukan tidak sesuai dengan minatnya seperti contohnya peserta didik lebih suka belajar tentang materi basis data, materi desain komunikasi atau materi yang lainnya, maka akan memungkinkan ada pengaruh negatif terhadap hasil belajar peserta didik. Adanya minat belajar dari peserta didik maka peserta didik akan memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajarnya. Minat adalah faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar peserta didik. Proses belajar itu akan berjalan lancar jika disertai dengan minat. Menggunakan media dalam proses pembelajaran adalah salah satu upaya untuk menarik minat belajar peserta didik. Media dapat menumbuhkan minat dan perhatian peserta didik untuk belajar. Agar terciptanya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran sekolah pada khususnya media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran.

Secara tidak langsung saat ini, perkembangan teknologi khususnya teknologi jaringan internet sudah mengubah paradigma masyarakat dalam mendapatkan atau memperoleh informasi dan komunikasi. Dunia pendidikan merupakan salah satu yang membutuhkan internet ini. Internet bisa menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan oleh peserta didik. Menggunakan internet dengan segala fasilitasnya akan memberikan kemudahan untuk mengakses

berbagai informasi untuk pendidikan yang secara langsung dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik bagi keberhasilannya dalam belajar (Rusman, 2013:344).

Pembelajaran menggunakan media internet dianggap sudah memberikan kemudahan terhadap kegiatan pencarian materi-materi pelajaran. Penghantaran materi-materi pelajaran saat ini tidak lagi tergantung pada medium fisik seperti buku cetak. Materi-materi pelajaran saat ini berbentuk data digital yang bisa dikode (diuraikan) melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, telephone seluler atau piranti elektronik lainnya. Saat ini wabah corona menjadi perbincangan dibelahan dunia manapun, Covid 19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis coronavirus yang baru ditemukan. Virus ini menular sangat cepat dan telah menyebar hampir kesemua negara termasuk indonesia hanya dengan beberapa bulan saja. Beberapa pemerintah daerah menerapkan sistem pembelajaran daring (pembelajaran secara online). Internet akan sangat membantu pada saat proses pembelajaran berlangsung mengingat banyaknya pengguna internet di Indonesia sebagai sarana proses belajar.

Saat ini sudah di mungkinkan dan banyak diterapkan proses belajar jarak jauh dengan menggunakan internet untuk menghubungkan guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Terkendalanya situasi membuat system pembelajaran harus di rubah sedemikian rupa agar pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik berjalan dengan lancar dan berjalan baik. Terkait dengan masalah tersebut, guru zaman sekarang ini seharusnya mulai memanfaatkan internet sebagai proses belajar. Media tersebut memungkinkan akan terciptanya

system pembelajaran yang baik. Dengan pembelajaran seperti ini diharapkan pengetahuan guru dan peserta didik akan berkembang dan peserta didik tidak salah menggunakan media internet sebagai sarana belajar, tidak hanya untuk bermain game dan media sosial. Kelebihan media internet apabila digunakan dengan baik untuk kebutuhan belajar materi simulasi digital dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena berbagai informasi terkait materi pelajaran baik sumber bacaan dan video pembelajaran tentang materi simulasi digital yang bersifat abstrak, bisa didapatkan dengan mudah, dimana saja dan kapan saja. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Pacitan karena penulis melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah tersebut dan menemukan bahwa minat peserta didik kurang baik pada saat proses pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang kurang memahami pembelajaran daring yang dilakukan karena kurangnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran yang diajarkan. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mengukur tingkat ke- efektifan pembelajaran dan seberapa besar minat peserta didik terhadap pembelajaran materi simulasi digital. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian lebih lanjut tentang: **“Analisis Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Materi Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 1 Pacitan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan penulis pada latar belakang masalah, sehingga ada beberapa masalah yang bisa diidentifikasi antara lain:

1. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terhadap peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pacitan saat ini sebagian peserta didik masih belum memanfaatkan internet untuk proses pembelajaran, dibuktikan dengan kurangnya respon peserta didik pada saat proses pembelajaran daring.
2. Masih banyak peserta didik yang belum sepenuhnya memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran yang saat ini di lakukan secara daring (online).

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan pada penelitian ini tidak keluar dari permasalahan yang ada dan terarah , sehingga penulis membatasi masalah antara lain :

1. Menggunakan media internet yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X jurusan Multi Media SMK Negeri 1 Pacitan browsing dalam pencarian informasi-informasi terkait materi pelajaran simulasi digital.
2. Indikator minat belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X jurusan Multi Media SMK Negeri 1 Pacitan mempunyai perhatian dalam belajar, ketertarikan dan keterlibatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media internet peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pacitan?
2. Bagaimana minat belajar peserta didik pada materi simulasi digital kelas X SMK Negeri 1 Pacitan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan media internet peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pacitan.
2. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik pada materi simulasi digital kelas X SMK Negeri 1 Pacitan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

- a. Peserta didik

Bagi peserta didik yaitu sebagai bahan informasi untuk menambah wawasan dan juga pengetahuan dalam ilmu pendidikan, terutama berkenaan dengan penggunaan media internet terhadap minat belajar materi simulasi digital.

b. Bagi sekolah

Merupakan bahan laporan atau sebagai pedoman dalam mengambil kebijakan-kebijakan tentang penggunaan media internet terhadap minat belajar pada materi simulasi digital peserta didik.

c. Pendidikan informatika

Sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan media saat proses pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Dari hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan dan juga pengalaman serta bekal berharga sebagai calon pendidik yang mempunyai ilmu yang luas dalam materi simulasi digital.

