BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Minat merupakan rasa suka atau keinginan akan objek pada suatu hal untuk mencapai serta mempelajarinya karena sesuai dengan kebutuhan dan memuaskan keinginan jiwa sehingga dapat mempengaruhi pengetahuan, keterampilan,dan apa yang ada dalam diri sendiri. Seperti halnya pendapat The Liang Gie (2002:28) tentang pentingnya minat dalam kaitannya dengan studi adalah (1) mampu menciptakan perhatian yang lebih terhadap sesuatu; (2) membantu peserta didik berkonsentrasi dalam belajar; (3) mencegah gangguan perhatian dari luar; (4) mampu membuat bahan pelajran lebih melekat dalam ingatan; dan (5) meminimalisir rasa jenuh dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi (Munif Chatib, 2012:135). Saat ini perkembangan teknologi semakin canggih, peralatan elektronik dan fasilitas sekolah dalam rangka menunjang kemajuan pendidikan semakin lengkap, sehingga kita dituntut untuk mahir dalam mengikuti perkembangannya, demikian pula pembelajaran yang dapat dilakukan tanpa dengan bertatap muka atau disebut pembelajaran *online*. Pembelajaran *online* merupakan pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem

tersebut, pembelajar dapat belajarkan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang, dan waktu (Munir, 2012).

Seperti halnya masa pandemi *COVID-19* yang berlangsung pada tahun 2019 hingga 2021 ini memberikan tantangan tersendiri bagi guru dan siswa di SMK Negeri 1 Donorojo, karena bertepatan dengan pelaksanaan prakerin (praktik kerja industri) siswa-siswi kelas XI program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Prakerin sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 323/U/1997 adalah praktik keahlian produktif yang dilaksanakan di industri atau perusahaan yang berbentuk kegiatan mengerjakan pekerjaan produksi atau jasa, yang meliputi pelaksanaan praktik keahlian produktif, baik di sekolah dan di dunia usaha atau di dunia industri (DU/DI) dengan tujuan melatih kesiapan, kemandirian, keterampilan, daan menambah wawasan siswa dalam menghadapi dunia kerja setelah menyelesaikan studinya dengan bekal yang telah diberikan oleh sekolah.

Sehubungan dengan situasi pandemi, prakerin yang wajib dilaksanakan secara daring (dalam jaringan), mengharuskan guru dan siswa bisa memanfaatkan teknologi pembelajaran yang semakin canggih dan terus meningkat kualitasnya. Untuk mengantisipasi hal tersebut pihak sekolah mengambil kebijakan untuk menyelenggarakan praktik kerja industri secara mandiri, yaitu dengan merancang pembelajaran dan praktik untuk menghasilkan sebuah projek yang dilaksanakan di sekolah. Seperti halnya dengan pemberian pengantar materi prakerin di SMK Ngeri 1 Donorojo.

Salah satu materi praktik kerja industri SMK Negeri 1 Donorojo yang dilaksanakan di sekolah, yaitu materi Pemrograman Web. Menurut Andi (2020) pemrograman web ialah proses pembuatan instruksi-instruksi untuk menciptakan program/aplikasi berbasis internet yang dapat diakses melalui browser. Rahmat Hidayat (2010) mengemukakan bahwa website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan atau gabungan dari semuanya, baik brsifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaring-jaringan halaman. Dengan demikian siswa harus mempelajari dasar-dasarnya dalam waktu yang singkat dan menampilkan hasil terbaiknya.

Dalam materi pembelajaran tersebut akan mengantarkan siswa-siswi untuk membuat salah satu projek prakerin yaitu mendesain website desa menggunakan *blogger*. Di dalam website tersebut berisikan informasi terkait profil desa, wilayah, data penduduk, infrastruktur, kegiatan-kegiatan desa, serta potensi desa dan informasi-informasi lainnya yang bermanfaat bagi masyarakat. Tujuan pembuatan desain website desa yang ada di Kecamatan Donorojo yakni dapat bekerjasama dengan pemerintah desa untuk memperkenalkan, meningkatkan dan mengangkat potensi masing-masing desa di kecamatan Donorojo. Jadi, di dalam website desa akan terdapat berbagai macam informasi yang sangat bermanfaat bagi pengakses.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan riset tentang sejauh mana minat siswa program keahlian Teknik

Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Donorojo terhadap pembelajaran *online* pada praktik kerja industri dalam mendesain website desa, bagaimanakah minat siswa untuk berperan serta dalam memperkenalkan potensi desanya melalui situs website, sehingga kita dapat mengetahui keefektifan penggunaan metode pembelajaran *online* tersebut. Keefektifan dari metode ini tentunya akan mempengaruhi keputusan siswa untuk bertahan dengan metode ini atau tidak. Karena keefektifan program pembelajaran tidak hanya diambil dari segi tingkat prestasi siswa namun ditinjau juga dari kepuasan siswa dalam melihat sarana prasarana penunjang dan kenyamanan dalam metode pembelajaran tersebut. Karena kepuasan siswa yang tinggi akan berpengaruh pada kemampuan pembelajaran yang tinggi.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang ditulis, peneliti memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran *online* pemrograman web dalam mendesain website desa memberikan tantangan tersendiri bagi siswa dan guru.
2. Sarana prasarana yang mempengaruhi minat siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan berbasis web.
3. Waktu yang singkat dalam merancang website desa

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dipilih peneliti lebih memfokuskan penelitian minat belajar siswa praktik kerja industri kelas XI A, B, C, D program keahlian

Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Donorojo pada pembelajaran *online* Pemrograman Web dalam mendesain website desa.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan peneliti bahas yaitu :

1. Bagaimana pembelajaran *online* pada siswa praktik kerja industri program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan berlangsung?
2. Bagaimana minat siswa praktik kerja industri program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan terhadap pembelajaran *online* dalam mendesain website desa?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

1. Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *online* pada siswa praktik kerja lapangan program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Donorojo.
2. Untuk mengetahui bagaimana minat siswa program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Donorojo terhadap pembelajaran *online* dalam mendesain website desa.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diperoleh penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
   a. Dapat menambah pengetahuan dalam melakukan penelitian dibidang permasalahan yang sama yaitu perkembangan metode pembelajaran *online* saat ini.

b. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi peneliti lain.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti, untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Informatika.

b. Bagi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Pacitan, hasil penelitian ini dapat menambah koleksi bacaaan dan bahan yang dapat digunakan untuk mendapat informasi tentang pembelajaran *online*.

c. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan mampu mengedukasi peserta didik dalam berperilaku pada saat pembelajaran *online* sedang berlangsung.

d. Bagi Sekolah Menengah Kejuruan, hasil penelitian ini dapat dijadikan wawasan untuk mengkolaborasikaan siswa dengan pemerintahan di sekitar.