

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Minat

Slameto (2003:180) menyatakan bahwa minat sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Menurut Sudirman (2003:76) minat seseorang terhadap suatu objek akan lebih kelihatan apabila objek tersebut sesuai sasaran dan berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan seseorang yang bersangkutan. Sedangkan Siti Rahayu Haditomo (1998:189) menjelaskan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi minat seseorang yaitu: a) faktor dari dalam (intrinsik), yaitu sifat pembawaan yang meliputi rasa tertarik, perhatian, dan aktivitas, b) faktor dari luar (ekstrinsik), yaitu faktor yang terdiri atas pengaruh dari lingkungan keluarga, sekolah dan lingkungan.

Menurut M. Chabib Thoha dan Abdul Mukti, fungsi minat adalah: a) minat mempengaruhi bentuk dan intensitas cita-cita, b) minat sebagai tenaga pendorong

yang kuat, c) minat mempengaruhi intensitas prestasi seseorang, d) minat membawa kepuasan. Hansen (dalam Susanto, 2013: 57) menyatakan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, factor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Minat belajar adalah kecenderungan hati dan jiwa terhadap suatu yang dapat dipelajari yang dianggap penting dan berguna sehingga sesuatu itu diperlukan, diperhatikan dan kemudian diikuti dengan perasaan senang.

2. Pembelajaran

Deni Koswara dan Halimah (2008) menyatakan, proses pembelajaran adalah proses membantu siswa belajar yang ditandai dengan perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Seorang guru hanya dapat dikatakan telah melakukan kegiatan pembelajaran jika telah terjadi perubahan tingkah laku pada diri peserta didik sebagai akibat dari kegiatan tersebut. Artinya, proses pembelajaran itu memberikan dampak pada perkembangan peserta didik.

Heri Rahyubi (2012:5) mengungkapkan bahwa pembelajaran diartikan sebagai upaya membelajarkan siswa dengan penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya belajar. Dalam proses pembelajaran seyogyanya peserta didik menjadi manusia baru yang berkarakter, bermakna, punya keahlian yang mumpuni, berguna bagi masyarakat luas, dan punya komitmen sosial yang tinggi.

Pembelajaran yang efektif hanya mungkin terjadi jika didukung oleh guru yang efektif. Pakar Pendidikan Gilbert H. Hunt (Rosyada, 2004:113) dalam bukunya *Effective Teaching*, menyebutkan ada tujuh kriteria yang harus dimiliki

oleh seorang guru agar pembelajaran efektif, yaitu: a) sifat, b) pengetahuan, c) apa yang disampaikan, d) bagaimana mengajar, e) harapan, f) reaksi guru terhadap siswa, g) manajemen.

Menurut Heri Rahyubi (2012) komponen pembelajaran adalah kumpulan dari beberapa poin yang saling berhubungan satu sama lain yang merupakan hal yang urgen dalam proses belajar mengajar. Komponen belajar ini adalah : a) tujuan pembelajaran, b) kurikulum, c) guru, d) siswa, e) metode, f) materi, g) alat pembelajaran (media), h) evaluasi

3. Pembelajaran Online

Menurut Soekarwati (2003) *e-Learning* atau pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang menggunakan bantuan perangkat elektronika, seperti komputer, telepon, audio, videotape, ataupun transmisi satelit. *E-Learning* merupakan suatu jenis belajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet., intranet, atau media jaringan lain, Darin E. Hartley (2007). Cisco dalam Kamarga (2002) mendeskripsikan *e-Learning* dalam berbagai karakteristik, antara lain: a) *e-Learning* merupakan penyampaian informasi, b) *e-Learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya hasil-hasil belajar yang diperoleh hanya secara konvensional, sehingga dapat menjawab tantangan hanya secara konvensional, c) *e-Learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar konvensional melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan, d) *e-Learning* akan menyebabkan kapasitas peserta didik bervariasi bergantung pada bentuk konten dan alat penyampaiannya.

Manfaat pembelajaran *online* menurut Bates dan Wulf (Siahaan,2003), terdiri atas empat hal, yaitu: 1) meningkatkan kadar interaksi pembelajaran anatr peserta didik dan pendidik atau instruktur (*enchance interacvity*), b) memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja(*time and place flexibility*), c) menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*), d) mempermudah pembaruan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of contens as well as archivable*).

Penerapan pembelajaran *online* di SMK Negeri 1 Donorojo pada materi pemrograman web menggunakan media *WhatsApss Messenger* dan *Google Classroom*. *WhatsApp Messenger* merupakan mengatakan aplikasi berbasis internet yang memungkinkan setiap penggunanya dapat saling berbagi berbagai macam konten sesuai dengan fitur pendukungnya.*WhatsApp* juga memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan bantuan layanan internet. Menurut Pranajaya dan Hendra Wicaknono (2017) *WhatsApp* merupakan media sosial paling populer yang dapat digunakan sebagai media komunikasi. Umumnya para pengguna *WhatsApp* menyebutkan alasan memilih aplikasi ini adalah karena tersedianya berbagai kemudahan yang ada didalamnya disamping tidak mengeluarkan biaya alias gratis. Fitur-fitur yang terdapat dalam *Whatsapp* yaitu *Gallery* untuk menambahkan foto, *Contact* untuk menyisipkan kontak, *Camera* untuk mengambil gambar, *Audio* untuk mengirim pesan suara, *Maps* untuk mengirimkan berbagai koordinat peta, bahkan *Document* untuk menyisipkan file berupa dokumen. Semua file tersebut dapat dalam sekejap

dikirim melalui aplikasi gratis tersebut. Berbagai fitur tersebut tentu semakin menambah kemudahan dan kenyamanan berkomunikasi melalui media online (Jumiatmoko, 2016).

Google Classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *Google* sebagai sebuah system *e-learning*. Service ini di desain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara paperless (Hakim, 2016). *Google Classroom* juga mempunyai kemampuan untuk membuat salinan otomatis dari tugas yang sudah dibuat oleh siswa. Guru juga dapat mengecek setiap tugas yang dikumpulkan mahasiswa di dalam kelas virtual yang sudah dibuat. Manfaat *Google Classroom* menurut Dicky Pratama (2016) manfaat *Google Classroom* yaitu: 1) penyiapan yang mudah, guru dapat menambahkan siswa langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung, 2) hemat waktu, alur tugas yang sederhana dan tanpa kertas memungkinkan pengajar membuat, memeriksa dan menilai tugas dengan cepat di satu tempat, 3) meningkatkan pengorganisasian, siswa dapat melihat semua tugasnya dilaman tugas dan semua materi secara otomatis disimpan ke dalam folder di *Google Drive*, 4) meningkatkan komunikasi, kelas memungkinkan guru untuk mengirim pengumuman dan memulai diskusi secara langsung, 5) terjangkau dan aman, *Google Classroom* tidak mengandung iklan, tidak pernah menggunakan konten pengguna atau data siswa untuk iklan dan bersifat gratis.

4. Pemrograman Web

Pemrograman Web adalah proses atau cara untuk menjalankan intruksi pada sebuah komputer yang terhubung ke internet untuk membuat fungsi atau tugas

tertentu, dan dalam menjalankan sebuah program di dalam web itu melalui web browser seperti : mozilla, Opera, Chrome, dan lainnya. Dimuat dalam jurnal Guntur Wibisono, Wahyu Eko Susanto (2015) bahwa menurut pendapat Arief (2011:7), fungsi website diantaranya : 1) Media Promosi, 2) Media Pemasaran, 3) Media Informasi, 4) Media Pendidikan, 5) Media Komunikasi.

Website desa merupakan kumpulan-kumpulan halaman yang berisi informasi mengenai suatu desa, dan dapat digunakan diantaranya untuk media pelayanan publik dan manajemen informasi desa. Karena bersifat daring (online), masyarakat dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi seperti berita desa, transparansi dana desa, dan lain-lain (Navinda Aldadera : 2018).

5. Praktik Kerja Industri (Prakerin)

Sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 323/U/1997 bahwa, “Prakerin adalah suatu program yang bersifat wajib yang merupakan bagian dari program Pendidikan Sistem Ganda (PSG) dalam pedoman praktis pelaksanaan Pendidikan Sistem Ganda (PSG) pada SMK disebutkan bahwa Prakerin adalah praktik keahlian produktif yang dilaksanakan di industri atau perusahaan yang berbentuk kegiatan mengerjakan pekerjaan produksi atau jasa.”

Tujuan pelaksanaan Prakerin berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 323/U/1997 pasal 2 adalah sebagai berikut: 1) meningkatkan mutu dan relevansi pendidikan kejuruan melalui peran serta industri pasangan (DU/DI), 2) menghasilkan tamatan yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan etos kerja yang sesuai dengan tuntutan lapangan pekerjaan, 3)

menghasilkan tamatan yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi bekal dasar pengembangan dirinya secara berkelanjutan, 4) memberi pengetahuan dan penghargaan terhadap pengalaman kerja sebagai bagian dari proses pendidikan, 5) meningkatkan efisiensi penyelenggaraan pendidikan menengan kejuruan melalui pendayagunaan sumber daya pendidikan yang ada di dunia kerja.

Manfaat prakerin bagi siswa menurut Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 323/U/1997 adalah sebagai berikut: a) hasil belajar akan lebih bermakna, karena setelah tamat akan memiliki keahlian profesional sebagai bekal mencari kerja dan mengembangkan diri secara berkelanjutan. rentang waktu (*lead time*) untuk mencapai keahlian profesional lebih singkat karena setelah tamat praktik kerja industri tidak memerlukan waktu latihan lanjutan untuk mencapai tingkat keahlian siap pakai, b) keahlian profesional yang diperoleh melalui praktik kerja industri dapat meningkatkan harga dan rasa percaya diri tamatan yang pada akhirnya akan dapat mendorong mereka untuk meningkatkan keahlian pada tingkat yang lebih tinggi.

Kemampuan dan keterampilan siswa dalam bidang industri harus tetap dilatih, walaupun dalam kondisi wabah korona seperti saat ini, sehingga Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Donorojo tetap melaksanakan praktik kerja industri (prakerin) secara mandiri di sekolah. Pihak sekolah bersama setiap kepala program keahlian merancang program prakerin yang dilaksanakan di sekolah selama tiga bulan. Salah satu program prakerin siswa Teknik Komputer dan Jaringan yaitu membuat desain website desa secara kelompok, dengan tujuan

siswa-siswi dapat bekerjasama dengan pemerintah desa untuk menggali dan memajukan potensi setiap desa di Kecamatan Donorojo, (Yomi Agung Susanto: 2020).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Penelitian Rina Utami (2019) yang berjudul “Analisis Respon Mahasiswa terhadap mata kuliah *Google Classroom* pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran Matematika”, menunjukkan bahwa pembelajaran *Google Classroom* mendapatkan respon yang baik dari mahasiswa, sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran pada matakuliah Psikologi Pembelajaran Matematika ataupun pada matakuliah yang lain. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu salah satu media yang digunakan sebagai alat penelitian yaitu *Google Classroom*. Perbedaannya penelitian tersebut menganalisis respon mahasiswa sedangkan peneliti menganalisis minat siswa.
2. Penelitian Hirdha Nurfarini. Z.R (2020) yang berjudul “Pengaruh Kuliah *Online* terhadap Minat Mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI) di IAIN Samarinda”, menunjukkan bahwa kuliah *online* mempengaruhi minat belajar mahasiswa PAI di IAIN. Persamaan penelitian tersebut dengan penulis yaitu meneliti kuliah online dan minat, perbedaannya peneliti tersebut meneliti pengaruh kuliah *online* terhadap minat mahasiswa sedangkan peneliti menganalisis minat siswa terhadap pembelajaran *online*.

C. Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi yang semakin maju memberikan beberapa tantangan tersendiri bagi instansi-instansi dan seluruh elemen masyarakat Indonesia untuk tanggap dalam menerima dan menggunakan teknologi yang semakin canggih. Salah satunya pembelajaran yang bisa dilaksanakan secara *online*, merupakan pembelajaran yang dilaksanakan melalui jaringan tanpa arus bertatap muka.

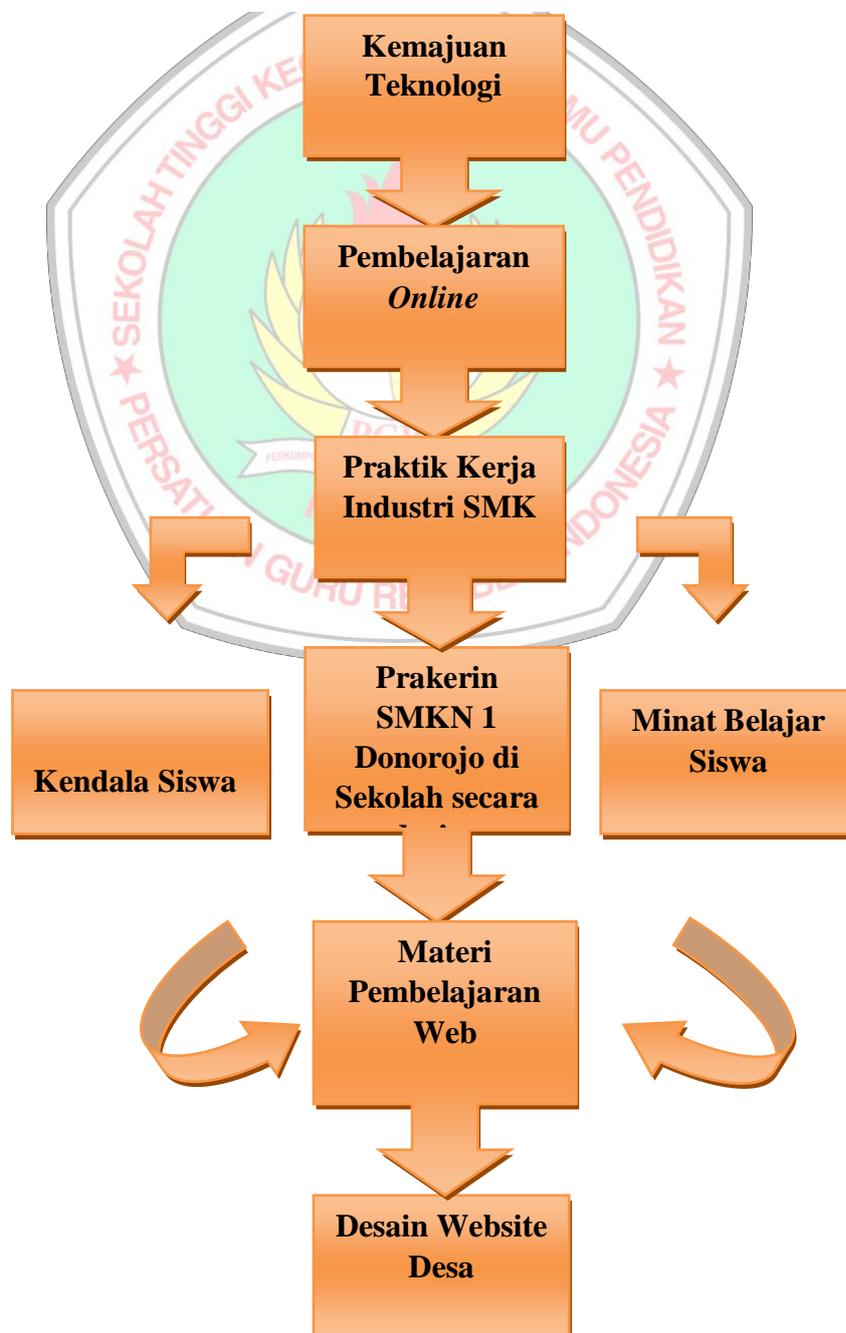
Salah satu pelaksanaannya yaitu praktik kerja industri (prakerin) yang dilaksanakan pada program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Donorojo. Program prakerin yang dilaksanakan pada bulan pertama yaitu membuat desain website desa, siswa Teknik Komputer dan Jaringan dibagi menjadi empat kelas prakerin, dan setiap kelas dibagi lagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok wajib membuat satu desain website desa di Kecamatan Donorojo. Tujuannya program tersebut supaya siswa dan pemerintah daerah dapat saling berkomunikasi baik dan bekerjasama dalam memperkenalkan dan menjunjung potensi setiap desa di Kecamatan Donorojo melalui situs website, dan dalam perancangannya siswa dibimbing melalui materi Pemrograman Web.

Namun, dalam pengimplementasiannya pada penyampaian materi Pemrograman Web tersebut siswa mengalami kesulitan, kesulitan itu berbeda-beda dari tiap siswa, ada yang terkendala dengan jaringan, terkendala dengan infrastruktur, dan terkendala dengan penyampaian materinya, karena materi tersebut mempunyai tingkat kesulitan tersendiri yang seharusnya disampaikan

secara langsung melalui tatap muka, interaksi, dan praktik secara langsung sehingga pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara interaktif.

Hal ini seharusnya menjadikan perhatian, apakah mata pelajaran yang berhubungan dengan website dan bahasa pemrograman efektif disampaikan melalui pembelajaran *online*. Apakah siswa bisa menerima pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang sesungguhnya dapat tercapai.

Gambar 2. 1
Kerangka Berpikir



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran *online* yang berhubungan dengan desain website dan bahasa pemrograman efektif diterapkan kepada siswa ?
2. Bagaimanakah minat siswa terhadap pembelajaran *online* Pemrograman Web dalam mendesain website desa ?

