

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemrograman web pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang telah ditetapkan oleh pemerintah pada kurikulum 2013. Made, dkk (2014: 2) mengungkapkan mata pelajaran produktif di SMK pada kurikulum 2013 termasuk diantaranya mata pelajaran pemrograman web, baik dari kejuruan Rekayasa perangkat Lunak (RPL), maupun kejuruan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) Kelas X, yang bertujuan agar siswa-siswi memiliki keterampilan dalam membuat website statis, maupun web dinamis. Saat belajar pemrograman web, seseorang harus mengetahui beberapa kode dan cara pembuatan web, Simarmata (2010:23) mengungkapkan Untuk membuat situs web seseorang harus memiliki pengetahuan tentang ilmu yang berhubungan dengan pembuatan dan pengelolaan situs web, seperti HTML, PHP.

Pada saat penulisan program, hal mutlak yang dibutuhkan adalah *Text Editor*. Pada pemrograman web *Text editor* merupakan sebuah *software* yang biasa digunakan oleh seorang programmer dalam menulis sebuah kode program. *Text editor* terkadang juga digunakan oleh seorang web designer untuk menciptakan halaman web yang didesain, Ramadhana (2011: 19) mengungkapkan bahwa *Text editor* atau web editor merupakan program aplikasi yang berfungsi untuk mengetikkan perintah-perintah dokumen web, baik *client side scriping*,

maupun *server side scriping*. Terdapat beberapa *Text editor* yang dapat digunakan untuk membuat web, termasuk diantaranya adalah *Notepad* (windows), *Notepad++*, *Sublime text* dan lain sebagainya, beberapa penelitian yang berkaitan dengan dampak penggunaan *Text editor* bagi siswa, diantaranya Afief (2013: 72) mengungkapkan penggunaan *Text editor* codepen mampu meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pemograman web, dan Shadiev, dkk (2014:78) juga mengungkapkan bahwa lingkungan pembelajaran juga berperan besar dalam pembelajaran pemograman web. Berkaitan dengan pemahaman belajar siswa erat kaitannya dengan minat belajar siswa. Karena dengan adanya minat belajar, maka siswa akan berusaha untuk diperoleh pemahaman dalam belajar.

Berdasarkan informasi dari hasil wawancara dengan siswa-siswi kelas X TKJ di SMK Al - Hikam hampir dari 95% dari jumlah pupulasi siswa yang berjumlah 60 dan terdiri dari 2 kelas yaitu kelas X KTJ 1 dan X TKJ 2, siswa menjawab merasa kesulitan belajar pemograman web terutama saat menuliskan kode Program, angka tersebut sangat tinggi dibandingkan dengan siswa yang paham pemograman web hanya sebagian kecil saja, temuan tersebut dibuktikan dari hasil ulangan siswa yang tidak tuntas pada mata pelajaran pemrograman web, hal tersebut disebabkan karena kesalahan teks editor yang digunakan siswa dalam belajar, teks editor tersebut adalah aplikasi editor yang digunakan dalam pembelajaran, di SMK Al – Hikam guru dalam menjelaskan mata pelajaran pemograman web masih menggunakan *Text editor* yang *konvensional*, yaitu menggunakan *Notepad* yang memang bawaan dari windows. Dengan tampilan yang sederhana membuat siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa menjadi pasif dalam belajar karena tidak

dapat menguasai materi yang disampaikan oleh guru, dan hampir seluruh siswa tidak dapat berkonsentrasi saat belajar karena beberapa siswa membuat kegaduhan di dalam kelas dan minat belajar siswa pada mata pelajaran yang rendah. Sehingga peneliti berpendapat bahwa proses perbaikan minat belajar siswa perlu dilakukan dengan *Text editor* yang lebih *modern* dan menarik agar siswa lebih berminat dalam belajar.

Selain *Notepad* terdapat juga *Text editor* yang digunakan untuk membuat website yaitu *Sublime text 3* yang merupakan teks editor berbasis *Python*. sebuah teks editor yang elegan, kaya fitur, *cross platform*, mudah dan simpel yang cukup terkenal di kalangan *developer* (pengembang) yang dapat mempermudah untuk pemula dalam menuliskan sebuah code program untuk membuat web. *Sublime Text* kaya akan warna yang menarik pada setiap code program yang dituliskan sehingga mempermudah untuk pemula dalam menulis sebuah program, dan banyak diminati pemula.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan tersebut di atas, maka akan dilakukan penelitian untuk mengetahui tentang “**Pengaruh Penerapan *Sublime Text 3* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Bahasan *Style* Halaman Web Kelas X TKJ Di SMK Al - Hikam**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, rumusan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Adakah pengaruh penerapan *Sublime Text 3* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman web bahasan *Style Halaman Web* di SMK Al – Hikam?
2. Bagaimana aktivitas siswa dengan menggunakan teks editor *Sublime Text 3* pada mata pelajaran pemrograman web?
3. Bagaimana aktivitas guru dengan menggunakan teks editor *Sublime Text 3* pada mata pelajaran pemrograman web?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan *Sublime Text 3* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman web bahasan *Style Halaman Web* di SMK Al – Hikam.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dengan menggunakan teks editor *Sublime Text 3* pada mata pelajaran pemrograman web.
3. Untuk mengetahui aktivitas guru dengan menggunakan teks editor *Sublime text 3* pada mata pelajaran pemrograman web.

1.4 Batasan Masalah

Agar tidak terjadi perluasan masalah yang diidentifikasi, penelitian dibatasi pada:

- a. Penelitian dilakukan pada satu lembaga saja yaitu SMK Al - Hikam .
- b. Penelitian dilakukan di Kelas X TKJ mata pelajaran pemograman web *Style halaman Web*.

c. *Text editor* yang digunakan adalah *Sublime text 3*.

1.5 Asumsi

Dengan penerapan teks editor yang lebih modern yaitu *Sublime text 3* sebagai media Teks editor diharapkan siswa lebih tertarik pada mata pelajaran pemrograman web sehingga minat belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Secara teoritis:

a. Bagi peneliti lain:

Memperluas pengetahuan tentang inovasi-inovasi dalam kualitas pembelajaran khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dari sisi multimedia dan multi sumber. Sehingga pada nantinya akan menjadi bekal untuk berkreasi dalam proses pembelajaran selanjutnya.

b. Manfaat bagi pembaca:

Dapat menambah informasi dan wawasan bagi pembaca tentang penggunaan teks editor *Sublime text 3* dalam peningkatan minat belajar terhadap pembelajaran pemograman web.

1.6.2 Secara praktis:

a. Bagi Kepala Sekolah SMK Al hikam Burneh

Hasil penelitian dapat dijadikan dasar pengambilan kebijaksanaan dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) agar mengikuti, memperhatikan, dan menerapkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini sehingga kelemahan pelaksanaan dalam pembelajaran di lingkungan pendidikan dapat diperbaiki sesuai dengan saran dan rekomendasi dari hasil-hasil penelitian yang dilakukan Guru dapat menggunakan *Text editor Sublime text* pada setiap materi pelajaran pemrograman web.

c. Bagi siswa SMK AL - HIKAM Burneh

Hasil penelitian ini bagi siswa dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa yang mengacu pada semangat dalam melakukan kreatifitas belajar agar memiliki kemampuan yang maksimal sebagai bekal pengetahuan dimasa yang akan datang.

d. Masyarakat umum:

Semoga penelitian ini dapat membantu peneliti-peneliti lain yang ingin membahas kembali tentang penggunaan teks editor web khususnya pada mata pelajaran pemrograman web.