

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya laju pertumbuhan inovasi teknologi telah mengakibatkan transformasi fundamental dan sangat signifikan di berbagai sektor kehidupan, mulai dari komunikasi, informasi, hingga kesehatan. Begitu pula di dunia pendidikan, yang menjadi arena yang turut terdampak secara signifikan oleh perubahan ini, terutama dengan makin integralnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Fenomena ini merangsang lahirnya berbagai perangkat teknologi yang dirancang khusus untuk menunjang kebutuhan edukasi (Diana dkk. 2024). Di Indonesia, urgensi pendidikan diperkuat oleh landasan konstitusional dalam UUD 1945 Pasal 31 Ayat 3, yang menegaskan sesungguhnya pendidikan memegang peranan yang sangat penting dan sangat vital sebagai instrumen negara untuk mencapai suatu tujuan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa (Sholehah dkk. 2022).

Dalam hal ini, pengembangan media pembelajaran merupakan komponen yang sangat esensial tidak terpisahkan dari proses belajar-mengajar. Peran pentingnya terletak pada kemampuannya dalam menyajikan informasi secara lebih detail, jelas, dan menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif dalam memotivasi siswa (Divayana dkk. 2016). Sejalan dengan kemajuan zaman dan juga teknologi yang terus berkembang, pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu upaya kunci untuk mencapai proses pendidikan yang lebih dinamis dan efektif, terutama untuk meningkatkan hasil belajar dan mengatasi hambatan dalam memahami suatu materi (Resti dkk. 2024). Oleh sebab itu, dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih berkualitas, diperlukan suatu proses perencanaan dan persiapan yang sistematis dan terstruktur, mulai dari tahap analisis, perancangan, hingga pengembangan media yang mendukung penyampaian materi dalam pembelajaran tersebut (Daryanto. 2010).

Sebagai bagian integral dalam proses pengembangan media pembelajaran, evaluasi memegang peranan kunci. Apapun jenis medianya, evaluasi wajib dilakukan untuk menjamin kualitas. Secara spesifik, evaluasi

formatif digunakan untuk mengungkap potensi kekurangan, yang kemudian menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media (Efriwan. 2017).

Dalam sistem menurut Andi dkk. (2022) pendidikan formal, kurikulum memegang peranan sentral sebagai kerangka yang merancang kompetensi dan capaian pembelajaran bagi siswa. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah jenjang pendidikan formal dengan struktur kurikulum yang khas, dirancang secara spesifik untuk membekali siswa dengan keahlian praktis. Orientasi utama Pendidikan di SMK adalah mempersiapkan lulusannya agar siap kerja dan kompetitif di dunia industri sesuai bidang keahlian yang dikembangkan. Hal ini selaras dengan visi yang diusung oleh SMKN 1 Sepuluh, yaitu "Mewujudkan Sumber Daya Manusia yang Berakhlak Mulia yang Mampu Bersaing Dalam Dunia Kerja Secara Global," yang menekankan pada pembentukan karakter dan daya saing profesional.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal di SMKN 1 Sepuluh khususnya di jurusan Perhotelan, ditemukan masalah utama berupa kurangnya hubungan antara materi pelajaran dengan jurusan siswa serta media belajar yang kaku dan membosankan. Hal ini dibenarkan oleh Bapak Ahmad selaku guru pengampu, yang menyatakan bahwa semangat belajar siswa rendah karena menganggap materi *coding* terlalu rumit dan tidak terpakai di pekerjaan perhotelan nanti.

Selain itu, buku dan video tutorial yang ada saat ini kurang cocok karena tidak memberikan contoh yang sesuai dengan jurusan perhotelan seperti cara membuat heading dan bagaimana cara membuat table daftar harga kamar, foto fasilitas, atau formulir pemesanan kamar menggunakan bahasa pemrograman HTML. menggunakan Masalah ini ditambah lagi dengan alat belajar yang tidak bisa mengoreksi langsung saat siswa salah mengetik kode, sehingga siswa sulit melakukan praktik dan cepat menyerah. Karena itu, perlu dibuat media belajar berbasis web yang menarik, bisa digunakan untuk latihan *coding* secara langsung, serta materinya disesuaikan dengan kebutuhan siswa hotel dan mudah dibuka lewat HP siswa.

Untuk mengatasi masalah kurangnya kaitan dengan dunia kerja perhotelan dan masih minimnya interaktivitas dalam pembelajaran HTML dasar, diperlukan media pembelajaran berbasis web yang interaktif, menarik, dan dekat dengan lingkungan perhotelan siswa. Media ini sebaiknya memiliki fitur editor kode langsung (live code editor) dan mudah diakses melalui smartphone, karena sebagian besar siswa lebih sering menggunakan perangkat smart phone tersebut untuk belajar (Firstian dkk. 2022).

Untuk merespons tantangan tersebut, penelitian ini akan mempelajari ke efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis web. Kajian terhadap sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan adanya konsistensi temuan yang relevan. Media pembelajaran berbasis web terbukti mempunyai dampak yang cukup signifikan terhadap hasil belajar dan penguasaan materi siswa di SMK Negeri Kabupaten Bangkalan terutamanya di jurusan perhotelan.

Salah satunya penelitian dari Agustiningrum, dkk (2017) di SMK Bhakti Mulia Pare yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X Di SMK Bhakti Mulia Pare” di dapatkan bahwa hasil uji validasi yang di dapatkan dari 3 validator adalah validasi media pembelajaran di dapatkan persentase sebesar 94% dengan kriteria hasil sangat baik, dengan hasil validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mendapatkan persentase sebesar 91% dengan kriteria nilai sangat baik, dan validasi soal tes di dapatkan persentase sebesar 90% dengan kriteria nilai sangat baik. Sedangkan hasil dari belajar siswa saat pretest – posttest, jumlah nilai rata-rata pretest sebesar 50,68 dan posttest sebesar 85,23. Hasil dari uji hipotesis di dapatkan bahwa nilai P-Value sebesar 0,000 dimana $0,000 < 0,05$, yang artinya hasil belajar siswa setelah memakai media pembelajaran berbasis web lebih baik dari sebelum menggunakan media berbasis web (Agustiningrum dkk. 2017).

Hasil serupa ditemukan pada mata pelajaran pemrograman web di SMKS Semen Gresik pada penelitian Dio, Yerima Alfa Ekohariadi, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Dalam

Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pemrograman Web (Studi Kasus: Smks Semen Gresik)” di mana di dapatkan hasil dari uji validasi media sebesar 88%, hasil validasi RPP sebesar 95,56%, hasil validasi soal pretest dan posttest sebesar 95,29%, sementara dari hasil validasi angket sebesar 71,43%. Hasil akhir nilai rata-rata siswa setelah pre-test adalah 47,58 dan 82,25 setelah memakai media pembelajaran, dimana menunjukkan peningkatan capaian belajar pemrograman web di XI jurusan Rekayasa Perangkat Lunak di SMKS Semen Gresik (Dio dkk. 2021).

Selain itu, berdasarkan penelitian dari Novialdi, Novialdi Zubaidah Amir MZ Thahir, Musa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru” berlandaskan hasil uji validitas, situs web media pembelajaran di katakan masuk dalam kategori valid dengan tingkat validitas sebesar 88,13%. Media pembelajaran tersebut juga dinyatakan masuk dalam kategori efektif dengan nilai sebesar 87,42%. Media pembelajaran ini menyediakan pemahaman konsep matematika siswa dengan tingkatan penguasaan sebesar 84,64% berdasarkan tes pemahaman konsep matematika. Berdasarkan hal ini, dapat di abil kesimpulan bahwa media pembelajaran yang di buat valid, praktis, dan mampu memfasilitasi pemahaman konsep matematika siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Pekanbaru (Novialdi dkk. 2020)

Serta penelitian dari Divayana, Dewa Gede Hendra Suyasa, P. Wayan Arta Sugihartini, Nyoman dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran Di Jurusan Pendidikan Teknik Informaatika Universitas Pendidikan Ganesha” berdasarkan hasil Pada uji coba dari kelompok kecil terhadap media pembelajaran berbasis web pada mata kuliah Kurikulum dan Pengajaran diperoleh hasil persentase sebesar 87,33%. (Divayana dkk. 2016)

Berdasarkan kerangka temuan di atas, jelas bahwa pemuatan media pembelajaran berbasis web merupakan tindakan memberikan jalan keluar dan secara langsung untuk menangani permasalahan di SMKN 1 Sepuluh

khususnya di jurusan perhotelan. Pemilihan platform berbasis web ini didasari oleh keunggulannya yang tidak memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan yang rumit, serta fleksibilitas aksesnya yang memungkinkan siswa belajar kapan saja, termasuk *smartphone*. Media ini dirancang secara khusus dan disesuaikan dengan ke dunia perhotelan untuk menyempurnakan pemahaman siswa Perhotelan terhadap materi dasar HTML. Melalui pemanfaatan media yang valid dan terbukti efektif, siswa diharapkan tidak hanya mampu menguasai pemrograman dasar, tetapi juga meningkatkan motivasi belajarnya, sekaligus menjembatani kesenjangan pemahaman secara efektif.

Berdasarkan landasan pemikiran tersebut, penelitian ini mengangkat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi HTML Dasar Bagi Siswa SMK Jurusan Perhotelan”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang persoalan di atas, maka masalah dalam penelitian ini diantaranya:

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis web pada materi html dasar bagi siswa SMK jurusan perhotelan?
- b. Bagaimana tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis web pada materi html dasar bagi siswa SMK jurusan perhotelan?
- c. Bagaimana respon siswa mengenai media pembelajaran berbasis web pada materi html dasar bagi siswa SMK jurusan perhotelan?

1.3. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk:

- a. Mengembangkan media pembelajaran berbasis web pada materi html dasar bagi siswa SMK jurusan perhotelan.

- b. Mengetahui tingkat kepantasan pengembangan media pembelajaran berbasis web pada materi html dasar bagi siswa SMK jurusan perhotelan.
- c. Mengentahui respon siswa mengenai media pembelajaran berbasis web pada materi html dasar bagi siswa SMK jurusan perhotelan.

1.4. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Halaman landing page sebagai awalan dan juga pilihan atara akses sebagai admin (guru) atau pengguna (siswa).
- b. Menyediakan fitur login pada bagian navbar dengan akses login khusus atau publik.
- c. Pada dashboard siswa dapat mengakses materi dan juga melihat progress pembelajaran.
- d. Menyajikan materi HTML yang disesuaikan dengan konteks atau kebutuhan bidang perhotelan agar lebih mudah dipahami oleh siswa.
- e. Menyediakan fitur live coding (pengetikan kode secara langsung) disertai preview hasil instan untuk memudahkan siswa dalam melakukan praktik mandiri tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan.
- f. Pada dashboard admin kita bisa langsung melihat progress hasil belajar masing masing siswa dan juga akses atas pengelolaan materi.

1.5. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan penelitian dan pembuatan produk yang akan di buat adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Materi Pembelajaran HTML Dasar Perhotelan Siswa SMK.
- b. Penelitian dilakukan di SMKN 1 Sepuluh.
- c. Media pembelajaran HTML dasar dibuat berdasarkan mata pelajaran Koding Dan Kecerdasan Artifisial (KKA) pada capaian materi Algoritman Pemrograman yang di terapkan menggunakan bahasa pemroraman HTML.

- d. Media pembelajaran yang di buat berupa web yang dapat di gunakan secara online menggunakan browser.

1.6. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat berguna:

a. Bagi Siswa

- 1) Dapat memperoleh pemahaman materi dengan lebih ringan karena konsepnya sederhana dan bisa langsung dipraktikkan. Selain itu, web ini praktis karena mudah diakses kapan saja lewat handphone.
- 2) Dapat menambah wawasan baru dari materi HTML Dasar yang di sajikan, Materi ini disajikan dengan menarik, sehingga menjadi wawasan tambahan yang berguna di luar pelajaran kejuruan utama mereka.
- 3) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena media pembelajaran berbasis web ini tampilannya lebih kreatif dan seru dibandingkan metode belajar biasa.

b. Bagi Guru

- 4) Penyampaian materi Pelajaran yang lebih efisien dan efektif dengan adanya media yang bisa di gunakan di dalam kelas dan di pelajari di luar kelas.
- 5) Dapat di manfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif dalam proses mengajar, selain menggunakan buku pegangan materi dapat disampaikan melalui media pembelajaran yang sudah ada.
- 6) Dapat merangsang perhatian siswa terhadap pelajaran dengan adanya media pembelajaran yang baru yang belum pernah dibawa ketika Pelajaran.

c. Bagi Peneliti

- 7) Membantu penulis dalam mempelajari bagaimana cara menulis skripsi pengembangan dengan baik dan benar.
- 8) Membantu penulis untuk mengembangkan dan membuat penelitian tentang media pembelajaran HTML Dasar.
- 9) Membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian pengembangan yang sedang dikerjakan dan merealisasikannya.

1.7. Definisi Istilah

1.7.1. Penelitian Pengembangan (*Research and Development - R&D*)

Penelitian pengembangan adalah metodologi penelitian yang secara sistematis di manfaatkan untuk untuk menciptakan sebuah produk yang sesuai dalam hal tersebut bukan hanya berupa hasil fisik tetapi dapat juga berupa metode atau system dan pada saat yang sama pula melakukan pengujian terhadap efektivitas dari produk tersebut (Okpatrioka, 2023). Pengembangan Adalah Upaya untuk membangaun dan mengukur efektifitas sarana pembelajaran. untuk menganalisis Dalam penelitian ini, R&D difokuskan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran berbasis web yang bagus dan praktis.

1.7.2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang di gunakan sebagai media yang memiliki berfungsi sebagai perantara atau pengantar sebagai penyampaikan pesan atau informasi seperti berkomunikasi antara pemberi dan penerima pesan (Pagarra dkk 2022). Secara lebih luas, media pembelajaran di anggap sebagai sebuah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi dalam hal tersebut siswa mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan, ataupun sikap (Azhar Arsyad, 2011). Sedangkan menurut (Mar'atus dkk. 2022) media pembelajaran menunjang penting dalam tahapan belajar mengajar untuk memaksimalkan efektifitas belajar siswa. Dalam riset ini, media pembelajaran yang dikembangkan merupakan berbentuk web.

1.7.3. Website

Website, atau situs web, merupakan kumpulan halaman web yang saling berketerkaitan dan dapat diakses secara publik melalui jaringan internet, yang dapat diakses melalui URL (Uniform Resource Locator) dan ditampilkan menggunakan *browser* web.

Dalam konteks penelitian ini, website merujuk pada platform media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan (Iriene Surya & Tangke, 2025).

1.7.4. Pemrograman Dasar Html

Pemrograman dasar, dalam konteks penelitian ini, secara spesifik mengacu pada HTML atau yang di sebut (*HyperText Markup Language*). HTML merupakan bahasa *markup* standar yang untuk membuat dan menata struktur sebuah tampilan halaman web. Pemrograman dasar di sini berarti penguasaan konsep-konsep fundamental dalam penyusunan struktur konten web menggunakan tag-tag HTML, yang bertujuan untuk membangun konsep logika di manfaatkan komputasi dan pemahaman dasar pembuatan halaman digital bagi siswa Perhotelan (Pamungkas. dkk 2019).