

BAB II

TINJAUAN LITERATUR

2.1 REVIEW JURNAL

2.1.1 Penelitian Terkait

Dalam penelitian ini mengambil beberapa penelitian terdahulu serta materi terkait penelitian untuk menjadi referensi dalam membuat penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Menurut Vindo Veladi dan Ferry Marlianto (2023) melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Di Sma Wisuda Pontianak. Permasalahan pada penelitian ini adalah pengembangan system informasi sekolah berbasis web di SMA Wisuda Pontianak. Metode penelitian yang digunakan meliputi Model Borg & Gall. Penelitian ini bertujuan untuk (1) hasil pengembangan sistem informasi sekolah berbasis web di SMA Wisuda Pontianak, (2) kelayakan sistem informasi sekolah berbasis web yang dikembangkan sesuai kebutuhan dan mudah digunakan, (3) respon siswa terhadap pengembangan sistem informasi sekolah berbasis web di SMA Wisuda Pontianak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) Produk akhir yang ditingkatkan pada pengkajian ini berupa sistem informasi sekolah yang bisa dipakai pada ranah SMA Wisuda Pontianak yang dapat diakses secara online. (2) Kelayakan website sekolah dari aspek tampilan dikategorikan sangat baik, aspek organisasi dikategorikan baik dan aspek kebermanfaatan dikategorikan sangat baik. Kelayakan website sekolah dari aspek kemudahan informasi dikategorikan sangat baik, demikian pula dengan aspek kelengkapan data dikategorikan sangat baik. (3) melalui nilai perolehan percobaan produk dari siswa yang diperoleh bahwa skor presentase yang diperoleh sebesar 88,08% [7].

Menurut Rahmi Anita Azmi, DKK, (2020) melakukan penelitian yang berjudul analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis web mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan. Permasalahan pada penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. Metode penelitian yang

digunakan meliputi pengembangan R&D (Research and Development) yang bertujuan menghasilkan produk aplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pada analisis kebutuhan media pembelajaran web pada kursus Administrasi dan Infrastruktur Jaringan SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang. Berdasarkan hasil dan pembahasan peneliti menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis Web diperlukan. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 100% kebutuhan guru untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran dan 70% kebutuhan siswa menginginkan media pembelajaran yang mudah mereka gunakan dimana saja kapan saja dan mendukung pembelajaran mandiri [8].

Menurut Sonny Ronny Muntu, (2017) melakukan penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran simulasi digital kelas x di smk. Permasalahan pada penelitian ini adalah belum adanya media pembelajaran berbasis web khususnya untuk mata pelajaran Simulasi Digital SMK Negeri 8 Makassar yang menghasilkan suatu informasi dengan nilai komunikasi tinggi dan meningkatkan kemandirian dan motivasi siswa dalam mempelajari materi. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui deskripsi materi media pembelajaran berbasis web untuk mata pelajaran Simulasi Digital pada siswa kelas X SMK Negeri 8 Makassar dan mengembangkan media pembelajaran dengan web yang memenuhi syarat kepraktisan [9].

Menurut Sherly Kalatting, DKK, (2015) melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Pendekatan Guided Discovery Learning. Permasalahan pada penelitian ini adalah proses pembelajaran semakin dibutuhkan untuk mengatasi keterbatasan waktu, tempat, dan fasilitas lainnya. Metode penelitian yang digunakan meliputi pengembangan dengan model Borg and Gall. Penelitian ini bertujuan untuk upaya untuk meningkatkan dan mendukung pembelajaran fisika [10].

Permasalahan yang sering dialami dalam proses pembelajaran adalah siswa sering kesulitan dalam memahami materi, hal itu terjadi karena faktor belajar siswa yang kurang efektif dan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran

dikelas. Pembelajaran yang dikatakan sulit menurut siswa dalam memahami dan mempelajari adalah pembelajaran pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) karena Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah yang dipersiapkan untuk mencetak lulusan yang kompeten dalam bidangnya agar dapat langsung memasuki dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan juga berperan penting untuk mempersiapkan siswa yang unggul dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan [11].

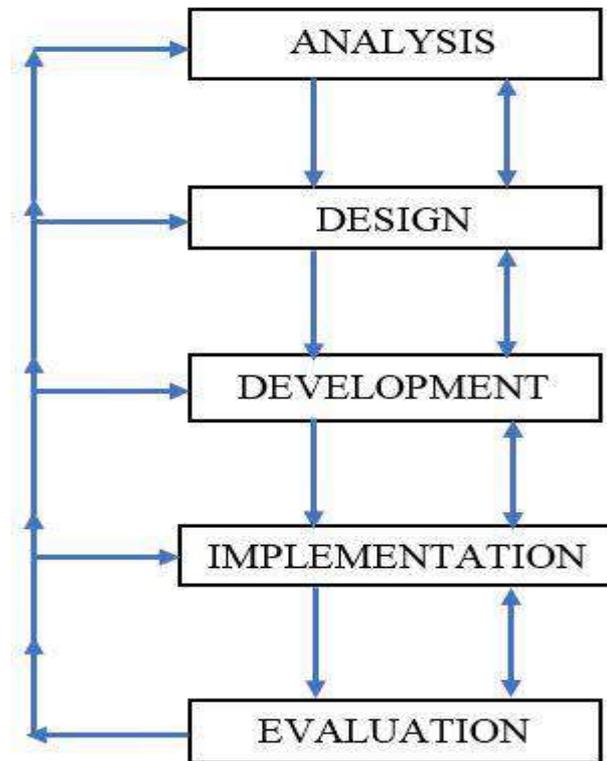
2.1.2 Konsep Model ADDIE

Model ADDIE adalah salah satu model yang paling umum digunakan dalam bidang desain instruksional panduan untuk menghasilkan desain yang efektif. Setiap fase dalam model ADDIE adalah terkait dengan dan berinteraksi dengan satu sama lain. Penelitian yang dilakukan oleh Victor J. Soto (2013, p. 368) tentang model instruksional yang sering digunakan dalam desain pembelajaran virtual, model ADDIE mendapatkan persentase terbanyak sebanyak 75,4 % dari 28 model yang disajikan dalam penelitiannya. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut ini contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, yaitu; a) analysis, menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model pembelajaran baru, b) Jurnal Teknologi Pendidikan | Vol. 11 No. 1 | 2022 14 design, merancang model pembelajaran, melalui proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar, d) development, kegiatan realisasi rancangan produk, dengan menetapkan tahap desain, menyusun kerangka konseptual penerapan model pembelajaran baru, e) implementation, menerapkan rancangan model yang telah dikembangkan pada kondisi yang sebenarnya, f) evaluation, dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif [12].

2.1.3 METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode research and development (RnD) dengan menerapkan langkah-langkah pengembangan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation). Metode penelitian ini diawali dengan analisis permasalahan yang terjadi dan mencari solusi cara menyelesaikan permasalahan. Adanya permasalahan tersebut dibutuhkan penyelesaian masalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang disesuaikan

dengan kebutuhan siswa. Agar media pembelajaran berbasis web memiliki kesan interaktif, peneliti menggunakan tabel dalam pengembangan ini. Berikut Gambar 1 menunjukkan langkah metode dalam penelitian pengembangan ini.



Tabel 2.1 Metode Penelitian

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan mengisi kuesioner. Wawancara dilakukan dengan guru kelas X TKJ di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu. Pengisian kuesioner dilakukan oleh siswa untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Tahap analisis dilakukan dengan wawancara dengan guru mapel. Hasil wawancara kemudian dirangkum untuk mencari solusi penyelesaian permasalahan.

Pada tahap desain bertujuan untuk merancang konsep materi berdasarkan dari hasil analisis dan merancang kerangka.

Pada tahap pengembangan bertujuan untuk merealisasikan hasil rancangan menjadi suatu produk. Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan produk.

Hasil produk web yang telah dikembangkan diimplementasikan kepada siswa kelas X TKJ. Web yang telah diimplementasikan terhadap responden, digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan.

Tahap evaluasi ditujukan untuk menganalisis data validasi yang didapat dari guru. Pada hasil pengolahan data, terdapat saran atau komentar yang diberikan dalam penilaian validasi berupa perbaikan materi atau produk web yang dikembangkan. Hasil revisi produk dibahas dalam tahap evaluasi. Kelayakan web ditentukan berdasarkan dari hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh guru dan siswa.