

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa sangat tergantung pada mutu pendidikan yang memegang peran utama dalam mencerdaskan generasi yang akan datang. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu dari penyelenggara pendidikan. Menurut Undang-Undang Nomor 2 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki tugas mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat bekerja pada bidang-bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran dan fungsi untuk menyiapkan tenaga kerja yang berkualitas profesional dan memberikan kemampuan dasar pada tamatan SMK, sebagai bekal untuk pengembangan kualitas dirinya secara berkelanjutan.

SMK Negeri 1 Labang adalah salah satu SMK yang mempunyai jurusan Teknik Komputer Jaringan. Berdasarkan pengamatan peneliti waktu peneliti PPL pada bulan Oktober 2016 di SMK Negeri 1 Labang, menunjukkan metode pembelajaran yang dilakukan disana masih konvensional. Pembelajaran konvensional yang dimaksud di sini yaitu siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal-soal kepada siswa. Selain itu, siswa tidak mempunyai modul atau buku pegangan dan kurangnya media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran. Memperhatikan hal tersebut, kemungkinan sistem yang digunakan dalam pembelajaran kurang tepat sehingga berpengaruh pada hasil belajar.

Di sisi lain, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah seperti jaringan internet kurang dioptimalkan. Hal ini terlihat pada kurang dimanfaatkannya internet sebagai sumber belajar. Sekolah sudah memiliki *e-learning* namun belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru mata pelajaran, terutama Pemograman Web. Dengan adanya media pembelajaran *e-learning* berbasis *Moodle* ini, diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, meningkatkan minat siswa, serta siswa dapat aktif dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Hal ini dikarenakan *e-learning* menuntut siswa untuk bisa berinteraksi dengan internet, seperti mengakses informasi yang luas, memunculkan keaktifan siswa yang disebabkan tantangan, serta ketersediaan materi untuk pembelajaran.

E-learning dapat dikemas sedemikian rupa sehingga mampu membuat siswa dapat mempelajari sendiri materi yang disediakan dalam media tersebut. *e-learning* dapat diisi banyak sekali materi, soal-soal praktek, maupun benda asli dalam bentuk teks maupun visual yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Penggunaan media *e-learning* diharapkan mampu mengurangi hambatan-hambatan yang sering dialami guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar di kelas dan pembelajaran mandiri.

Fadillah, dkk.(2014), dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran (E-Learning Moodle, Lks) Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pengoperasian Perangkat Lunak Lembar Sebar Di SMK Negeri 1 Mojokerto*”. Menyatakan bahwa : 1) Penggunaan media *e-learning moodle* terbukti menyebabkan hasil belajar siswa yang lebih baik dibandingkan dengan penggunaan media LKS; 2) Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi hasil belajarnya lebih baik dari pada

siswa yang bermotivasi belajar rendah; dan 3) Interaksi penggunaan media *e-learning moodle* pada siswa bermotivasi tinggi memberikan hasil belajar yang terbaik dibandingkan dengan interaksi antara media pembelajaran dengan faktor motivasi lainnya.

Ramadhani. 2012. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Informasi Dan komunikasi terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Kalasan*. Berdasarkan penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa efektivitas media pembelajaran E-Learning berbasis web masuk dalam kriteria sedang yaitu dengan indeks normalized gain sebesar 0.54, efektivitas media pembelajaran konvensional masuk dalam kriteria sedang yaitu dengan indeks normalized gain sebesar 0.30 dan peningkatan hasil belajar dengan media pembelajaran E-Learning lebih baik dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar media pembelajaran konvensional pada materi Perangkat Lunak Pembuat Presentasi Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan.

Mulyani. 2013. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis E-learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Impuls dan Momentum*. Berdasarkan penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} = 3,47 > t_{tabel} (1) = 2,750$ dengan $\alpha = 1\%$ yang berarti H_0 ditolak. Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen 77,37 dan kelas kontrol 6,31. Sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima yaitu terdapat pengaruh pembelajaran berbasis e-learning terhadap hasil belajar siswa pada konsep Impuls dan Momentum.

Berdasarkan permasalahan dan beberapa peneliti terdahulu yang diuraikan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh media pembelajaran *e-learning* berbasis *Moodle* terhadap hasil belajar siswa pada materi *javaScript* kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Labang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan di atas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh media pembelajaran *e-learning* berbasis *Moodle* terhadap hasil belajar siswa pada materi *javascript* kelas X di SMK Negeri 1 labang?
2. Bagaimana kelayakan *e-learning* sebagai media pembelajaran materi *javacsript* siswa kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Labang?

1.3 Tujuan Penelitian

Setelah menentukan rumusan masalah maka dapat di tentukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran *e-learning* berbasis *Moodle* terhadap hasil belajar siswa pada materi *javascript* kelas X di SMK Negeri 1 labang.
2. Untuk mengetahui kelayakan *e-learning* sebagai media pembelajaran pada materi *javascript* siswa kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Labang.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti menggunakan batasan penelitian agar dalam pembahasan dan isi tidak menimbulkan masalah baru yang semakin luas. Maka peneliti membatasi masalah pada:

1. *E-learning* yang digunakan dalam penelitian ini berupa *e-learning* berbasis *Moodle* di SMK Negeri 1 Labang pada materi *javascript* kelas X Teknik komputer Jaringan.
2. Penggunaan *e-learning* untuk materi *javascript* ini fokus pada pengaruh hasil belajar siswa dari penggunaan *e-learning*.

1.5 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah, maka perlu diberikan definisi istilah sebagai berikut:

1.5.1 Pengaruh

Dalam penelitian ini pengaruh adalah akibat atau hasil dari penerapan suatu media pembelajaran yaitu *e-learning* berbasis *Moodle*. Pengaruh diukur dari ada tidaknya pengaruh hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1.5.2 *E-learning*

Menurut Dermawan (2014 : 10) *e-learning* merupakan aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar *online*. *E-learning* tercipta untuk mengatasi keterbatasan antara pendidik dan peserta didik , terutama dalam hal waktu, ruang, kondisi, dan keadaan. Melalui *e-learning* maka pendidik dan murid tidak harus berada dalam satu dimensi ruang dan waktu. Proses pendidikan dapat berjalan kapan saja dengan mengabaikan kedua hal tersebut.

Sedangkan menurut Kusmana (2011) kata *e-learning* terdiri dari dua bagian, yaitu ‘e’ yang merupakan singkatan dari ‘*electronic*’ dan *e-learning* yang berarti ‘pembelajaran’. Jadi, *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Karena itu, maka *e-learning* sering disebut pula dengan ‘*online course*’. (Jurnal Lentera Pendidikan. 14(1):35-51).

1.5.3 Moodle

Menurut Darmawan (2014 : 69) *Moodle* adalah suatu *course content management* (CMS), yang diperkenalkan pertama kali oleh Martin Dougiamas, seorang *computer scientist* dan *educator*, yang menghabiskan sebagian waktunya untuk mengembangkan sebuah *learning management system* di salah satu perguruan tinggi di kota Perth, Australia. Nama *Moodle* memberikan suatu inspirasi bagi pengembangan *e-learning*.

1.5.4 Hasil Belajar

Hasil belajar pada penelitian ini adalah hasil yang dicapai setelah melakukan proses pembelajaran mata pelajaran pemograman web khususnya pada materi *javascript* kelas X semester genap SMK Negeri 1 Labang. Hasil belajar ini diukur dengan tes dan hasil berupa nilai yang diwujudkan dalam bentuk angka-angka yaitu hasil belajar kognitif.

1.6 Asumsi

Dengan diterapkannya media pembelajaran yang lebih modern yaitu media pembelajaran *e-learning* berbasis *Moodle*. Diharapkan siswa lebih tertarik pada mata pelajaran pemograman web sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan peneliti khususnya pada mata pelajaran pemograman web.

1.7 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penulis mengharapkan penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat baik guru, siswa, peneliti, maupun peneliti lain.

a. Manfaat bagi siswa

Melalui *e-learning* para siswa dimungkinkan untuk tetap dapat belajar sekalipun tidak hadir secara fisik di dalam kelas. Kegiatan belajar menjadi sangat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan ketersediaan waktu para siswa.

b. Manfaat bagi Guru

Mempermudah dalam membuat pembaruan materi pembelajaran, mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran.

c. Manfaat bagi Sekolah

Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku-buku), serta mengefektifkan waktu proses belajar mengajar.

d. Manfaat bagi Peneliti

Mendapatkan pengetahuan tentang media pembelajaran dan memiliki keterampilan untuk membuat *web* dalam pembelajaran pemograman *web*.

e. Kepala Sekolah:

Sekolah dengan adanya fasilitas internet supaya bisa menggunakan secara optimal dalam pembelajaran yang lebih bermanfaat dengan adanya internet tersebut.

f. Masyarakat umum:

Semoga penelitian ini dapat membantu peneliti-peneliti lain yang ingin membahas kembali tentang penggunaan internet dengan layanan website supaya digunakan lebih positif sebagai media pembelajaran di sekolah.