

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi komputer sebagai sebuah sarana pengembangan pembelajaran sudah menjadi suatu kebutuhan utama, karena perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar terhadap cara hidup manusia. Komputer sebagai suatu perangkat pendidikan untuk mempersiapkan tenaga kerja yang siap untuk menggunakan teknologi (Fadillah, dkk, 2014: 12).

Dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pemanfaatan teknologi sangat dibutuhkan untuk menghasilkan tenaga yang terdidik dan terlatih di berbagai bidang agar mereka dapat bersaing di dunia kerja yang telah memanfaatkan teknologi. Hal tersebut tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, “Pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya” (Fadillah, dkk, 2014: 12). Oleh karena itu guru harus membuat persiapan dengan penuh pertimbangan untuk keberhasilan pelaksanaan pembelajaran.

Salah satu yang harus disiapkan secara matang oleh guru adalah media pembelajaran. Menurut Musfiqon dalam Meilinda (2015: 3) penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, membangkitkan

motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan adanya media pembelajaran siswa akan tertarik untuk belajar sehingga siswa dapat menyerap informasi dengan baik yang akan meningkatkan prestasi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap salah satu guru RPL mata pelajaran perakitan komputer di SMKN 2 Bangkalan yang dilakukan pada tanggal 21 Maret 2017 yaitu bapak Rahmad gunawan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat rendah, siswa kurang fokus terhadap materi yang telah diberikan, misalnya bermain dan menggunakan alat elektronik seperti *HandPhone* (HP), siswa izin keluar kelas karena pembelajaran terlalu lama yang mengakibatkan siswa bosan saat materi disampaikan sehingga siswa tidak memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung, akibatnya informasi yang diberikan dalam teori maupun praktek tidak di serap dengan baik, sehingga hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 78.

Pada kelas X RPL 1 dan kelas X RPL 2 rata-rata nilai hasil belajar siswa mata pelajaran perakitan komputer kurang dari KKM yang terlihat dari data yang diperoleh dari guru yang mengampu mata pelajaran tersebut. Faktor lain dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik seperti hanya menggunakan media *power point* dengan bentuk yang standar untuk menyampaikan materi, seperti materi atau tulisan yang memenuhi layar *slide* pada *power point*, menampilkan materi ajar dalam bentuk modul dan tidak tertarik dengan bahan ajar yang berbentuk teori melainkan siswa lebih tertarik untuk langsung melakukan praktek dalam pembelajaran tersebut tanpa menguasai teori

yang telah disampaikan oleh guru, sedangkan dalam pembelajaran di SMK teori harus dikuasai oleh siswa sebelum melakukan praktikum.

Beberapa faktor tersebut mengakibatkan siswa lebih tertarik untuk melakukan aktivitas diluar pembelajaran karena bosan dengan pembelajaran yang monoton. Dengan adanya pembelajaran secara tatap muka yang sering dilakukan di dalam kelas cenderung membuat siswa jenuh dan pasif sehingga siswa kurang aktif dalam melakukan tanya jawab saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya dalam proses pembelajaran dikarenakan siswa tidak mempunyai keberanian untuk bertanya, akibatnya siswa banyak yang diam karena tidak bertanya tentang materi yang telah disampaikan.

Salah satu kewajiban guru sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pada Bab IV Bagian Kedua Pasal 20 bahwa dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya guru wajib meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Fitriyadi, 2012: 217). Dengan adanya masalah di atas peneliti menggunakan media *e-learning* untuk memecahkan masalah tersebut, dengan mengkombinasikan pembelajaran secara tatap muka di dalam kelas dengan media yang akan digunakan untuk memperkuat penyampaian isi materi.

Dengan adanya media *e-learning* materi pembelajaran di kemas dalam bentuk video tutorial, *file* berbentuk *Power point* yang tidak memenuhi layar *slide*, modul dan jurnal yang digunakan oleh guru sebagai bahan ajar yang berisi teori sekaligus praktek dari teori tersebut. *E-learning* ini disajikan *secara on-line* agar siswa bisa melakukan pembelajaran kapan dan dimana saja, siswa juga bisa

memahami isi teori yang disampaikan setelah diberikan materi pembelajaran sehingga siswa tidak bosan untuk melaksanakan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dikarenakan penyampaian materi dengan media yang monoton.

Harapan dari penggunaan media *e-learning* tersebut siswa akan berperan aktif dalam pembelajaran terlebih pada saat pembelajaran yang berisi teori, misalnya siswa dapat mengakses materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru ketika melaksanakan pembelajaran di dalam kelas agar siswa dapat mempelajari kembali materi yang telah disampaikan, dan jika terdapat materi yang tidak di mengerti, siswa dapat mendiskusikan materi tersebut dengan teman sekelas juga guru yang mengampu pembelajaran di media *e-learning*. Dengan adanya hal tersebut siswa tidak akan menggunakan *HP* hanya untuk melakukan aktivitas yang tidak bermanfaat melainkan juga dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran berbasis *on-line* menggunakan media *e-learning*.

Seiring perkembangan teknologi internet, model *e-learning* mulai dikembangkan, sehingga kajian dan penelitian sangat diperlukan. *E-learning* adalah salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Menurut pendapat Koran dalam Fadillah, dkk (2014: 13) mendefinisikan *e-learning* sebagai pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan.

Cisco dalam Yazdi (2012: 146) menjelaskan filosofis *e-learning* sebagai berikut. Pertama, *e-learning* merupakan tempat interaksi antara guru dan siswa secara *on-line*. Kedua, *e-learning* menyediakan fasilitas untuk memperkaya nilai belajar secara konvensional sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi. Ketiga, *e-learning* tidak menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan konten dan

pengembangan teknologi pendidikan. Keempat, Kapasitas siswa sangat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaian.

Dengan adanya media pembelajaran *e-learning* ini, diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. 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 (Nu'man, 2014: 3).

Saat ini banyak portal *e-learning* yang dikembangkan dengan perangkat lunak *Learning Management System* (LMS). Menurut Surjono dalam Safitri, dkk (2014: 2) LMS adalah “perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan *resources* multimedia secara *on-line* berbasis web, mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya, memfasilitasi interaksi komunikasi, kerjasama antar pengajar dan peserta didik”.

Sedangkan menurut Rusman dalam bukunya (2012: 335) pembelajaran berbasis web yang populer dengan sebutan *Web Based Education* (WBE) atau kadang disebut *e-learning* (*Electronic Learning*) dapat di definisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya, maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web.

Beberapa pendapat di atas menghasilkan kesimpulan bahwa *e-learning* adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran *e-learning* bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga dalam proses pembelajaran *e-learning* guru bertindak sebagai fasilitator dan mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran karena siswa diharapkan bisa belajar dengan mandiri.

Dalam hal ini peneliti menggunakan situs web resmi dari *Moodle*, yaitu www.gomio.com. Gnomio.com adalah situs gratis yang di sediakan oleh *Moodle* yang banyak digunakan oleh guru untuk melaksanakan proses pembelajaran secara *on-line*. Situs tersebut memiliki fungsi sama halnya dengan *Moodle* seperti meng-*upload* materi dengan berbagai bentuk misalkan berbentuk modul ajar, video tutorial dan gambar dapat melakukan diskusi secara *on-line*, dan mengerjakan kuis secara *on-line*.

Menurut Munir dalam Safitri, dkk (2014: 2) *Moodle* merupakan singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* yang berarti tempat belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek atau merupakan paket lingkungan pendidikan berbasis web yang dinamis dan dikembangkan dengan konsep berorientasi objek.

Dalam penyelenggaraannya *Moodle* memberikan paket perangkat lunak yang lengkap untuk mendukung pembelajaran. Pada penelitian ini *Moodle* yang digunakan bukan *Moodle* tradisional atau *Moodle* yang masih melakukan penginstalan pada komputer, melainkan *Moodle* yang digunakan adalah *Moodle* yang langsung digunakan dengan mengakses situs tertentu. Banyak situs yang dalam peng-aplikasiannya menggunakan *Moodle*, salah satunya adalah gnomio.com tersebut.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anjar Isna Fadillah, dkk. (2014) di peroleh kesimpulan bahwa penggunaan media *e-learning moodle* terbukti menyebabkan hasil belajar siswa yang lebih baik dibandingkan dengan penggunaan media LKS, siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi hasil belajarnya lebih baik dari pada siswa yang bermotivasi belajar rendah dan 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.

Dari berbagai hal di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media *E-learning* Berbasis Web (Gnomio) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer di Kelas X RPL SMK Negeri 2 Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan permasalahan yang diajukan dalam proposal ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis web (gnomio) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer di kelas X jurusan RPL SMK Negeri 2 Bangkalan?
2. Bagaimana aktivitas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis web (gnomio) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer di kelas X jurusan RPL SMK Negeri 2 Bangkalan?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis web (gnomio) dalam pembelajaran perakitan komputer di kelas X jurusan RPL SMK Negeri 2 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Ada atau tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis web (gnomio) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer di kelas X jurusan RPL SMK Negeri 2 Bangkalan.

2. Aktivitas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis web (gnomio) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer di kelas X jurusan RPL SMK Negeri 2 Bangkalan.
3. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis web (gnomio) terhadap pembelajaran perakitan komputer di kelas X jurusan RPL SMK Negeri 2 Bangkalan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut di atas maka peneliti membatasi permasalahan agar objek yang diteliti lebih jelas dan dapat menghindari kesalahpahaman. Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Bangkalan.
2. Media pembelajaran dibatasi pada penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis web menggunakan situs gratis dari *Moodle* yaitu www.gnomio.com.
3. Mata pelajaran perakitan komputer dibatasi pada materi *Backup* dan *Restore* sistem.
4. Hasil belajar siswa dibatasi pada ranah kognitif.

1.5 Asumsi

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa asumsi dasar sebagai berikut:

1. Pada pembelajaran kurikulum k13 masing-masing siswa belajar dengan mandiri.
2. Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu tercapainya proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran *e-learning* berbasis web (gnomio) merupakan media pembelajaran yang menuntut siswa untuk belajar mandiri, memperkuat penjelasan materi di dalam kelas dan berkomunikasi melalui internet.
4. Penggunaan media *e-learning* berbasis web menggunakan gnomio dapat mengatasi masalah siswa yang kurang aktif dalam berkomunikasi dengan guru, berkomunikasi dengan siswa, juga materi ajar yang telah disampaikan tapi belum di mengerti oleh siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Pentingnya pengaruh media pembelajaran pada mata pelajaran perakitan komputer untuk mempermudah siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, Adapun kegunaan hasil penelitian tersebut adalah:

1.6.1 Manfaat Praktis

1. Memberikan informasi kepada guru di SMK dalam penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis web (gnomio) sebagai bahan masukan dan informasi kepada para guru dan siswa dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dan pengalaman untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan.

1.6.2 Manfaat Teoritis

1. Sebagai khasanah bacaan tentang “Pengaruh pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis web (gnomio) terhadap hasil belajar siswa SMK”.
2. Sebagai bahan acuan di bidang penelitian yang sejenisnya dan sebagai pengembangan penelitian lebih lanjut.