

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-undang Republik Indonesia nomer 20 tahun 2003 menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Perkembangan teknologi seakan memaksa manusia untuk berinteraksi dengan teknologi. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat perubahan dalam kehidupan manusia sekarang ini menjadi lebih cepat untuk mendapatkan informasi. Saat ini manusia benar-benar berada dalam suatu masyarakat informasi. Pemindahan sejumlah informasi dari suatu tempat ke tempat lainnya dapat dilakukan dengan proses yang sangat cepat. Terdapat satu bidang yang menerima dampak cukup baik dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu bidang pendidikan, karena pendidikan merupakan proses terjadinya interaksi antara peserta didik dan guru yang saling bertukar informasi dan melakukan komunikasi dalam hal pendidikan.

Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) merupakan satu mata pelajaran adaptif yang di berikan pada semua bidang keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan (Anonim, 2004). Sedangkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) dikenal dengan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Mata pelajaran ini sebagai dasar pengetahuan teknologi informasi, dengan demikian generasi masa depan dapat mengikuti derap perkembangan global.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada masa Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Al-Hikam Bangkalan, terdapat beberapa masalah pada proses pembelajaran pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) di kelas 12 program keahlian Teknik Kendaraan Ringan (TKR) SMK Al-Hikam Bangkalan. Pada saat penulis melakukan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) kelas 12 tanggal 30 Mei 2017, beliau mengatakan masalah yang paling utama adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik minat peserta didik untuk belajar aktif. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses penyampaian materi mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) menggunakan modul, dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Media pembelajaran tersebut tidak mampu memberikan visualisasi materi. Selain itu, siswa terbatas waktu dan tempat saat menggunakan media tersebut.

Pesatnya perkembangan teknologi masa kini banyak SMK yang mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya internet tidak terkecuali di SMK Al-Hikam Bangkalan. SMK Al-Hikam Bangkalan dilengkapi dengan fasilitas komputer lengkap dan wifi yang memungkinkan siswa mengakses internet dengan mudah melalui komputer atau *notebook*. Fasilitas wifi di SMK tersebut, belum mampu dimanfaatkan oleh guru dengan baik. Internet lebih banyak digunakan untuk mengakses media *social* (*facebook, twitter, skype* dan lain-lain). Saat minat siswa dalam mengakses internet besar namun belum ada media pembelajaran yang mampu mendukung dan mengarahkan siswa pada pembelajaran mandiri yang efektif. Perlu adanya pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas yang ada di

sekolah. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah mengembangkan media *e-learning* untuk membantu peserta didik belajar mandiri.

Menurut Nusanzali (2016: 296), media *e-learning* membuat peserta didik dapat belajar banyak hal sesuai dengan perkembangan teknologi. *E-learning* dapat dijadikan media pembelajaran berbasis *web*. *E-Learning* berbasis *web* yang dapat mereka akses melalui internet di manapun dan kapanpun. Melalui *e-learning* tersebut diharapkan pemanfaatan internet oleh siswa dalam pembelajaran semakin maksimal dan berkualitas. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Puspitasari (2015) menyimpulkan bahwa penggunaan *e-learning* sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran mendapat rerata sebesar 3,49 dari ahli media yang masuk kategori sangat layak, kemudian penilaian dari ahli materi reratanya sebesar 3,08 dengan kategori layak. Persepsi guru dengan rerata 3,51 dengan kategori sangat layak. Persepsi peserta didik sebesar 3,19 dengan kategori layak. Oleh karena itu penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk membuat sebuah pengembangan media pembelajaran *e-learning* dengan judul “Pengembangan *E-learning* Berbasis WEB Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) Kelas 12 Teknik Kendaraan Ringan (TKR) Di SMK Al-Hikam Burneh Bangkalan.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas kondisi riil yang ada saat ini adalah keterbatasan alat bantu atau media pembelajaran yang menarik minat peserta didik untuk belajar aktif. Alat bantu atau media

pembelajaran yang digunakan dalam proses penyampaian materi mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) menggunakan alat bantu modul, dan Lembar Kerja Siswa (LKS). SMK Al-Hikam Bangkalan dilengkapi dengan fasilitas komputer lengkap dan wifi namun belum mampu dimanfaatkan oleh guru dengan baik. Kondisi ideal yang diharapkan adalah perlu adanya pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah mengembangkan media *e-learning* berbasis web untuk membantu peserta didik belajar aktif dan mandiri.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan *e-learning* untuk Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) kelas 12 SMK Al-Hikam berisikan materi dan soal mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) yang dipublikasikan melalui jaringan. Spesifikasi produk ini adalah sebagai berikut:

1. *E-learning* pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) berfungsi untuk menyampaikan materi (modul dan video) dan soal evaluasi.
2. Mencantumkan panduan dalam menggunakan *e-learning*.
3. Terdapat sarana *login* menggunakan NIS (Nomor Induk Peserta didik).
4. Mencantumkan kompetensi dasar yang ingin dicapai.
5. Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk teks, gambar dan video.
6. Evaluasi terhadap materi berupa soal evaluasi.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya pengembangan *e-learning* berbasis web ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa
 - a. Membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
 - b. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - c. Mempermudah siswa belajar mata pelajaran keterampilan komputer dan pengolahan informasi.
2. Bagi guru
 - a. Dapat menjadi pilihan dan bahan pertimbangan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran keterampilan komputer dan pengolahan informasi (KKPI) di kelas 12 TKR.
 - b. *E-learning* berbasis web merupakan salah satu solusi kurangnya media pembelajaran yang dapat digunakan.
 - c. Dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru.
3. Bagi peneliti atau pengembang
 - a. Menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1.5.1 Asumsi

1. Pengembangan *E-learning* akan memfasilitasi dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi-materi mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) di kelas 12 TKR SMK Al Hikam.

2. Media *E-learning* akan meningkatkan motivasi dan daya tarik belajar siswa dalam mempelajari materi-materi mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI).
3. Penggunaan media *E-learning* akan meningkatkan nilai hasil belajar siswa dalam mempelajari materi-materi mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI).

1.5.2 Keterbatasan

Berdasarkan beberapa pokok permasalahan yang telah di uraikan pada pendahuluan diatas, permasalahan di batasi pada:

1. Pengembangan *E-learning* berbasis web ini hanya terbatas pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) kelas 12 jurusan teknik kendaraan ringan (TKR) di SMK Al-Hikam Burneh, Bangkalan.
2. Pengembangan *E-learning* berbasis web ini menggunakan bahasa Pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP), yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan *Hypertext Markup Language* (HTML).

1.6 Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan Media

pengembangan media merupakan suatu proses menghasilkan alat bantu yang digunakan sebagai sebuah perantara untuk menyampaikan pesan pada penerima pesan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2. *E-learning*

E-learning merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi elektronik yang dapat dilakukan jarak jauh melalui media internet untuk mencapai tujuan kurikulum yang berlaku.

3. *Website*

World wide web (www) merupakan sistem informasi terdistribusi berbasis *hypertext* yang terhubung ke internet dan menyediakan informasi bagi pengguna. Layanan ini menampilkan informasi *teks*, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*)