

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penyelenggaraan kebijakan prakerin atau pendidikan sistem ganda, secara khusus dalam keputusan menteri No. 323/U/1997 tentang penyelenggaraan pendidikan sistem ganda pada sekolah menengah kejuruan. Sistem ini bereferensi model “*dual system*” di Jerman. Pada era kabinet pembangunan VI, menteri pendidikan dan kebudayaan telah memperkenalkan kebijakan baru untuk pembangunan pendidikan, khususnya pada pendidikan menengah kejuruan yang disebut pendidikan sistem ganda (*dual system*). Pemilihan model pendidikan sistem ganda (*dual system*) merupakan sistem pendidikan yang sangat tepat untuk meningkatkan kompetensi siswa, penyerapan lulusan siswa yang dibutuhkan dunia usaha / dunia industri (DUDI) serta efisiensi pada SMK. Model pendidikan sistem ganda merupakan tuntutan dari perkembangan teknologi yang begitu pesat dan menuntut para lulusan SMK bisa langsung bekerja di DU/DI (Keputusan Menteri Pendidikan dan kebudayaan, 1998).

Berdasarkan Kepmendikbud No. 080/V/1993 tentang kurikulum sekolah menengah kejuruan yang menyatakan pelaksanaan kegiatan belajar sebagai kelompok mata pelajaran kejuruan di sekolah, dan sebagainya di dunia usaha dan industri. Praktik kerja industri (prakerin) sebagai kegiatan pendidikan, pelatihan dan pembelajaran yang dilaksanakan di dunia usaha atau dunia industri dalam upaya pendekatan ataupun untuk meningkatkan mutu siswa –

siswi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), merupakan suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan keahlian yang memadukan secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di sekolah dengan program penguasaan kompetensi yang diperoleh melalui kegiatan bekerja di dunia industri, secara terarah untuk mencapai suatu tingkat kompetensi tertentu (Keputusan Menteri Pendidikan dan kebudayaan, 1994).

Dalam masa praktek kerja industri siswa melaksanakan pembelajaran di lokasi dunia usaha atau dunia industri, sehingga siswa tidak dapat hadir dikelas untuk menerima mata pelajaran yang lain, seperti pelajaran yang bersifat adaptif dan normatif. Alokasi waktu efektif untuk pembelajaran selama tiga bulan setelah siswa melaksanakan prakerin masih kurang dibandingkan dengan jumlah kompetensi dasar dalam suatu standar kompetensi yang harus dikuasai siswa (Zyainuri, 2015).

Metode yang telah diterapkan untuk membantu guru dan siswa dalam mengatasi alokasi waktu yang masih kurang adalah dengan menggunakan bahan media cetak. Tetapi, penggunaan media cetak masih sering terdapat beberapa kendala seperti belum mampu memotivasi siswa secara optimal, kesulitan guru mengontrol perkembangan belajar siswa dan melaksanakan evaluasi, siswa kesulitan berdiskusi dengan teman maupun guru apabila menemui materi yang sulit dipahami, Pencapaian kompetensi dasar siswa masih belum maksimal (Zyainuri, 2015).

Dalam proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, pemanfaatan teknologi informasi untuk pendidikan menjadi tidak terelakkan lagi. Karena konsep yang mereka pakai dalam proses *Elearning* ini adalah membawa pengaruh terjadinya proses transformasi dalam pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi, maupun sistem kerjanya. Konsep *e-learning* ini diharapkan agar mampu memberikan dua peningkatan sekaligus bagi guru dan siswa, yakni peningkatan kualitas pembelajaran jarak jauh yang diberikan oleh guru dan dapat diterima oleh siswa itu sendiri. Antara lain seperti, siswa bisa mengunduh langsung

materi pelajaran yang diberikan oleh guru dan siswa mendapatkan latihan soal secara online (Yosrinanto, 2015).

E-learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. *E-learning* adalah bagian dari pembelajaran jarak jauh sedangkan pembelajaran *on-line* adalah bagian dari *e-learning*. *E-learning* sebagai pemanfaatan teknologi internet untuk mendistribusikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses dari mana aja (Suartama, 2014:12). Internet memiliki potensi besar dalam *e-learning*, antara lain: 1. Internet dapat diakses pada saat-saat (waktu) yang dikehendaki dengan adanya sumber online, peserta didik akan memperoleh data, ide serta berbagai pengetahuan yang ada. 2. Peserta didik maupun pendidik dapat mengeluarkan pendapat secara bebas mengenai materi ajar tanpa adanya hambatan psikologis, sebagaimana bila pembelajaran dilakukan dengan tatap muka. 3. Masyarakat umum dapat pula mengakses, mengoreksi dan mengendalikan aplikasi serta materi ajar.

Berdasarkan hasil observasi awal, sama halnya dengan SMK pada umumnya SMKS Ibnu Cholil Bangkalan juga melaksanakan program praktek kerja industri yang dilaksanakan pada kelas XI dengan durasi waktu selama 3 (tiga) bulan. Selama proses praktek kerja industri tersebut siswa tidak dapat hadir di kelas untuk mengikuti pelajaran terutama mata pelajaran yang bersifat normatif dan adaptif dikarenakan mereka berada di luar sekolah.

Pelajaran normatif dan adaptif merupakan pelajaran non kejuruan yang diberikan kepada siswa sebagai penunjang kemampuan produktif. Pembelajaran normatif dan adaptif diberikan di dalam kelas oleh guru-guru yang berkompetensi di bidang normatif dan adaptif. Tiga mata pelajaran normatif adaptif yang diujikan secara nasional (UN) yakni Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Matematika selalu mendapatkan prioritas yang lebih guna mencapai standar yang nasional yang diharapkan. Untuk mata pelajaran normatif dan adaptif yang lainnya yang diberikan di SMKS Ibnu Cholil Bangkalan dikelompokkan seperti berikut.

Mata Pelajaran Kelompok Normatif : Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Penjas Olahraga dan Kesehatan, Seni Budaya. Mata Pelajaran Kelompok Adaptif : Bahasa Inggris, Matematika, Fisika, Kimia, Kewirausahaan.

Hasil wawancara terhadap guru SMK Ibnu Cholil selama ini ketika siswa kelas XI melaksanakan praktek kerja industri diberikan modul yang berisi materi dan tugas untuk dikerjakan di tempat mereka selama praktek kerja industri kemudian dikumpulkan setelah mereka kembali dari praktek kerja industri sebagai pengganti tatap muka antara guru dan siswa yang tidak dapat dilaksanakan selama 3 (tiga) bulan masa praktek kerja industri.

Berdasarkan penjelasan di atas pengembang yang melakukan observasi terhadap sekolah tersebut menemukan beberapa kendala yang dialami oleh guru maupun siswa SMKS Ibnu Cholil Bangkalan dalam kegiatan belajar mengajar selama program praktek kerja industri. Bagi guru, mereka tidak dapat memantau perkembangan belajar siswa terhadap pemahaman materi karena tidak dapat bertatap muka dikelas. Guru SMKS Ibnu Cholil Bangkalan merasa metode pembelajaran tersebut kurang efektif karena pembelajaran hanya terjadi satu arah saja dan tidak dapat melakukan evaluasi berkala terhadap siswanya.

Sedangkan kendala bagi siswa SMKS Ibnu Cholil Bangkalan ketika menerima pembelajaran dan penugasan konvensional tersebut merasa kesulitan dalam memahami materi didalam modul. Siswa tidak dapat berkomunikasi secara interaktif dengan guru ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan.

Dengan adanya kendala-kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru SMKS Ibnu Cholil Bangkalan tersebut mereka berharap ada media pembelajaran yang menawarkan solusi lebih baik dalam proses interaksinya maupun hasil yang akan dicapai. Berdasarkan observasi awal pengembang, setelah dijelaskan cara kerja, fungsi dan fitur dari *e-learning* baik siswa maupun guru setuju dengan penerapan *e-learning* berbasis *codeIgniter* untuk meningkatkan efektifitas, interaksi, dan fleksibilitas kegiatan belajar mengajar selama praktek kerja industri. Sehingga

dapat meningkatkan pencapaian pembelajaran sesuai dengan *outcome* yang diharapkan kurikulum.

Dari manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah mengembangkan sistem pembelajaran *online* berbasis *CodeIgniter*, baik sebagai kegiatan di dalam sekolah maupun di luar sekolah, karena dengan berbasis *CodeIgniter* guru dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar mengajar interaktif tanpa harus terikat ruang dan waktu layaknya pembelajaran dengan kelas konvensional. Oleh karena itu pengembang tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan *E-learning* Berbasis *Framework CodeIgniter* untuk Studi Kasus Siswa Prakerin SMKS Ibnu Cholil Bangkalan.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran *e-learning* untuk siswa prakerin kelas XI, Dengan menggunakan instrumen angket uji ahli materi, angket uji media pembelajaran, angket uji coba sasaran (Perorangan, Kelompok Kecil, dan Kelompok Besar) siswa lebih mudah dalam proses kegiatan belajar mengajar, terutama pada saat praktek kerja industri. Selain itu, siswa dapat menerima pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang menggunakan *e-learning*. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

1.3 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah implementasi *e-learning* menggunakan *learning management system* berbasis *codeIgniter* sebagai media pembelajaran *online* bagi siswa yang sedang melaksanakan prakerin dengan beberapa fitur sebagai berikut :

1. Pengumuman

Pada menu ini user dengan level guru dapat membuat pengumuman. Pengumuman tersebut bisa ditampilkan pada siswa saja atau juga ditampilkan pada user guru yang lain.

2. Pesan

Pada menu ini guru dapat membuat, melihat dan membalas pesan yang dikirim oleh siswa atau guru lain.

3. Siswa

Pada menu siswa guru bisa manajemen data siswa, mulai dari profil siswa, username, foto, kelas dan lain sebagainya.

4. Pengajar

Pada menu ini admin dapat manajemen data pengajar mulai dari profil siswa, username, jadwal pelajaran dan sebagainya.

5. Tugas

Pada menu ini admin dapat manajemen data membuat tugas, mempublish dan mengecek siapa saja yang mengerjakan tugas. Ada pun jenis tugas bisa berupa pilihan ganda, essay, melihat nilai atau file di upload. Pada menu ini juga bisa digunakan sebagai evaluasi terhadap kepada siswa seperti kuis atau ulangan dengan durasi pengerjaan soal.

6. Materi

Pada menu ini admin dapat manajemen data materi mulai dari membuat, menyunting, atau menghapus sesuai dengan mata pelajaran dan kelas. Adapun materi yang dapat dibuat berupa uraian/teks yang dapat disertai dengan gambar, video dan file multimedia lainnya, serta dapat langsung mengupload materi yang berupa file dengan ekstensi ppt, pdf, doc dan sebagainya.

7. Komentar Materi

Dalam menu ini admin dapat memoderasi komentar siswa pada materi yang telah diupload sehingga diskusi yang terjadi tidak *out of topic*, karena sudah sesuai dengan materi yang diupload.

8. Mata pelajaran kelas

Dalam menu ini admin dapat menyunting mata pelajaran yang sudah ada atau menambahkan mata pelajaran baru sesuai dengan kelas yang ada.

9. Manajemen kelas

Merupakan menu yang memungkinkan admin mengatur kelas, mulai dari menambah kelas atau menyunting kelas yang sudah ada.

10. Manajemen Mata pelajaran

Pada menu ini admin dapat mengatur mata pelajaran mulai dari menambah, menyunting dan menghapus mata pelajaran di sekolah.

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut :

1. *Learning management system* ini dibangun menggunakan *framework codeIgniter* (bahasa pemrograman PHP) .
2. *Learning management system* ini berbasis *web*.
3. *Learning management system* ini di hosting dengan domain sesuai permintaan sekolah.
4. Subjek penelitian dibatasi pada kelas XI TKJ SMKS Ibnu Cholil Bangkalan.
5. Mata pelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran *Learning management system* SMKS Ibnu Cholil Bangkalan adalah mata pelajaran adaptif (fisika) dan normatif (agama).
6. Mata pelajaran adaptif fisika memuat 1 materi pokok, yaitu: Muatan listrik pada Kompetensi Dasar 3.5 Memahami konsep listrik statis dan dinamis.
7. Mata pelajaran normatif agama memuat 1 materi pokok yaitu: Bahaya perilaku tindak kekerasan dalam kehidupan pada Kompetensi Dasar 3.7 Memahami bahaya perilaku tindak kekerasan dalam kehidupan.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berikut merupakan manfaat dari pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini :

1. Bagi Peserta didik
 - a. Siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang menggunakan *e – learning*.
 - b. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.
 - c. Meningkatkan prestasi dan kreatifitas siswa.
2. Bagi Pendidik atau Guru

- a. Mempermudah penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran berbasis *e - learning*.
- b. Meningkatkan daya tarik
- c. Dan kreativitas dalam proses belajar mengajar .
- d. Sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar selama prakerin.

3. Bagi Sekolah

- a. Bermanfaat bagi guru dan siswa untuk memudahkan mencari informasi yang berkaitan dengan informasi akademis siswa.
- b. Dapat digunakan untuk menerapkan metode yang telah diperoleh saat melakukan penelitian dan melatih merancang permasalahan hingga menemukan titik penyelesaiannya.
- c. Sekolah dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana di sekolah yang dapat menunjang proses pembelajaran.

4. Bagi dunia pendidikan

- a. Dapat memberikan kontribusi bagi pemanfaatan aplikasi Teknologi Informasi.
- b. Memberikan wacana baru dalam penyampaian materi pembelajaran.
- c. Menjadi dasar pemikiran untuk menyusun rencana program pembelajaran dengan memberdayakan media pembelajaran menggunakan *codeIgniter*.