

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan pembangunan di Indonesia dalam segala bidang berkembang pesat pula. Tidak terkecuali pembangunan dalam bidang pendidikan. Hal ini merupakan upaya yang sungguh-sungguh dari rakyat untuk mencapai kehidupan yang dicita-citakan, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Sedangkan yang dimaksud dengan pendidikan, tercantum dalam pasal 1 ayat(1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Sehingga perlu adanya system pendidikan yang dapat mengarah pada kemajuan bangsa Indonesia. Namun Keseluruhan wilayah laut Indonesia mencapai 74% lebih dari total wilayah NKRI. Oleh karena itu sudah selayaknya Indonesia merupakan Negara Bahari.

Sektor kelautan dan perikanan Indonesia mempunyai potensi yang sangat besar dan dapat diandalkan menjadi salah satu penggerak utama perekonomian nasional. Potensi ekonomi kelautan dan perikanan Indonesia diperkirakan mencapai 1,2 triliun dolar AS per tahun. Namun demikian, potensi yang baru dimanfaatkan diperkirakan masih kurang dari 10 persen. Bahkan menurut studi

McKinsey Global Institute, diproyeksikan ekonomi Indonesia akan menjadi yang terbesar ke-7 dunia pada tahun 2030. Menurut McKinsey, 4 besar sektor yang akan menjadi penopang utama ekonomi Indonesia ke depan adalah sumber daya alam, pertanian, perikanan, dan jasa. "Dari potensi tersebut terdapat peluang ekonomi senilai lebih US\$ 1,8 triliun". (Kelompok Kerja Guru Sekolah Menengah Atas 2014:115)

Besarnya wilayah laut Negara Indonesia tersebut maka menteri pendidikan dan kebudayaan bersama dengan kepala staf Angkatan Laut mencetuskan Kurikulum Pendidikan Maritim pada tanggal 17 Desember 2013, untuk dimulai pada tahun ajaran 2014/2015.

Pendidikan maritim adalah upaya sadar terencana dengan tujuan mengubah tingkah laku, mengembangkan kepribadian, pengendalian diri dan pengembangan ketrampilan dengan kajian wilayah kelautan NKRI guna menjaga keutuhan wilayah maritim Republik Indonesia melalui pengajaran dan pelatihan tentang kebaharian. Mata pelajaran pendidikan kebaharian adalah mata pelajaran yang didalamnya terdapat nilai-nilai kemaritiman yang tujuannya memupuk rasa kepedulian warga negara atau masyarakat atas wilayah kelautan dan batas-batasnya sebagai wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Mata pelajaran pendidikan kebaharian dapat dimasukkan kedalam kurikulum pendidikan formal maupun non formal sehingga nilai-nilai kemaritiman dapat ditransfer, diwariskan dan dibudidayakan kepada peserta didik. Mata pelajaran tersebut juga dapat dijadikan sebagai penggugah semangat nasionalisme peserta didik agar tidak pudar. Kurikulum Pendidikan Kemaritiman berstatus sebagai muatan lokal (Mulok) dan tertuang dalam pembelajaran Wawasan Kebaharian.

Pembelajaran Wawasan Kebaharian diajarkan diseluruh Satuan Pendidikan dilingkungan pendidikan Angkatan Laut dengan satuan pendidikan Yayasan Hang Tuah. Yayasan Hang Tuah memiliki tingkat pendidikan Pra Sekolah, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Kurikulum Mata pelajaran Wawasan Kebaharian perlu dilakukan dengan maksud agar terdapat keseragaman pedoman mata pelajaran muatan lokal bagi satuan pendidikan di lingkungan Yayasan Hang Tuah sehingga akan dihasilkan standarisasi kualitas kompetensi oleh sekolah. Salah satu sekolah dibawah Yayasan Hang Tuah adalah SMK Bahari Hang Tuah Belawan

SMK Bahari Hang Tuah Belawan merupakan salah satu satuan pendidikan yang berada di bawah naungan Yayasan Hang Tuah Cabang Belawan dan berkewajiban melaksanakan dan menerapkan kurikulum Maritim. Pada tahun ajaran 2017/2018 kegiatan pembelajaran Kebaharian mencakup kelas 10, 11 dan kelas 12, dengan alokasi waktu setiap pertemuan 2 x 45 menit setiap minggu. Proses pembelajaran Wawasan Kebaharian merupakan proses pembelajaran yang mengenal lingkungan laut, kekayaan laut dan batas-batas wilayah laut yang ada di Indonesia, Namun kenyataannya proses pembelajaran yang seharusnya dapat membuat para peserta didik menjadi lebih aktif mengenal wilayah dan potensi laut yang ada di Indonesia ini menjadi proses pembelajaran yang membosankan dan menimbulkan kejenuhan dalam proses pembelajarannya.

Pembelajaran yang membuat siswa menjadi tidak aktif dalam proses pembelajaran Wawasan Kebaharian ini disebabkan kurangnya pemanfaatan proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Sehingga hasil belajar siswa yang seharusnya

memenuhi Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) yang bernilai 75, namun tidak dapat dicapai oleh seluruh siswa. Ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa untuk Mata pelajaran kebaharian selama 3 tahun terakhir ini pada tahun ajaran 2014 / 2015 nilai rata-rata siswa adalah 70,73. Pada tahun ajaran 2015/2016 nilai rata-rata siswa adalah 73,72 dan pada tahun 2016/2017 nilai rata-rata siswa adalah 73,56. (Sumber : Buku Induk nilai Pelajaran Kebaharian SMK Bahari Hang Tuah Belawan

Berdasarkan informasi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih dikatakan rendah atau kurang memuaskan karena nilai rata-rata tersebut dibawah nilai KKM yang sudah ditetapkan yaitu 75. Hal ini disebabkan karena guru mengajar masih menggunakan metode belajar konvensional, guru dalam memilih bahan ajar, media pembelajaran dan metode pembelajaran belum tepat, sehingga pembelajaran tidak dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Guru masih sebatas memanfaatkan metode ceramah dan sumber belajar buku dan belum bervariasi serta penugasan kepada siswa. Secara operasional, guru menjelaskan materi kepada siswa kemudian memberikan contoh-contoh dalam kehidupan nyata. Setelah selesai menerangkan materi, guru menyuruh siswa untuk mengerjakan soal yang terdapat dalam buku paket maupun LKS secara mandiri. Siswa kemudian disuruh maju ke depan kelas satu per satu untuk memberikan jawaban setiap soal yang dikerjakan.

Guru mengajar cenderung *text-book oriented* serta menggunakan media konvensional saja. Siswa kesulitan untuk memahami konsep akademik seperti yang diajarkan selama ini, yaitu menggunakan sesuatu yang abstrak dengan metode ceramah. Pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan materi

terbukti hanya mampu mengantarkan siswa mengingat-ingat materi pelajaran dalam waktu yang relatif pendek, tetapi seringkali anak tidak memahami dan mengetahui secara mendalam. Pengetahuan yang didapat hanya bersifat hafalan menyebabkan anak akan mudah lupa, sehingga gagal dalam membekali anak untuk memecahkan masalah dalam waktu yang lama. Sebagai akibatnya muncul kebosanan dan kejenuhan dari siswa untuk belajar lebih baik. Kondisi ini akan membuat siswa semakin kurang memahami dan mengerti akan hakikat sejarah itu sendiri.

Dalam pembelajaran di kelas, ketika guru kurang tepat menggunakan metode dan media dapat menyebabkan pembelajaran di kelas yang monoton dan membosankan. Selain itu, siswa dominan hanya mengikuti/melihat dan mendengarkan penjelasan guru, sehingga siswa cenderung malas terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas. Ditunjang dengan input siswa yang rendah menyebabkan nilai yang dicapai sebagai hasil belajar masih rendah/ di bawah KKM. Hal ini disebabkan siswa kesulitan untuk memahami dan mengimplementasikan materi kebaruan yang diajarkan, di samping itu guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode yang konvensional yaitu ceramah, buku teks dan persentasi.

Salah satu usaha untuk mengatasi kelemahan ini ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam keadaan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan lain-lain dan juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Hasil angket yang disebar kepada 40 orang siswa yang diambil sebagai sampel, 100%

siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan yang melibatkan mereka langsung dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu hasil angket yang diisi oleh 2 orang guru di SMK Bahari Hang Tuah Belawan menunjukkan bahwa 100% dari guru membutuhkan media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif.

Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik. Di samping itu, peran media sebagai alat bantu mengajar juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa jika dirancang sedemikian rupa sehingga siswa benar-benar dapat memanfaatkannya sebaik mungkin. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Selanjutnya untuk melatih keterampilan siswa untuk mengaitkan dan menerapkan konsep pada kehidupan sehari-hari maka dibutuhkan suatu kreativitas pendidik dalam mengembangkan e-learning dengan menggunakan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan keterampilan. Pendekatan pembelajaran yang dipandang tepat dan terus menerus adalah pembelajaran e-learning.

E-learning adalah pembelajaran yang dalam pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satelite atau komputer. Menurut Amin (2004: 12) menjelaskan bahwa istilah "e" dalam *e-learning* adalah segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet. Internet, satelit, tape audio/video, tv interaktif, dan CD-ROM adalah sebagian dari media elektronik yang

digunakan. Pengajaran boleh disampaikan pada waktu yang sama (*synchronously*) ataupun pada waktu yang berbeda (*asynchronously*). Secara lebih singkat Sembel (2004: 13) mengemukakan bahwa e-learning merupakan kegiatan pembelajaran berbasis web (yang bisa diakses dari internet). Tidak jauh berbeda dengan itu Brown (2000) secara sederhana mengatakan bahwa e-learning merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitas yang didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya.

Sebenarnya materi e-learning tidak harus di distribusikan secara online baik melalui jaringan lokal maupun internet. Interaksi dengan menggunakan internetpun bisa dijalankan secara online dan real-time ataupun secara off-line atau archived. Distribusi secara offline menggunakan media CD/DVD pun termasuk pola e-learning. Dalam hal ini aplikasi dan materi belajar di kembangkan sesuai kebutuhan dan di distribusikan melalui media CD/DVD, selanjutnya pembelajar dapat memanfaatkan CD/DVD tersebut dan belajar di tempat dimana dia berada.

Media E-Learning itu sendiri memiliki aplikasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, yaitu *moodle* dan *atutor*. Di antara kedua aplikasi tersebut, yang paling terkenal adalah Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (Moodle) karena *Moodle* memiliki banyak bahasa diantaranya bahasa indonesia, bahasa inggris, dan lain-lain Amiroh (2012: 1). Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (*moodle*) adalah program aplikasi yang dapat mengubah sebuah media pembelajaran kedalam bentuk Web. Produk E-Learning berbasis *moodle* memungkinkan siswa untuk masuk kedalam “ruang kelas digital”

untuk mengakses materi materi pembelajaran. Kelebihan dari *moodle* antara lain dapat membuat materi pembelajaran, kuis, forum diskusi secara Online dalam suatu kemasan E-Learning (Nuriyanti, 2013).

Model Drills adalah suatu model dalam pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan (Rusman, 2011: 112). Model Drills dalam pembelajaran berbasis komputer pada dasarnya merupakan salah satu model pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya (Rusman, 2011: 112-113)

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti perlu melakukan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran E-Learning berbasis Moodle pada mata pelajaran kebaharian dikelas XI SMK Bahari Hang Tuang Belawan. media pembelajaran E-Learning berbasis Moodle pada materi kebaharian ini diharapkan mampu memfasilitasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dikemukakan identifikasi masalah yaitu:

1. Banyaknya materi yang sulit di pahami karena berbentuk abstrak sehingga membutuhkan simbol, tabel, teks, video, gambar untuk memperjelas materi yang di ajarkan.
2. Teknik mengajar guru yang masih konvensional seperti ceramah, Buku Teks dan persentase sehingga siswa belum merasakan manfaat teknologi informasi secara langsung dalam pembelajaran.

3. Hasil belajar dan kemampuan siswa dalam menguasai materi Kebaharian dibawah nilai rata-rata KKM sehingga perlu suatu metode yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap materi Kebaharian.
4. Belum pernah ada model pembelajaran *e-learning* dalam belajar Kebaharian disebabkan karena metode pembelajaran *text book oriented* sehingga perlu dirancang metode pembelajaran yang berbasis e-learning.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka perlunya pembatasan masalah. Adapun yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah pengembangan e-learning berbasis moodle pada mata pelajaran kebaharian di kelas XI SMK Bahari Hang Tuah Belawan. Materi pelajaran yang akan dikembangkan yaitu tentang wawasan kebaharian yang lingkungan hidup, ekosistem laut Indonesia dan pelestariannya. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk pembelajaran *e-learning* dan penilaian yang dilakukan pada penelitian ini dibatasi pada penilaian hasil belajar siswa

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan *e-learning* berbasis Moodle pada mata pelajaran Kebaharian di kelas XI SMK Bahari Hang Tuah Belawan?
2. Apakah Web *e-learning* berbasis moodle pada Mata pelajaran Kebaharian di kelas XI SMK Bahari Hang Tuah Belawan yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran ?

3. Apakah Pengembangan *e-learning* berbasis *moodle* pada mata pelajaran Kebaharian di XI SMK Bahari Hang Tuah Belawan yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di banding dengan media pembelajaran powerpoint?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan pengembangan ini adalah untuk :

1. Mengembangkan Web *e-learning* berbasis *moodle* pada Mata pelajaran Kebaharian di kelas XI SMK Bahari Hang Tuah Belawan sebagai media pembelajaran.
2. Mengetahui proses pengembangan *e-learning* berbasis *Moodle* layak pada mata pelajaran Kebaharian di kelas XI SMK Bahari Hang Tuah Belawan
3. Mengetahui efektivitas *e-learning* berbasis *moodle* pada mata pelajaran Kebaharian di XI SMK Bahari Hang Tuah Belawan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di banding dengan media pembelajaran powerpoint.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Pengembangan *e-learning* berbasis *Moddle* yang dihasilkan dapat digunakan sebagai sarana utama maupun sarana pendamping dalam menyampaikan Materi Kebaharian di kelas

- b. Untuk memperkaya khasana ilmu pengetahuan khususnya teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar berupa portal *e-learning* berbasis *moodle*.
- c. Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam literatur dunia penelitian di bidang pengembangan portal *e-learning*.
- d. Produk hasil pengembangan dapat digunakan sebagai portal *e-learning* sekolah untuk semua mata pelajaran di satu sekolah dengan menerapkan *e-learning* untuk semua mata pelajaran dan bisa digunakan untuk melaksanakan Ujian Tengah Semester (UTS), Ujian Akhir Semester (UAS) berbasis *online*.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Memudahkan siswa belajar secara efektif dan efisien serta dapat belajar secara mandiri.
- b. Memotivasi siswa untuk bisa memahami pengetahuan yang abstrak menjadi visual.
- c. Dapat membantu siswa dalam pembelajaran Kebaharian untuk mendalami serta memahami materi sehingga menyenangkan bagi setiap siswa yang akhirnya meningkatkan minat dan hasil belajar

- d. Sebagai bahan masukan guru bidang studi Kebaharian untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa.
- e. Dapat memberikan alternatif bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menambah wawasan dalam bidang teknologi yang bermanfaat bagi pendidikan, guru juga dapat menggunakan Portal *e-learning* berbasis *moodle* menjadi alternatif media pembelajaran.