

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi ini telah membawa perubahan yang signifikan bagi perkembangan dunia pendidikan. Seorang guru harus mampu mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga dapat dijadikan acuan agar terciptanya pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa. Sejalan dengan perkembangan ini, kegiatan pembelajaran juga mengalami perkembangan, mulai dari media pembelajaran, proses pembelajaran, atau metode pembelajaran secara mandiri.

Pemanfaatan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran *Local Area Network* (LAN) mendorong terciptanya beragam media pembelajaran yang bisa dipilih guru untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Seperti menuangkan ide dalam membuat animasi atau simulasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu juga adanya kemajuan di bidang teknologi informasi melahirkan konsep baru dalam pembelajaran yang berbasis IT atau yang lebih dikenal dengan *E-Learning*.

Melalui *E-Learning*, proses pembelajaran dapat dikemas dan diinovasikan menjadi lebih menarik yaitu proses pembelajaran tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru akan tetapi siswa dapat melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan. Suasana pembelajaran *E-Learning* dapat mengakomodasi peserta didik memainkan peran yang lebih aktif

dalam pembelajaran, peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha sendiri.

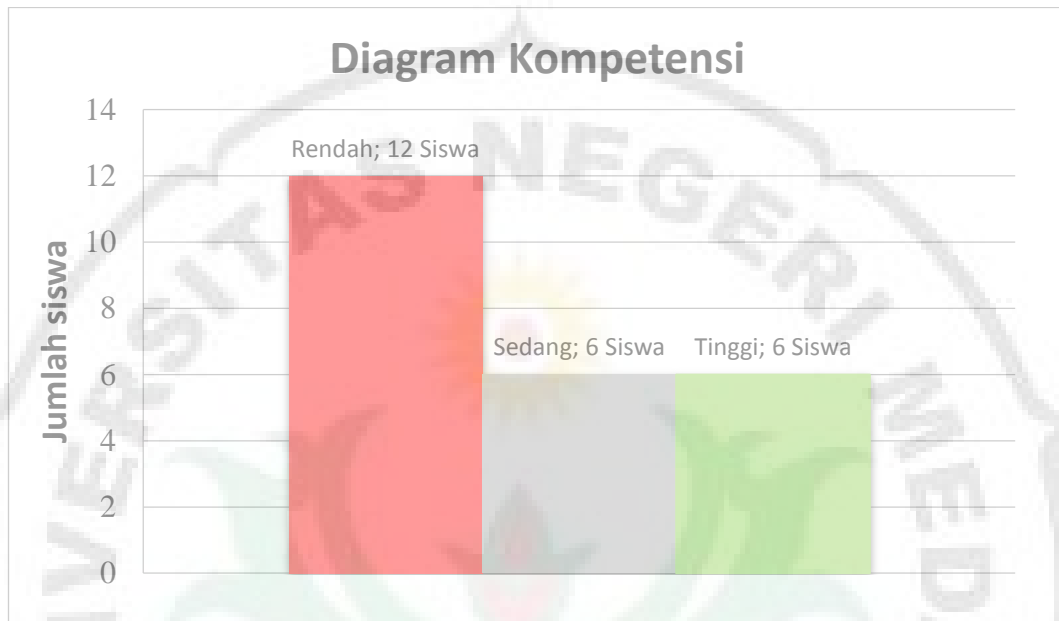
Bentuk dari perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yaitu dengan adanya *E-Learning*. Terdapat berbagai jenis *E-Learning* yang diterapkan di sekolah, salah satunya yang sering digunakan yaitu *Learning Management system* (LMS). Saat ini terdapat banyak jenis LMS yang diterapkan di dunia pendidikan. *Edmodo* merupakan salah satu jenis LMS yang sering digunakan saat ini.

Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah untuk berkomunikasi dan berkolaborasi antara siswa dan guru, berbagi konten berupa teks, gambar *link*, video maupun audio. *Edmodo* bertujuan untuk membantu pendidik memanfaatkan fasilitas *social networking* sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas. *Edmodo* memiliki desain yang hampir sama dengan media sosial *facebook*, hal ini membuat *Edmodo* menjadi pilihan bagi para pengajar untuk menerapkannya sebagai media pembelajaran elektronik karena mudah cara pengoperasiannya dan tidak membutuhkan keterampilan khusus serta semua orang dapat mengaksesnya apabila sudah memiliki akun *Edmodo*. Meskipun *Edmodo* memiliki fitur-fitur yang hampir sama dengan *facebook*, dari segi kerahasiaan *Edmodo* lebih bersifat privasi.

Penggunaan *E-Learning* terutama *Edmodo* dapat digunakan sebagai suplemen dalam pembelajaran *Local Area Network* (LAN) yang mana dalam pembelajaran *Local Area Network* (LAN) membutuhkan berbagai cara yang efektif untuk mengembangkan minat belajar siswa, sehingga siswa tidak hanya

mengandalkan modul yang diberikan oleh guru sebagai media pembelajaran. Hal ini membuat siswa kadang merasa bosan, kurang tertarik dalam pembelajaran *Local Area Network* (LAN) yang akhirnya membuat siswa mengalami kesulitan dalam pelajaran *Local Area Network* (LAN), dan kurang paham akan konsep *Local Area Network* (LAN) yang diberikan oleh guru.

Peneliti memilih SMK Swasta Taruna Tekno Nusantara Medan dikarenakan sekolah secara keseluruhan sangat membantu siswa dalam melakukan proses belajar mengajar. Hal ini dibuktikan bahwa sekolah menyediakan sarana dan prasarana berupa *wifi*, dan laboratorium komputer. Selain itu, guru juga secara keseluruhan sudah mempersiapkan setiap materi yang akan disampaikan, terbukti bahwa pemahaman dan penyampaian yang dilakukan guru sudah berjalan baik. Namun perlu adanya penambahan metode pembelajaran yang lebih inovatif karena peneliti mendapati bahwa keaktifan siswa dalam belajar mata pelajaran *Local Area Network* (LAN) di kelas masih kurang, selain itu siswa juga sering mengabaikan pelajaran. Hal ini berimbas pada minat siswa untuk mengikuti mata pelajaran Melakukan instalasi perangkat jaringan *Local Area Network* (LAN). Selain itu berdasarkan data yang didapat dari sekolah, penguasaan siswa terhadap standar kompetensi mata pelajaran *Local Area Network* (LAN) belum bisa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dibuktikan dari hasil belajar dari siswa masih rendah dibawah KKM (≤ 75). Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang bisa meminimalisasi permasalahan ini. Hasil observasi ini membuktikan bahwa terdapat siswa yang masih memiliki nilai di bawah KKM (≤ 75), dengan persentase $\geq 50\%$.



Gambar 1.1 Diagram Kompetensi Siswa XI SMK Swasta Taruna Tekno

Nusantara Medan pada mata pelajaran *Local Area Network* (LAN)

Keterangan :

- 0 s/d 74 = Rendah
- 75 s/d 80 = Sedang
- 81 s/d 90 = Tinggi
- Kriteria Ketuntasan Minimal = 75
- Yang memenuhi KKM = 50%
- Yang belum memenuhi KKM = 50%

Hasil observasi ini membuktikan bahwa terdapat siswa yang masih memiliki nilai di bawah KKM atau dibawah nilai 75, dengan persentase $\geq 50\%$.

Melihat kendala tersebut penggunaan media pembelajaran *E-Learning* dapat diaplikasikan diantaranya dengan memanfaatkan website *Edmodo* sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa. Dengan pengembangan media berbasis website ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan bahasan materi pelajaran diluar jam sekolah sehingga guru tidak lagi hanya bergantung pada buku pelajaran dan menggunakan media power

point, hal ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi kurangnya fasilitas media pembelajaran di sekolah dalam melaksanakan praktikum. Berdasarkan deskripsi masalah di atas, peneliti telah membuat alternatif dengan mendesain suatu media pembelajaran berbasis *social networking* berupa *E-Learning* yang dapat menyajikan pembelajaran *Local Area Network* (LAN) yang lebih menarik dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. Dalam hal ini penulis telah mengembangkan *E-Learning* dengan menggunakan *Edmodo*. Pengembangan *E-Learning* telah digunakan sebagai suplemen pembelajaran dimana menjadi tambahan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas serta dapat digunakan oleh siswa di rumah untuk membantu siswa dalam mempelajari materi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah - masalah yang berkenaan dengan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Hasil belajar yang diperoleh siswa masih banyak yang tidak memenuhi KKM.
2. Masih minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis internet di SMK Swasta Taruna Tekno Nusantara Medan.
3. Belum tersedianya media pembelajaran yang dibuat oleh guru pada mata pelajaran *Local Area Network* (LAN).
4. Rendahnya kemandirian siswa untuk dapat belajar secara mandiri di SMK Swasta Taruna Tekno Nusantara Medan.

5. Kurangnya minat belajar siswa berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang berada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada mata pelajaran *Local Area Network* (LAN).

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang sudah diuraikan di atas menunjukkan bahwa perlu dilakukannya pengembangan media pembelajaran berbasis *E-Learning*. Penelitian dibatasi pada proses pengembangan media pembelajaran berbasis *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada mata pelajaran *Local Area Network* (LAN) yang dilakukan di SMK Swasta Taruna Tekno Nusantara Medan, pada kompetensi dasar menentukan persyaratan pengguna.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *E-Learning* dengan menggunakan *Edmodo* untuk siswa SMK Swasta Taruna Tekno Nusantara Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *E-Learning* pada mata pelajaran *Local Area Network* (LAN) menggunakan *Edmodo*?
3. Bagaimana tanggapan para siswa terhadap media pembelajaran *E-Learning* pada mata pelajaran Melakukan instalasi perangkat jaringan *Local Area Network* (LAN)?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman pembelajaran siswa pada mata pelajaran *Local Area Network* (LAN) di SMK Swasta Taruna Tekno Nusantara Medan dengan menggunakan media *Edmodo*.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada mata pelajaran *Local Area Network* (LAN) pada SMK Swasta Taruna Tekno Nusantara Medan.
3. Mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *E-Learning*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pemahaman dari obyek yang diteliti guna penyempurnaan dan bekal di masa berikutnya.

2. Bagi Guru

Sebagai alternatif model pembelajaran Melakukan instalasi perangkat jaringan *Local Area Network* (LAN) guna meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan pemahaman, keaktifan, kreativitas siswa, sehingga siswa mudah memecahkan masalah baik dalam pembelajaran

Melakukan instalasi perangkat jaringan *Local Area Network* (LAN) maupun kehidupannya.

4. Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk menentukan haluan kebijakan dalam membantu meningkatkan kreatifitas siswa.



THE
Character Building
UNIVERSITY