

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan merupakan bagian dari kehidupan masyarakat di Indonesia. Pendidikan berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Adapun Secara umum Pengertian Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Banyak aspek kehidupan yang sangat mempengaruhi ketercapaian tujuan pendidikan seperti lingkungan, gaya hidup, pemanfaatan teknologi, budaya dan banyak lagi aspek yang lainnya. Akan tetapi yang paling banyak membawa pengaruh terhadap kehidupan masyarakat di Indonesia adalah aspek pemanfaatan teknologi. Hal ini mengacu pada pernyataan yang dikemukakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai angka 82 juta orang, dari jumlah pengguna internet tersebut, 80 persen diantaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun.

Untuk pengguna facebook, Indonesia berada di peringkat keempat besar dunia.

(Menkominfo, 2014).

Salah satu lembaga pendidikan formal pada jenjang pendidikan menengah adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan lulusannya menjadi tenaga kerja yang mempunyai pengetahuan dan keterampilan tingkat kejuruan sesuai dengan bidangnya. Untuk mencapai tujuannya, SMK memiliki dan melaksanakan kurikulum berdasarkan keputusan kemendikbud. Hal ini sesuai dengan pasal 11 ayat 3 UU Nomor 2 Tahun 1989 tentang pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan siswa untuk dapat bekerja pada bidang tertentu. Sistem belajar mengajar di SMK, berupa pembelajaran teori dan praktek yang dilaksanakan bukan hanya di sekolah, melainkan juga di industri yang di kenal sebagai PKL (Praktek Kerja Lapangan). SMK harus fokus menyiapkan lulusan yang siap dipakai di dunia kerja dengan tidak mengesampingkan akan adanya ujian nasional. Terlepas dari tujuan SMK tersebut, lulusan SMK juga diharapkan untuk terus mengembangkan kemampuan dalam bidangnya ataupun dalam bidang lainnya.

Sebagai bagian dari lembaga pendidikan, SMK melaksanakan proses belajar mengajar, baik belajar di kelas maupun belajar diluar kelas, secara teori maupun praktek. Kegiatan belajar mengajar ini dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum kegiatan tersebut dilakukan. Belajar mengajar yang baik akan menghasilkan pencapaian yang baik, yaitu tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai bila proses dari kegiatan belajar mengajar tersebut baik.

SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan adalah salah satu sekolah menengah kejuruan negeri yang ada di kota Medan yang berada di Jalan Kolam No. 3 Medan Estate Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. Dimana Fasilitas yang terdapat di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan juga sudah cukup baik. Fasilitas yang tersedia adalah laboratorium yang sudah terkoneksi dengan internet, proyektor dan kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer juga sudah memadai. Oleh karena itu, fasilitas yang mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran sebaiknya harus dimanfaatkan secara optimal. Penggunaan Media pembelajaran yang digunakan masih konvensional berupa papan tulis dan media powerpoint menggunakan proyektor dalam pembelajaran masih terbatas dan kurang optimal penggunaannya.

Berdasarkan observasi saya di SMKN 1 Percut Sei Tuan Medan, diketahui bahwa sekolah ini belum menggunakan *E-learning* dalam pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Guru masih menerapkan proses belajar sedimana hanya berpusat pada guru. Maka, media pembelajaran yang interaktif perlu dikembangkan oleh guru agar dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan contohnya menggunakan *Schoology* dan *Macromedia flash* 8. Hal ini bertentangan dengan pendapat guru yang menyatakan bahwa siswa terlihat antusias dan mudah memahami materi pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Di sisi lain, penggunaan internet cukup tinggi walaupun hanya sebatas mencari materi pembelajaran yang tidak disampaikan oleh guru. Berdasarkan kondisi tersebut

seharusnya tingginya penggunaan internet siswa biasa digunakan sebagai sarana menciptakan kegiatan Dasar Listrik dan Elektronika yang menarik dan mudah dipahami. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan *E-learning*.

Melalui observasi penulis juga melihat proses belajar di siswa kelas X SMKN 1 Percut Sei Tuan Medan, adapun ditemukan beberapa permasalahan bahwa pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X di SMKN 1 Percut Sei Tuan masih belum efektif. Hal ini disebabkan oleh karena siswa merasa jenuh pada saat pembelajaran dengan metode ceramah berlangsung dan keterbatasan pada media pembelajaran yang digunakan, dan siswa juga sangat sulit mengingat kembali materi pelajaran berupa praktikum yang diajarkan dikelas dikarenakan keterbatasan waktu dalam penyampaian informasi dan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan masih berupa media powerpoint dalam proses kegiatan belajar mengajar, dimana belum banyak guru yang mengembangkan dan juga menggunakan *E-learning* untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar contohnya *Schoology*. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa tapi juga efektif untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Media belajar berbasis *Schoology* dan *macromedia flash 8* dapat memuat unsur teks, video, audio, dan kuis interaktif sehingga memberikan variasi pada pembelajaran yang melibatkan peserta didik serta efektif untuk mengatasi kendala dalam proses belajar mengajar yang terjadi selama ini. Dengan media interaktif ini teori kemagnetan sangat mendukung pemahaman dan penalaran siswa yang semulanya medan magnet tidak nampak oleh mata akan tetapi di animasikan

atau diproyeksikan melalui media interaktif agar siswa dapat melihat bagaimana proses terjadinya medan magnet tersebut.

*E-learning* dengan *Schoology* ini dapat menjadi salah satu solusi dalam upaya mewujudkan proses pembelajaran dari pembelajaran tradisional, pembelajaran jarak jauh, dan perpaduan berbagai model pembelajaran lainnya yang salah satunya adalah *Blended Learning*. Selain itu, siswa di SMK ini secara keseluruhan sudah memiliki mobile phone yang sudah canggih, yaitu android maupun mengoptimalkan pemakaian komputer, wifi dan proyektor yang dapat digunakan untuk mengakses *E-learning* ini. Model pembelajaran *blended learning* ini merupakan campuran antara teknologi online dan pembelajaran tatap muka dengan mengkombinasi kegiatan tatap muka dan *E-learning*.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan pendidikan di Indonesia. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *E-learning*.

Baharuddin (2017) mengemukakan bahwa, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dewasa ini perlu direspon oleh kinerja pendidikan yang profesional dan bermutu tinggi. Kualitas serta perkembangan pendidikan yang demikian itu sangat dibutuhkan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas dan terampil agar bisa bersaing secara terbuka di era globalisasi.

Pada era globalisasi ini siswa SMK dituntut untuk lebih pro aktif dalam mengikuti perkembangan teknologi terutama teknologi informasi yang saat ini sangat dibutuhkan oleh setiap aspek kehidupan manusia. Untuk mewujudkan hal tersebut, siswa-siswi SMK mulai memberdayakan teknologi-teknologi yang ada untuk membantu kegiatan belajar di sekolah ataupun diluar sekolah. Demikian pula penyelenggara pendidikan dan guru SMK dituntut untuk ikut aktif dalam menyikapi perkembangan teknologi saat ini, terutama dalam membantu Proses Belajar Mengajar (PBM) di dalam kelas.

Paulina Pannen (2012) berpendapat bahwa, sudah saatnya para pendidik masa kini dan calon pendidik masa depan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran seoptimal mungkin. Oleh sebab itu guru dituntut menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran seoptimal mungkin.

*E-learning* merupakan suatu inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran. Dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitaspun tidak terbatas ruang dan waktu. Selain itu *E-learning* juga mampu mengatasi keterbatasan alokasi waktu untuk materi tertentu, *E-learning* juga mampu melatih peserta didik untuk belajar mandiri dari berbagai sumber yang disediakan.

Penerapan *E-learning* dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan aplikasi LSM (*Learning Management System*). LSM merupakan aplikasi yang berisi fitur-fitur yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. LSM bisa membuat peserta didik dan guru masuk ke dalam forum untuk saling berdiskusi, mengerjakan kuis online serta

mengakses materi-materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja selama terkoneksi internet. Salah satu LSM yang bisa diterapkan dalam pembelajaran adalah *Schoology*. *Schoology* adalah aplikasi yang menghubungkan jejaring sosial LSM. Peserta didik biasa membuka forum diskusi selayaknya jejaring sosial sekaligus belajar mengenai materi pembelajaran. *Schoology* ini sangatlah lengkap dengan berbagai alat pembelajaran, sama seperti dikelas dalam dunia nyata, mulai dari absensi, tes dan kuis, hingga kontak untuk mengumpulkan pekerjaan rumah. *Schoology* juga menawarkan jejaring lintas sekolah, yang memungkinkan sekolah berkolaborasi dengan berbagai data, kelompok, dan diskusi kelas. Digunakannya *Schoology* sebagai media pembelajaran karena *Schoology* dapat digunakan sebagai sarana pencipta E-learning yang mempunyai jaringan luas untuk menyampaikan materi yang tidak terhalang oleh ruang dan waktu. Selain itu, peserta didik akan mendapatkan informasi yang lebih banyak tentang materi yang sedang ia pelajari dengan bantuan software pendukung.

Dengan bantuan software pendukung yang diletakkan didalam *Schoology* tersebut seperti flash yang bisa digunakan untuk uji kompetensi dan latihan soal, sebagai media pendukung flash untuk menganimasikan gambar rancangan imajinatif yang tadinya sulit dipikirkan peserta didik, dapat dipresentasikan melalui simulasi komputer yang mudah untuk dipahami, maupun software lain yang mendukung akan semakin membantu peserta didik untuk memperkaya sumber belajar siswa dengan memuat sajian yang lengkap sebagai program pembelajaran yang memuat berbagai media pembelajaran secara virtual.

Saat ini kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis *E-learning* untuk pendidikan disebabkan banyak faktor, diantaranya sarana dan pra-sarana disekolah yang masih sangat kurang terutama untuk masuknya internet ke sekolah. Faktor lainnya yaitu sumber daya manusia dalam hal ini guru yang masih kurang memahami konsep penggunaan media pembelajaran berbasis *E-learning*. Tetapi faktor yang paling besar mengapa pengaksesan internet untuk pendidikan masih sangat minim adalah karena media pembelajaran berbasis *E-learning* sendiri masih sangat sedikit dikembangkan pada SMK di Indonesia.

Dari uraian permasalahan diatas, maka menurut peneliti perlu untuk dikembangkan sebuah *E-learning* menggunakan *Schoology* untuk sebuah Sekolah Menengah Kejuruan dengan menggunakan *Learning Management System* (LMS) yang bersifat terbuka dan bebas untuk dikembangkan (*open source*). Salah satu jenis LMS yang peneliti pilih dalam penelitian pengembangan ini yaitu *Schoology*. Sistem ini diharapkan dapat membantu proses Kegiatan Belajar Mengajar, terutama di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *E-learning* berbasis *schoology* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X di SMK Negeri 1 Percut Sei tuan Medan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :



1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet di SMKN 1 Percut Sei Tuan Medan.
2. Waktu yang terbatas dalam proses belajar mengajar menyebabkan minimnya komunikasi antara guru dan siswa dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran.
3. Kemandirian siswa belum dapat belajar secara mandiri di SMKN 1 Percut Sei Tuan Medan terhadap Standar Kompetensi Dasar Listrik dan Elektronika.
4. Pengembangan media pembelajaran *E-learning* berbasis *schoolology* belum ada

### C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dituliskan, serta untuk membuat penelitian ini semakin terarah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi mengenai:

1. Penelitian ini memfokuskan bagaimana merancang program aplikasi pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolology* pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika.
2. Pengujian terhadap perangkat lunak yang dibuat, hanya meliputi pengujian produk, apakah produk media/program yang dibuat sesuai dengan standar atau kriteria kelayakan media pembelajaran.
3. Tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi siswa.

4. Pada Schoology nantinya software yang digunakan ialah macromedia flash 8 yang didukung software lainnya agar website yang dihasilkan menarik dan berkualitas.

#### **D. Rumusan Masalah**

Bertolak dari latar belakang masalah, identifikasi, dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis schoology pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika untuk SMK Kelas X SMKN 1 Percut Sei Tuan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran e-learning berbasis schoology dasar listrik dan elektronika yang dikembangkan berdasarkan ahli media, ahli materi, dan siswa?

#### **E. Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran dan pendesainan konten media pembelajaran *e-learning* yang mudah dipahami untuk peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran dasar listrik dan elektronika SMKN 1 Percut Sei Tuan.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran e-learning berbasis *schoology* pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika yang dikembangkan terhadap siswa.

## F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk menambah pengetahuan dari wawasan penulis tentang pengembangan pembelajaran dengan memanfaatkan media E-learning.
2. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi pihak SMK.
3. Sebagai bahan refrensi bagi program studi Pendidikan Teknik Elektro UNIMED serta sebagai bahan masukan dan rujukan peneliti yang lain dalam melakukan penelitian yang relevan dikemudian hari.
4. Memberikan masukan kepada guru di sekolah, media yang dapat digunakan sebagai upaya membangkitkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang efektif berbasis internet.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY