

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi COVID-19 atau yang di kenal dengan virus corona adalah virus yang menimbulkan penyakit COVID-19 (*Corona Viruses Immune Disease*) yang menyebar hampir diseluruh belahan dunia dan telah banyak menelan korban jiwa baik yang muda dan tua tidak menjadi ukuran, siapa saja bisa terinfeksi virus tersebut. Virus ini ditularkan melalui kontak langsung dengan percikan dahak dari orang yang terinfeksi (melalui batuk dan bersin), dan jika menyentuh permukaan yang terkontaminasi virus (unicef.org, 2020). Virus ini dapat menular dengan cepat diantara orang yang sedang berkerumun atau berkumpul. Kegiatan yang biasanya dilaksanakan di luar rumah ataupun di ruang publik untuk sementara ini ditiadakan ataupun terjadi pembatasan.

Dewasa ini kita dituntut untuk beradaptasi dengan cara hidup dan kebiasaan baru yang membuat hampir seluruh kegiatan kita dilaksanakan secara *online* atau virtual dalam segala aspek kehidupan guna menekan persebaran virus tersebut. Salah satunya dalam dunia Pendidikan, oleh karena itu kegiatan yang pada umumnya dilaksanakan dengan pertemuan dan mengumpulkan banyak orang untuk beberapa waktu ini diberikan pembatasan.

Akan tetapi kegiatan pembelajaran tetap berjalan seperti sediakala dan tidak ditiadakan melainkan dilaksanakan secara virtual atau belajar dari rumah dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Kemajuan dan

kecanggihan teknologi telah mempermudah segala kegiatan manusia, khususnya dalam dunia pendidikan.

Pembelajaran *e-learning* adalah salah satu dampak dari kemajuan teknologi tersebut yang sudah sejak lama di berlakukan di beberapa instansi pendidikan, yaitu dengan menggunakan media elektronik seperti *smartphone* ataupun komputer. *E-learning (electronic learning)*, proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi, Chandrawati (2010:173). Menurut Michael Purwadi (2003) dalam Sanaky (2009: 203) Perangkat elektronik yang dimaksud dalam hal ini adalah perangkat elektronik yang ada kaitannya dengan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) dan Multimedia berupa CD/ROOM, Video, Tape, TV dan Radio.

Adanya *Smartphone* sebagai bentuk kecanggihan teknologi yang telah mempermudah kita dalam melaksanakan segala kegiatan dan aktifitas sehari-hari juga sangat mendukung pembelajaran *e-learning*. Sebelum masa pandemi penggunaan *smartphone* digunakan siswa lebih cenderung untuk mengakses media sosial dan bermain game, sehingga penggunaan *smartphone* masih kurang optimal digunakan selama kegiatan pembelajaran *Online* diberlakukan.

Pemanfaatan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran daring, dewasa ini dapat dikatakan kurang optimal dan tidak terarah. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian Rahma (2015: 85), bahwa sebanyak 39% hasil terbesar dalam survey pemanfaatan *mobile* adalah anak muda kisaran usia 16 sampai 25 tahun. Dalam sehari siswa menggunakan *smartphone* diatas 5 jam sampai 10 jam. Melihat

kenyataan tersebut teknologi *mobile* perlu dimanfaatkan dan dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif sehingga siswa mampu merasakan dampak positif dari penggunaan *mobile* atau *smartphone* nya.

Selain itu juga teknologi *mobile* juga harus dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran. Meskipun dalam masa pandemi, kualitas pembelajaran yang di terima oleh siswa diharapkan serupa dengan pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara tatap muka. Oleh karena itu tenaga pengajar harus mampu menciptakan sebuah inovasi dalam pembelajaran *e-learning* yang mampu menstimulasi kemampuan dan mudah diserap siswa.

Sehingga terjadi situasi pembelajaran yang optimal, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Pembelajaran saat ini lebih diarahkan pada aktivasi modernisasi dan pemanfaatan kemudahan teknologi yang ada disekitar kita, dengan harapan dapat menarik perhatian dan respon positif serta semangat siswa di masa pandemic selama pembelajaran melalui jaringan berlangsung walaupun menggunakan media *e-learning* dalam mata pelajaran produktif.

Menurut Miarso (2005: 50), perkembangan ilmu dan teknologi merupakan salah satu produk dari manusia yang terdidik dan pada gilirannya manusia perlu lebih mendalami dan mampu mengambil manfaat dan bukan menjadi korban dari perkembangan ilmu dan teknologi sendiri.

Nantinya, media berbasis *e-learning* ini diharapkan menjadi sarana pembelajaran utama bagi para siswa ataupun guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang efektif di masa pendemi, terutama di Sekolah Menengah

Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab untuk menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi, keterampilan dan keahlian yang mampu bersaing dan mengembangkan kinerja ketika terjun kedalam dunia pekerjaan. Lulusan (SMK) diharapkan agar dapat bekerja lebih mandiri dibandingkan lulusan (SMA).

Keberadaan SMK diharapkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat yaitu kebutuhan tenaga kerja yang professional. Oleh karena itu siswa diharapkan memiliki keterampilan dalam bidangnya masing-masing. Keterampilan pada bidangnya tidak lepas dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga dapat meningkatkan kualitas siswa. Permasalahan yang sama terjadi di SMK Negeri 1 Kutalimbaru yaitu terdapat pada semangat belajar siswa yang masih rendah ditambah lagi dengan sistem pembelajaran *online*, hal ini dikarenakan kurangnya motivasi dan semangat siswa dengan model belajar *online* yang diberikan oleh guru selama pembelajaran *e-learning*.

Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Gambar Teknik Otomotif kelas X TKRO SMKN 1 Kutalimbaru diperoleh data bahwa banyak siswa yang terkendala memahami materi pembelajaran secara jelas dikarenakan kondisi sinyal internet yang tidak stabil pada saat pembelajaran daring berlangsung. Kemudian salah satu penyebab siswa kurang menguasai materi pelajaran adalah kurang optimalnya pelaksanaan pembelajaran *E-learning*. Pada saat pembelajaran daring guru masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton, inilah yang juga mempengaruhi kurang optimalnya pembelajaran daring.

Pembelajaran berbasis *e-learning* merupakan media yang paling efisien dan dekat dengan siswa. Jika media ini dikemas dengan baik, unik dan menarik maka *e-learning* tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga media informasi, hiburan dan pendidikan menurut Daryanto (2011: 168)

Pembelajaran yang dilakukan juga hanya berpusat pada guru atau dapat disebut dengan *Teacher Centered Learning*. Menurut Smith dalam Parwati (2013) bahwa *Teacher Centered Learning* (TCL) adalah suatu pendekatan belajar yang berdasar pada pandangan bahwa mengajar adalah menanamkan pengetahuan dan keterampilan. Selanjutnya Parwati menegaskan bahwa pandangan ini memiliki beberapa ciri sebagai berikut:

1. Memakai pendekatan berpusat pada guru, yakni gurulah yang harus menjadi pusat dalam pembelajaran;
2. Siswa ditetapkan sebagai objek belajar. Siswa dianggap sebagai organisme yang pasif, sebagai penerima informasi yang diberikan guru;
3. Kegiatan pembelajaran terjadi pada tempat dan waktu tertentu. Siswa akan belajar manakala ada kelas yang telah di desain sedemikian rupa sebagai tempat belajar.

Tujuan utama pengajaran adalah penguasaan materi pelajaran. Hampir semua sekolah di Indonesia masih menggunakan sistem pembelajaran yang bersifat satu arah, karena yang ingin dicapai adalah bagaimana guru bisa mengajar dengan baik sehingga yang terjadi adalah hanya transfer pengetahuan.

Modifikasi pendekatan pembelajaran *Teacher Centered Learning* (TCL) telah banyak dilakukan antara lain dengan mengkombinasikan *lecturing* (ceramah) dengan tanya jawab dan pemberian tugas melalui aplikasi virtual seperti *Google Meet*, sebagai media untuk kelas tatap muka selama daring namun hasil yang dihasilkan masih dianggap belum optimal. Guru perlu mengembangkan media pembelajaran agar kelas *online* tidak cenderung seadanya (monoton).

Pembelajaran berbasis *E-learning* ini adalah pembelajaran yang erat kaitannya dengan penggunaan aplikasi-aplikasi yang telah diciptakan untuk mempermudah kita dalam melaksanakan pembelajaran virtual. Banyak aplikasi-aplikasi yang dirancang untuk membuat media pembelajaran berbasis *E-learning* diantaranya adalah aplikasi *Google Classroom*. Guru harus mampu memanfaatkan aplikasi tersebut dalam mendongkrak semangat dan mempermudah siswa untuk menguasai dan memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru meskipun melalui pembelajaran *E-learning* dan berpusat pada guru.

Untuk media yang dikembangkan menggunakan *Power Point* Interaktif yang mana didalamnya juga terdapat video penjelasan materi gambar teknik otomotif dengan animasi yang diharapkan dapat mempermudah siswa memahami materi mengklarifikasi huruf, angka dan etiket gambar teknik. Menurut Lusi Purwanti (2020:164) :

“Media pembelajaran power point mampu menunjang pembelajaran jarak jauh, agar pelaksanaan proses pembelajaran menjadi lebih mudah disampaikan. pembelajaran jarak jauh dilakukan pada masa pandemic COVID-19 saat ini. Penggunaan media pembelajaran power point dianggap media yang paling memungkinkan untuk menunjang terlaksananya pembelajaran agar tujuan pembelajaran juga tetap tercapai.”

Berdasarkan masalah tersebut maka peneliti akan berupaya untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan penelitian yang berjudul :
“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Menggunakan Power Point Interaktif Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Otomotif Kelas X TKRO 1 SMK Negeri 1 Kutalimbaru Tahun Ajaran 2021/2022.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka yang menjadi identifikasi masalah yang dianggap berhubungan dengan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan karakteristik siswa.
2. Kurang aktifnya siswa untuk mencari dan mendalami sumber materi pembelajaran Gambar Teknik Otomotif.
3. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*), melalui kelas *online*.
4. Kendala jaringan dan sinyal yang lemah pada saat kelas *online* berlangsung sehingga murid kurang jelas untuk mendengar materi yang disampaikan oleh guru.
5. Siswa malas untuk mengkaji ulang materi karena sering ketinggalan dalam kelas *online*, dan
6. Materi yang disampaikan banyak dan menumpuk dan terkesan monoton.

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. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Dengan Menggunakan *Power Point* Interaktif Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Otomotif Siswa Kelas X TKRO 1 SMKN 1 Kotalimbaru.
2. Materi Pembelajaran Yang Digunakan Pada Penelitian Ini Adalah Materi Mengklarifikasi Huruf, Angka Dan Etiket Gambar Teknik Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMKN 1 Kotalimbaru.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan dan identifikasi masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Dengan Menggunakan *Power Point* Interaktif Pada Materi Mengklarifikasi Huruf, Angka Dan Etiket Gambar Teknik Otomotif Siswa Kelas X TKRO 1, SMKN 1 Kotalimbaru?
2. Apakah Media Berbasis *E-Learning* Menggunakan *Power Point* Interaktif Layak Digunakan Pada Materi Mengklarifikasi Huruf, Angka Dan Etiket Gambar Teknik Otomotif Siswa Kelas X TKRO 1 SMKN 1 Kotalimbaru?
3. Apakah Media Berbasis *E-Learning* menggunakan *Power point* Interaktif Praktis Digunakan Pada materi mengklarifikasi Huruf, Angka dan Etiket Gambar Teknik Otomotif Siswa Kelas X TKRO 1 SMKN 1 Kotalimbaru?

E. Tujuan Pengembangan Produk Penelitian

1. Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Dengan Menggunakan Aplikasi *Power Point* Interaktif Pada Materi Mengklarifikasi Huruf, Angka dan Etiket Gambar Teknik Siswa Kelas X TKRO 1 SMKN 1 Kutalimbaru.
2. Untuk Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Dengan Menggunakan *Power Point* Interaktif Pada Materi Mengklarifikasi Huruf, Angka dan Etiket Gambar Teknik Siswa Kelas X TKRO 1 SMKN 1 Kutalimbaru.
3. Untuk Mengetahui Indikator Kepraktisan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Dengan Menggunakan *Power Point* Interaktif Pada materi Mengklarifikasi Huruf, Angka dan Etiket Gambar Teknik Siswa Kelas X TKRO 1.

F. Manfaat Penelitian Pengembangan

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini:

1. Sebagai masukan dan dasar pemikiran bagi guru dan calon guru serta alternatif yang tepat dalam mempermudah pemahaman dan penguasaan siswa selama pembelajaran *E-learning*
2. Program penelitian pengembangan ini dapat dijadikan program sekolah sehingga memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran pada kompetensi dasar yang lain.
3. Untuk pengembang berikutnya agar lebih kreatif serta menemukan ide-ide baru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga menimbulkan minat

belajar siswa pada mata pelajaran yang lain dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal.

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai informasi bagi sekolah dan kepala sekolah dalam mengupayakan kemudahan penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi mengklasifikasi huruf, angka dan etiket gambar teknik selama masa pembelajaran daring pada kelas X TKRO SMK Negeri 1 Kutalimbaru.
2. Sebagai masukan dan dasar pemikiran bagi guru dan calon guru dan alternatif yang tepat dalam mempermudah pemahaman dan penguasaan siswa selama pembelajaran *E-learning*.
3. Agar menambah wawasan guru dan calon guru tentang model pembelajaran yang inovatif khususnya pada mata pelajaran GTO.
4. Membantu siswa dalam proses pembelajaran virtual.
5. Sebagai usaha agar siswa dapat lebih tertarik dan dapat lebih memahami pembelajaran dengan cepat.
6. Memotivasi siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar akan lebih baik.
7. Bagi peneliti calon guru, dapat menjadi bahan acuan dan bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.
8. Sebagai bahan pengembangan bagi penelitian selanjutnya.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Media pembelajaran berupa file yang dapat disimpan di *Smartphone*, *Flashdisk*, *Harddisk*, dan media simpan lainnya.
2. Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran menggunakan *powerpoint* interaktif menjadi *link* dan aplikasi berbasis *e-learning*.
3. Media pembelajaran berbasis *e-learning* diterapkan pada kompetensi dasar Mengklasifikasi Huruf, Angka dan Etiket Gambar Teknik untuk siswa kelas X TKR di SMKN 1 Kutalimbaru.
4. Media pembelajaran berbasis *e-learning* memuat konten materi (dalam bentuk teks, gambar, dan video) dan konten evaluasi *online*.
5. Aplikasi dapat digunakan tanpa menggunakan aplikasi pembantu pada *personal computer/laptop* dengan mengekstrak file HTML lalu membukanya menggunakan browser dalam keadaan *online/offline*, dan juga dapat diinstal menggunakan *smartphone* menggunakan *operating system android* dengan versi minimal adalah versi 4.1 *Jelly Bean*.
6. Aplikasi juga dapat diinstalasi pada *personal computer* yang sebelumnya harus terinstalasi *software App Player* atau *Emulator Android* (Contoh: *Bluestacks*, *NOX*, dll).

H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powerpoint* Interaktif ini dilakukan sebagai salah satu upaya untuk menunjang tercapainya proses pembelajaran *e-learning* selama masa pandemi. Pentingnya pengembangan media berbasis *e-learning* ini adalah sebagai berikut;

Manfaat Teoritis Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada guru maupun siswa, agar menjadikan proses belajar mengajar berjalan lebih aktif, menyenangkan, bervariasi dan menjadikan lebih bermakna bagi guru maupun siswa.

Manfaat Praktis Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran yang menarik karena adanya media pembelajaran. Manfaat praktis lain dari penelitian ini adalah sebagai bahan pertimbangan sekolah dan guru dalam memberikan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai perkembangan Teknologi, sehingga wawasan guru lebih meningkat. Penelitian pengembangan ini bagi peneliti mempunyai manfaat untuk menambah keterampilan serta pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran, pengembangan ini juga berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat bermanfaat bagi pengembang sebagai calon guru nantinya.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang

Dalam hal ini dapat dipaparkan beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan. Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan desain media interaktif berbasis *e-learning* ini terdapat beberapa asumsi, yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih mudah dilakukan jika guru mampu memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran

- b) Peserta didik dapat belajar dengan mandiri.
- c) *Validator* yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah cakap bernaung dalam bidang multimedia. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif terbatas yang berisi materi kompetensi dasar Mengklasifikasi Huruf, Angka dan Etiket Gambar Teknik sesuai Prosedur Penerapan
- b) Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan)
- c) Uji coba produk dilakukan di SMKN 1 Kutalimbaru kelas X Jurusan Teknik Kendaraan Ringan.