

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki era globalisasi sekarang ini sangat dirasakan kebutuhan dan pentingnya penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran. Melalui pemanfaatan TIK kita dapat meningkatkan mutu pendidikan. Teknologi informasi berkembang sejalan dengan perkembangan teori dan komunikasi dan teknologi yang menunjang terhadap kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada proses pembelajaran direncanakan dan dilaksanakan secara baik dan benar. Kegiatan pembelajaran seharusnya melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa yang didesain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan.

Percampuran dari kedua unsur ini melahirkan interaksi edukatif dengan memanfaatkan TIK sebagai mediumnya. Pada kegiatan pembelajaran, guru dan siswa saling mempengaruhi dan memberi masukan. Karena itulah kegiatan pembelajaran harus menjadi aktivitas yang hidup.

Salah satu masalah pendidikan yang menjadi prioritas adalah masalah kualitas pendidikan, khususnya masalah kualitas pembelajaran. Dari berbagai kondisi dan potensi yang ada, upaya yang dapat dilakukan berkenaan dengan peningkatan kualitas di sekolah adalah mengembangkan sistem pembelajaran

yang berorientasi pada peserta didik dan memfasilitasi kebutuhan siswa akan kebutuhan belajar yang aktif, kreatif, dan efektif. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berikut infrastruktur penunjangnya, upaya peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan melalui pengintegrasian TIK dalam kegiatan pembelajaran. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, guru dan siswa dapat mengeksplorasi dan mengelaborasi kegiatan belajar dan mengajar secara efektif dan efisien.

Penggunaan TIK ini juga diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa, khususnya pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) adalah salah satu mata pelajaran pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK sendiri sebagai salah satu andalan pemerintah Indonesia yang diharapkan mampu memasuki dunia kerja ketika sudah lulus. Hal ini tentunya harus diimbangi dengan bekal yang siswa dapatkan ketika mempelajari PKK.

SMK Negeri 2 Medan merupakan salah satu lembaga formal yang memiliki visi untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkepribadian dan berkarakter mulia, profesional, dan kompeten pada bidang teknologi yang mampu bersaing di era globalisasi. SMK Negeri 2 Medan memiliki program keahlian dimana salah satunya adalah program keahlian Bisnis Konstruksi dan Properti (BKP). Pada program keahlian ini terdapat mata pelajaran PKK yang diajarkan pada kelas XI.

Berdasarkan observasi serta wawancara yang dilakukan penulis di SMK Negeri 2 Medan, guru mata pelajaran PKK mengajar dengan metode ceramah, mencatat, dan penugasan. Hal ini menyebabkan merasa sedikit terkendala dalam

proses belajar mengajar ditambah dengan tidak adanya sumber belajar. Sumber belajar yang hanya dimiliki oleh guru berupa buku hasil musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) sehingga proses pembelajaran didominasi dengan kegiatan mencatat. Hal ini sejalan dengan peraturan sekolah yang tidak boleh memaksakan siswa untuk membeli buku sehingga guru menggunakan metode ceramah, mencatat dan penugasan dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan saat ini dunia sedang menghadapi pandemi COVID-19 tidak terkecuali Indonesia, sehingga diperlukan perubahan dalam sistem kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, model pembelajaran *e-learning* berbasis *weblog* dapat menjadi solusi dari proses adaptasi sistem kegiatan belajar mengajar di tengah situasi pandemi seperti saat ini. Pengaksesan yang mudah serta mampu dilakukan oleh berbagai kalangan dapat membantu siswa dalam proses pembelajarannya serta mengurangi resiko terpapar oleh virus Corona.

Weblog adalah aplikasi *web* yang berbentuk tulisan tulisan (*posting*) pada sebuah halaman *web*. Pada awalnya, *weblog* identik dengan jurnal harian seseorang (*blogger*) dan penggunaannya yang hanya dari kalangan tertentu saja.

Namun seiring dengan perkembangan zaman, *weblog* bukanlah sesuatu yang asing lagi dan dapat diakses oleh siapapun. Penggunaan *weblog* dalam pembelajaran PKK ini diharapkan mampu menciptakan aktivitas belajar yang mendukung dan membantu siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dan maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai **“Pengembangan Model E-Learning Berbasis Weblog**

Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Siswa Kelas XI BKP SMK Negeri 2 Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang dipakai masih mengarah kepada metode konvensional yaitu dengan cara mencatat dan ceramah.
2. Tidak adanya sumber belajar yang menjadi pedoman siswa dalam proses pembelajaran PKK.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat fokus dan memberi ruang lingkup yang lebih efektif dan terarah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 2 Medan, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas XI BKP.
2. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *e-learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKK.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah model *e-learning* berbasis *weblog* berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran PKK siswa kelas XI BKP SMK Negeri 2 Medan ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *e-learning* berbasis *weblog* terhadap hasil belajar mata pelajaran PKK siswa kelas XI BKP SMK Negeri 2 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pembaharuan dalam penggunaan teknologi dan informasi pada pembelajaran digital untuk mempengaruhi hasil belajar siswa

2. Manfaat praktis

a. Agar siswa dengan mudah bisa mengakses materi mata pelajaran PKK dan mampu memahaminya.

b. Sebagai bahan informasi bagi guru dan pihak sekolah untuk memperkenalkan *model e-learning* dalam proses belajar mengajar yang berguna untuk memperbaharui sistem belajar mengajar.

c. Penelitian ini diharapkan mampu memberi suasana baru dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran PKK sehingga saat proses belajar dimulai siswa merasa bersemangat dan hasilnya adalah peningkatan hasil belajar baik dalam ranah kognitif maupun afektif.