

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tidak bisa kita pungkiri, saat ini teknologi informasi berkembang dan menyebar hampir di setiap sendi kehidupan, bahkan dunia pendidikan tak luput dari sentuhannya. Namun sayangnya dalam dunia pendidikan, negara kita masih tertinggal oleh negara asia lainnya. Menurut laporan badan perserikatan Bangsa-bangsa (PBB) untuk bagian pendidikan, *united national educational, Scientific, and cultural organization* (UNESCO), yang dirilis pada 29 November 2007 menunjukkan peringkat Indonesia dalam hal pendidikan turun dari 58 menjadi 62 di antara 130 negara di dunia. Yang jelas, *educational development Index* (EDI) Indonesia adalah 0.935, dibawah Malaysia 0.945 dan Brunei Darussalam 0.965 (radar lamsel, 12 Desember 2007).

Berbicara mengenai penerapan teknologi informasi dalam dunia pendidikan memang menarik, apalagi teknologi informasi tersebut diterapkan dan didedikasikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. SMK Immanuel Medan merupakan salah satu sekolah kejuruan di kota Medan. Dari hasil observasi di sekolah ini, pelaksanaan pembelajaran ditemukan berbagai hambatan dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan, diantaranya adalah masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas yang berpengaruh pada hasil belajar Siswa Teknik Audio Video (TAV) Kelas XI.

Demikian juga yang terjadi pada SMK Immanuel Medan, minat siswa akan Teknologi informasi semakin membludak, ini dibuktikan dengan terus

meningkatnya perkembangan teknologi informasi jumlah siswa jurusan audio video SMK Immanuel Medan. Namun hal dalam proses pembelajaran terkadang beberapa guru berhalangan dalam menyampaikan materi ajar untuk itu perlu suatu alternatif agar proses pembelajaran tetap berjalan. Ketidak seimbangan kuantitas antara guru dan siswa jelas akan membuat proses belajar mengajar kurang efektif.

Pengaruh lain yang dapat disimpulkan dari hasil observasi antara lain pengaruh lokasi sekolah yang berada dipusat kota yang mengakibatkan kebisingan saat aktifitas belajar dan penggunaan peralatan sekolah yang belum optimal untuk menunjang peningkatan minat belajar siswa, misalnya penggunaan laboratorium yang belum maksimal dipergunakan. Sementara dari hasil observasi penilaian guru mata pelajaran Kompetensi Kejuruan, dari seluruh siswa kelas XI Teknik Audio Video masih ada beberapa siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75, dalam persentasi $\leq 75\%$ yang memenuhi kriteria lulus dari seluruh siswa. Berdasarkan hasil tersebut dalam penelitian ini akan direncanakan siswa untuk mencapai nilai dengan persentase $\geq 85\%$ seluruh siswa yang akan diteliti. Oleh karena itu dibutuhkan suatu alternatif penerapan teknologi informasi untuk memecahkan persoalan tersebut, Seperti penerapan sistem pembelajaran jarak jauh atau yang biasa kita sebut dengan *e-learning*.

Dengan menggunakan *e-learning*, satu guru dapat mengajar Lebih dari satu kelas pada saat yang bersamaan, di mana satu kelas melalui pengajaran konvensional (tatap muka di kelas), lainnya dilakukan melalui sekolah digital menggunakan fasilitas *e-learning* yang terhubung dengan *internet*. Pendidikan

jarak jauh hakikatnya adalah bentuk pembelajaran konvensional yang dituang dalam format digital dan disajikan melalui teknologi Informasi. Secara ringkas, Anwas (2005) menyatakan pendidikan jarak jauh perlu diciptakan seolah-olah peserta didik belajar secara konvensional, hanya saja dipindahkan dalam sistem digital melalui internet. Sedangkan Onno W. Purbo mendefinisikan pendidikan jarak jauh sebagai sebuah bentuk teknologi yang diterapkan dalam bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya (Purbo O.W, Dkk: 2001).

Keunggulan pembelajaran jarak jauh yang paling menonjol adalah efisiensinya yang tidak terbatas pada ruang dan waktu. Seperti telah disebutkan di atas, pendidikan berbasis teknologi informasi cenderung tidak tergantung pada ruang dan waktu. Tak ada halangan berarti untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar lintas daerah bahkan lintas negara melalui pendidikan jarak jauh. Dengan gaya pendidikan jarak jauh, pengajar dan siswa tidak lagi harus selalu bertatap muka dengan ruang kelas pada waktu bersamaan. Dalam penelitian ini akan dikembangkan untuk permasalahan pendidikan jarak jauh. Sistem yang merupakan suatu program yang digunakan untuk proses belajar mengajar jarak jauh, akan terasa lebih efektif dan efisien, apabila pengguna dapat dengan mudah dan cepat melakukan proses belajar mengajar tanpa harus mengeluarkan banyak biaya dan waktu.

Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *website e-learning* yang bersifat dinamis. Saat ini, aplikasi *website* merupakan salah satu sumber informasi yang banyak digunakan. Teknologi *internet* begitu menyentak

dan membawa begitu banyak pembaharuan termasuk memperbaiki metode pengembangan aplikasi.

Dalam realitanya kini *website* tidak hanya digunakan untuk pembangunan sebuah situs, namun juga digunakan untuk pengolahan, pendistribusian data-data penting dan aplikasi *e-learning* itu sendiri. Aplikasi pendidikan jarak jauh dengan *website* dibuat agar pemakai dapat saling berinteraksi dengan penyedia informasi secara mudah dan cepat melalui dunia *internet*. Aplikasi *internet* tidak lagi terbatas sebagai pemberi informasi yang statis, melainkan juga mampu memberikan informasi yang berubah secara dinamis, dengan cara melakukan koneksi terhadap *database*.

Menyadari pentingnya *e-learning* sebagai program aplikasi yang ditujukan untuk mempermudah, meningkatkan, dan mengembangkan mutu pendidikan, maka penulis mencoba meneliti dan menuangkan dalam bentuk skripsi dengan judul “*Implementasi Pembelajaran Kooperatif Jarak Jauh (E – Learning) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Melakukan Trouble Shooting Peralatan Elektronik Pada Program Keahlian Audio Video Di Kelas Xi Smk Swasta Immanuel Medan Ta.2013/2014*”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalahnya adalah sebagai berikut

1. Kurang maksimalnya proses belajar mengajar sehingga materi ajar tidak tersampaikan ketika guru berhalangan dan efesiensi waktu

2. Ketidak seimbangan antara kuantitas guru dan siswa, dimana jumlah tenaga pengajar masih belum mencukupi.
3. Kurangnya media pembelajaran yang dirancang oleh seorang pengajar, sehingga siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang monoton dan hal itulah yang menyebabkan minat siswa dalam belajar kurang efektif.

1.3. Batasan masalah

Agar penyusunan tugas skripsi tidak keluar dari pokok permasalahan yang dirumuskan, maka ruang lingkup pembahasan dibatasi pada:

1. Pembelajaran yang direncanakan adalah pembelajaran jarak jauh (*e-learning*) di kelas XI SMK Immanuel Medan.
2. Implementasi pembelajaran jarak jauh (*e-learning*) adalah untuk meningkatkan hasil belajar melakukan trouble shooting peralatan elektronika pada materi pokok melakukan trouble shooting pada adaptor pada program keahlian TAV kelas XI SMK Immanuel Medan.

1.4. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah, yaitu bagaimana implementasi pembelajaran Jarak jauh (*e-learning*) yang mampu digunakan sebagai media pembelajaran melakukan trouble shooting peralatan elektronik dalam rangka meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan di SMK Immanuel Medan.

1.5. Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk mengimplementasi pembelajaran jarak jauh (*e-learning*) yang digunakan sebagai media pembelajaran melakukan trouble shooting peralatan elektronik dalam rangka meningkatkan dan mengembangkan kualitas dan kuantitas pendidikan di SMK Immanuel Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat dihasilkan dari hasil penelitian dalam tugas akhir ini adalah :

1.6.1. Manfaat Praktis

1. *E-learning* memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk memegang kendali Atas kesuksesan belajar masing-masing, artinya pembelajar diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam suatu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu.
2. Dapat menghemat biaya dalam pembelajaran, maksudnya jika siswa yang bersangkutan menempuh pendidikan di luar kota, maka dengan pembelajaran jarak jauh (*e-learning*) dapat menekan biaya baik untuk kehidupan sehari-hari ataupun proses belajar mengajar.

3. Dengan implementasi pembelajaran jarak jauh (e-learning) dapat mengoptimalkan waktu dalam proses belajar mengajar.

1.6.2. Manfaat Teoritis

1. Mampu memberikan pemahaman teoritis tentang aplikasi website sebagai wahana pemberi informasi dalam hal membangun dan mengembangkan *e-learning* yang baik
2. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan pijakan bagi para peneliti berikutnya yang akan membahas mengenai masalah *e-learning*.