

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi banyak membawa perubahan atau pengaruh yang sangat besar bagi kemajuan pendidikan. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi proses pembelajaran seperti metode pembelajaran, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran pun telah banyak berubah. Bentuk dari perkembangan teknologi dan informasi yang diterapkan dalam dunia pendidikan disebut *E-learning*. *E-learning* atau *Elektronik Learning* ini merupakan sebuah bentuk inovasi yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan dan sebagainya. Materi atau bahan ajar dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga *learner* atau murid akan termotivasi untuk terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan.

Dalam proses pembelajaran memiliki sebuah tujuan yaitu hasil belajar, hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa akibat aktivitas yang dilakukan baik antara siswa maupun dengan lingkungan sebagai bentuk pengalaman belajar, sudjana (1989). Kemampuan guru dalam proses pembelajaran ataupun pada saat penyampaian materi ini merupakan satu faktor hasil belajar.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga yang menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan berbagai program keahlian yang disesuaikan dengan kebutuhan lapangan kerja. Sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, SMK merupakan pendidikan pada jenjang yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk bekerja pada bidang tertentu, kemampuan beradaptasi di lingkungan kerja, melihat peluang kerja dan menegembangkan diri di kemudian hari.

Tujuan SMK sebagian dari sistem pendidikan Indonesia :

- (1) menyampaikan peserta didik agar menjadi manusia yang produktif, mampu berkerja, mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan di dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai keahlian yang di pilihnya, (2) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetisi dalam program keahlian yang dipilihnya, (3) membekali peserta didik dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri dikemungkinan hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi, (4) membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang di pilihnya. (5) menyiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang produktif, aktif dan kreatif.

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam terletak di Jl. Galang, Tj. Gerdus Satu, Kecamatan Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang, Sumatra Utara. SMK Negeri 1 Lubuk Pakam ialah salah satu lembaga pendidikan formal yang memberi bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan, sikap mandiri, disiplin, serta etos kerja

yang terampil dan kreatif sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan tingkat menengah yang sesuai dengan bidangnya.

Sesuai dengan tujuan SMK maka lulusan SMK Program Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) diharapkan dapat menguasai produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) baik secara teori maupun secara prakteknya agar dapat bersaing dalam penerapan ilmu yang diperoleh sesuai dengan bidangnya di lapangan kerja.

Pada mata Pelajaran PKK siswa diajarkan yaitu karakter, komunikasi, interpersonal, kreatif dan inovasi, menjual produk/jasa dan manajemen usaha. Dalam membentuk karakter seorang wirausaha, pihak sekolah harus dapat menciptakan dan mendorong sikap mandiri bagi setiap siswa. Hal ini dapat dicapai melalui; 1) mengembangkan dan membiasakan untuk bekerja yang mengedepankan ide kreatif dalam berfikir dan bersikap mandiri bagi siswa dalam proses pembelajaran (menentukan model latihan, tugas mandiri, program solving, cara mengambil keputusan, menemukan peluang), 2) menanamkan sikap dan perilaku jujur dalam komunikasi dan bertindak dalam setiap kegiatan pengembangan, 3) para guru juga perlu sharing dan memberi suport atas komitmen pelayanan yang mencul dimasyarakat agar benar-benar berfungsi dan benar-benar menyiapkan kebijakan untuk mempermudah dan melayani masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi hari Rabu 2 oktober 2019 di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam dengan guru mata pelajaran Desain Produk dan Kewirausahaan bahwa hasil belajar pada siswa kelas XI Program DPIB belum optimal. Itu

terbukti karena masih ada siswa yang nilainya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Pelajaran PKK tahun ajaran 2018/2019 masih tergolong rendah dan masih dibutuhkan perbaikan. Dari hasil nilai dapat dilihat bahwa tidak adanya siswa yang memperoleh nilai yang sangat kompeten yaitu antara nilai 90-100. Nilai yang dihasilkan siswa masih sangat dibutuhkan ide-ide dalam meningkatkan hasil belajar siswa agar nantinya menghasilkan lulusan yang unggul baik dari segi kemampuan maupun segi keterampilan dalam berwirausaha.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti selama melakukan observasi di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam dalam mata pelajaran PKK, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher oriented*) diketahui dalam pembelajaran konvensional tidak memakai model pembelajaran yang beragam sehingga siswa cenderung merasa jenuh dan bosan. Hal ini terjadi karena kurangnya keahlian guru dalam menggunakan model pembelajaran yang berbasis teknologi dan memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia. Minimnya penggunaan pembelajaran berbasis teknologi membuat peserta didik menjadi tidak antusias dalam proses pembelajaran. Dengan demikian hal ini menjadikan peserta didik kesulitan dalam memahami mata pelajaran PKK yang kemudian berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Maka dari itu model pembelajaran *E-learning* diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar PKK.

Model pembelajaran *E-learning* menggunakan media internet dalam penerapannya dan banyak aplikasi yang ditawarkan pada guru. Adapun aplikasi

yang dapat digunakan dalam model *E-learning* sebagai berikut *SEVIMA Edlink, Moodle, Google Classroom, Blog, Edmodo, Schoology* dan lain-lain.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *E-learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Di SMK Negeri Lubuk Pakam ”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pernyataan pada latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam masih menggunakan pembelajaran konvensional dan tidak bervariasi.
2. Model pembelajaran *E-learning* masih jarang digunakan oleh guru di Indonesia khususnya guru di SMK.
3. Minimnya model pembelajaran *E-learning* membuat peserta didik menjadi tidak antusias dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya ketersediaan model pembelajaran *E-learning* yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
5. Hasil belajar pada mata pelajaran PKK masih rendah dan masih dibutuhkan perbaikan.
6. Kurangnya keahlian guru dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan indentifikasi masalah yang telah dijabarkan tersebut.

1. Penelitian ini dilakukan hanya pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Hasil belajar siswa yang diukur adalah hasil belajar ranah kognitif pada mata pelajaran PKK pada KD 3.2.
3. Model pembelajaran *E-learning* yang digunakan adalah *Gogle Classroom* (GC) dan blog di kelas XI SMK Negeri 1 lubuk pakam.
4. Melihat perbandingan hasil belajar dengan menggunakan GC dan Blog

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Apakah model pembelajaran *E-Learning* memberi pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar PKK pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan maka penelitian ini bertujuan untuk.

1. untuk mengetahui apakah model pembelajaran *E-Learning* memberi pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar PKK pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

F. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

- a) Menjadi masukan kepada sekolah untuk memperhatikan dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *E-learning*.
- b) Memberikan sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan hasil belajar pada siswa.

2. Bagi Guru

- a) Meningkatkan semangat mengajar guru.
- b) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk guru agar dapat memberikan inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran.
- c) Dapat memberikan pengetahuan bagaimana model pembelajaran *E-learning* dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi siswa

- a) Penelitian ini dapat diharapkan kepada siswa untuk menerapkan model pembelajaran *E-learning* sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran dan siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru mengenai cara belajar dan penerapannya.

4. Bagi peneliti selanjutnya

- a) Sebagai masukan untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang yang berkaitan dengan permasalahan penggunaan pembelajaran model pembelajaran *E-learning* dalam hasil belajar.
- b) Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan awal didalam proses penelitian lanjutan tentang pengaruh model pembelajaran *E-learning* terhadap hasil belajar siswa.