

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan sebagai kunci peningkatan kualitas sumber daya manusia adalah hal yang perlu dikembangkan lagi di Negara ini, dimana saat ini manusia harus dituntut untuk mengembangkan wawasan dan kemampuan guna mengimbangi semakin pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dari waktu ke waktu. Berbagai macam kemudahan telah ditunjukkan oleh perkembangan dan kemajuan teknologi. Namun, untuk mencapai kemudahan tersebut kita juga harus mengimbangi perkembangan dan kemajuan IPTEK yang ada. Manusia dituntut untuk berfikir lebih maju agar tidak tertinggal oleh perkembangan tersebut. Untuk mendukung manusia mengimbangi perkembangan dan kemajuan suatu Negara perlu adanya kegiatan belajar mengajar. Melalui pendidikan, kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dan menghasilkan berbagai pengetahuan. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena pendidikan adalah salah satu factor yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia demi kemajuan suatu negara.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut pemerintah telah melakukan perbaikan kurikulum dan system evaluasi, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi ajar, serta pelatihan bagi guru dan tenaga kependidikan lainnya. Walaupun begitu masih banyak masalah terkait pendidikan di Indonesia. Masalah tersebut diantaranya : pendidikan di setiap daerah belum merata, terbatasnya buku penunjang bagi siswa, rendahnya minat baca siswa, metode pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered* dan kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Peranan media saat ini menjadi peranan penting khususnya di dunia pendidikan. Media merupakan suatu alat teknologi yang dapat membantu dalam melakukan kegiatan terutama di bidang pendidikan. Musfiqon (2012:28) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja di gunakan sebagai alat perantara antar guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan di Indoensia memiliki beberapa tujuan yang menjadi kompetensi dari lulusan SMK tersebut. Tujuan khusus pendidikan menengah kejuruan yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah sebagai berikut :

1. Menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipihlihnya.

2. Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap professional dalam bidang keahlian yang diminatinya.
3. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
4. Membekali peserta didik dengan kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Komunikasi antara guru dan siswa saat proses pembelajaran adalah salah satu yang menjadi factor yang menentukan hasil belajar siswa. Seringkali guru merasa kesulitan dalam mengajarkan mata pelajaran jika tidak didukung oleh media yang memadai. Hal ini dikarenakan belum maksimalnya para guru untuk memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana belajar mengajar. Seorang guru mempunyai target kurikulum yang harus selesai disampaikan dalam kurun waktu tertentu dan relative singkat. Dengan target tersebut sebagian besar siswa cenderung merasa bosan dan mengikuti proses pembelajaran apalagi bila guru pernah tidak masuk mengajar atau berhalangan hafir secara tiba-tiba karena ada kepentingan yang mendadak atau disebabkan oleh hal lain, sehingga dalam penyampaian materi tersebut merangkap materi sebelumnya yang belum disampaikan yang seharusnya satu pertemuan menjadi dua pertemuan dan seterusnya.

Upaya meningkatkan mutu pembelajaran pada siswa salah satunya adalah dengan menyediakan media pembelajaran yang memberi kemudahan bagi individu untuk mempelajari materi pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan fasilitas internet seharusnya dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi siswa dan proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Dalam proses belajar mengajar, ada dua unsur yang penting yaitu metode mengajar, dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar atau media pembelajaran tertentu akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar. Penggunaan media yang tepat dan menarik menyebabkan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Terbatasnya waktu dapat diatasi dengan pembuatan kelas virtual sehingga pemberian tugas dan diskusi dapat berlangsung dimanapun dan dilakukan pada waktu senggang, selama ada jaringan internet.

Dewasa ini, perkembangan teknologi informasi yang mampu mengolah, mengemas, menampilkan dan menyebarkan informasi pembelajaran, baik secara audiovisual maupun multimedia, mampu mewujudkan model pembelajaran yang menyenangkan baik bagi para peserta didik maupun pengajar. Konsep ini berkembang sehingga mampu mengemas setting dan realitas pembelajaran sebelumnya menjadi lebih menarik dan memberikan pengondisian secara psikologis adaptif pada pembelajaran. Upaya tersebut diarahkan dengan munculnya konsep *e-learning*. *E-learning* merupakan bentuk pembelajaran yang

mengintegrasikan proses pembelajaran dari pembelajaran tradisional ke pembelajaran tatap maya atau *online*. Istilah lain *e-learning* yaitu *online learning*, *virtual learning*, *distributed learning*, *virtual class* atau *web based learning*. Konsep utama penggunaan *e-learning* yaitu untuk memudahkan dalam pendistribusian materi pembelajaran melalui media elektronik atau internet, sehingga siswa dapat mengakses dimana saja dan kapan saja. Dengan pemanfaatan *e-learning* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa baik berfungsi sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), maupun substitusi (pengganti) pembelajaran konvensional (Darmawan, 2014:29).

Perkembangan teknologi informasi yang sangat kompleks dalam beberapa tahun terakhir telah membawa berbagai dampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk didalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan mulai bermunculan dari tahun ke tahun, salah satunya yaitu teknologi LMS atau *Learning Management System*. LMS adalah aplikasi software atau teknologi berbasis web yang digunakan untuk merencanakan, mengimplementasikan dan menilai proses pembelajaran (Sicat, 2015). LMS juga merupakan portal yang dapat menghubungkan pendidik dengan peserta didik sehingga dapat dengan mudah membagikan beberapa materi pelajaran ataupun tugas dan latihan diluar jam sekolah (Wang et al, 2012). Sedangkan *Social Networking* (SN) adalah ruang virtual dimana orang dengan minat yang sama berkumpul untuk membuat sebuah komunikasi, berbagi foto dan berdiskusi tentang idea tau gagasan yang satu dengan lainnya. *The Learning Management System (LMS) has been established in a number of universities worldwide to help*

*connect students and lecturers without the confines of the traditional classroom*  
(Adzharuddin, Ling, 2013)

Dimulai pada akhir tahun 2019 dan membesar pada tahun 2020, penyebaran pandemic virus corona (COVID19) telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Untuk mengantisipasi penularan virus yang tengah mendunia ini pemerintah mengeluarkan kebijakan seperti *social distancing*, *phsycal distancing*, hingga pembatasan social berskala besar (PSBB). Kondisi ini mengharuskan masyarakat untuk tetap diam dirumah, belajar, bekerja, dan beribadah dirumah. Akibat dari kebijakan tersebut membuat sector pendidikan seperti sekolah atau perguruan tinggi dan lembaga lainnya menghentikan proses pembelajaran secara tatap muka. Sebagai gantinya, proses pembelajaran dilaksanakan secara daring yang bisa dilaksanakan dirumah masing-masing siswa.

Sesuai dengan surat edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease* (COVID19) menganjutkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Kesiapan dari pihak penyedia layanan maupun siswa merupakan tuntutan dari pelaksanaan daring. Pelaksanaan pembelajaran daring ini memerlukan perangkat pendukung yang tentu saja harus terhubung dengan koneksi internet.

Data statistika 2019 menunjukkan pengguna internet di Indoensai pada 2018 sebanyak 95,2 juta, tumbuh 13,3% dari 2017 sebanyak 84 pengguna. Pada tahun

selanjutnya pengguna internet di Indonesia akan semakin meningkat dengan rata-rata pertumbuhan sebesar 10,2% pada periode 2018-2019.

Dari data tersebut Indonesia kini dihadapkan dengan tantangan revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan berkembangnya *internet of things* atau *for things* yang diikuti teknologi baru dalam data sains kecerdasan buatan. Tantangan tersebut bukan hanya dihadapkan pada sektor ekonomi, sosial, dan teknologi. Namun juga dalam sektor pendidikan juga harus mampu beradaptasi dengan kondisi ini, baik sumber daya manusia maupun infrastruktur yang mendukung. Maka dari itu, dengan pelaksanaan pembelajaran daring diharapkan dapat membantu memutus penyebaran virus corona dengan belajar dari rumah dan juga menjawab tantangan revolusi industri 4.0.

Dengan pelaksanaan pembelajaran dari rumah secara daring, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran. Salah satu teknologi agar pembelajaran menjadi interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar dalam membuat evaluasi penilaian terhadap siswa adalah menggunakan media online berbasis web seperti LMS atau *Learning Management System*, sebuah website social media yang sudah didesain khusus untuk menunjang kebutuhan kegiatan belajar mengajar. Edmodo dan *Google Classroom* adalah salah satu dari banyak media social yang cukup sering digambarkan sebagai facebook pembelajaran (Priowijanto, 2013). Edmodo dan GC (*Google Classroom*) menggabungkan beberapa dari fitur *Learning Management System* (LMS) dan *Social Network* (SN) yang sangat khusus dibuat untuk keperluan pendidikan.

Disamping pemilihan media pembelajaran yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, minat belajar siswa juga merupakan parameter penting dalam menentukan keberhasilan studi siswa. Kebanyakan dari siswa belum mampu secara mandiri untuk menemukan, mengenal, merinci hal-hal yang berlawanan dan menyusun pertanyaan-pertanyaan yang timbul dari masalahnya. Sebab siswa awalnya hanya menurut dengan apa yang disajikan oleh guru atau masih bergantung pada guru. Keberhasilan belajar tidak boleh hanya mengandalkan kegiatan tatap muka dalam proses pembelajaran dan tugas terstruktur yang diberikan oleh guru, akan tetapi terletak juga pada minat belajar siswa. Untuk menyerap dan menghayati pelajaran jelas telah diperlukan sikap dan kesediaan untuk mandiri, sehingga sikap minat belajar menjadi factor penentu apakah siswa mampu menghadapi tantangan atau tidak.

Menurut Hasan (2014) berdasarkan hasil observasi awal pada salah satu sekolah dasar di kecamatan Praa pada tanggal 27 Mei 2016, ditemukan masalah terkait dengan rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, siswa memiliki kedisiplinan yang rendah. Hal tersebut diindikasikan dengan perilaku siswa yang menyelesaikan pekerjaan rumah (PR) di sekolah; tidak memakai seragam sekolah sesuai dengan waktu yang ditentukan pihak sekolah; adanya siswa terlambat datang ke sekolah yang mengganggu konsentrasi belajar siswa yang lain; dan adanya siswa yang terlambat mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru. Permasalahan lain yang ditemukan adalah minat siswa yang tergolong rendah. Rendahnya minat siswa ditandai dengan adanya siswa yang malu bertanya apabila

menghadapi kesulitan memahami materi pelajaran; siswa pasif dalam kegiatan belajar mengajar; dan adanya siswa yang menyontek pada saat ujian semester.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Mashuri (2012) menunjukkan bahwa siswa dengan minat belajar yang tinggi memiliki prestasi belajar matematika lebih baik dibandingkan siswa berminat belajar sedang, siswa dengan minat belajar sedang memiliki prestasi yang sama baiknya dengan siswa berminat belajar rendah.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik Kelas X TITL di SMK N 2 Medan”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Faktor apa sajakah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?
2. Apakah media pembelajaran yang diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik ?
3. Apakah minat yang dimiliki siswa dapat mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik ?
4. Apakah minat dan media belajar yang digunakan siswa sangat mempengaruhi hasil belajar siswa ?

5. Apakah media pembelajaran Google Classrom memberikan hasil belajar pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik lebih tinggi bila dibandingkan dengan media pembelajaran Edmodo ?
6. Apakah media pembelajaran berbasis E-learning merupakan media yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektormekanik ?
7. Apakah media pembelajaran berbasis e-learning menggunakan Google Classroom dan Edmodo memberikan hasil yang berbeda dalam mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik ?
8. Apakah terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis e-learning menggunakan Google Classroom dan dengan menggunakan Edmodo, bila dikaitkan dengan minat belajar siswa yang berbeda ?
9. Apakah perbedaan minat belajar memberikan hasil yang berbeda pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik ?
10. Media pembelajaran berbasis e-learning yang manakah yang memberikan hasil lebih tinggi bagi siswa yang memiliki tingkat minat belajar siswa yang berbeda ?
11. Apakah sarana dan prasarana yang ada telah mendukung proses pembelajaran.

### **1.3 Batasan Masalah**

Keberhasilan belajar seorang siswa dipengaruhi oleh beberapa factor, baik factor internal maupunn eksternal. Dalam kajian penelitian ini factor internal adalah minat belajar, sedangkan factor eksternal adalah media pembelajaran.

Dalam kajian penelitian ini, media pembelajaran dibatasi pada media pembelajaran berbasis *e-learning* menggunakan *Google Classroom* dan *Edmodo*. Sedangkan minat belajar dibatasi pada domain kognitif minat belajar siswa. hasil belajar siswa dibatasi dengan hanya yang berhubungan dengan Pekerjaan Dasar Elektromekanik.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah penelitian, maka rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah hasil belajar mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik yang dibelajarkan dengan media pembelajaran berbasis *e-learning* menggunakan *Google Classroom* lebih tinggi dari pada hasil belajar dengan media pembelajaran berbasis *e-learning* menggunakan *Edmodo* ?
2. Apakah hasil belajar mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik dengan minat belajar yang tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar peserta didik dengan minat belajar yang rendah ?
3. Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran berbasis *e-learning* dan minat belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik ?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis e-learning menggunakan Google Classroom dan Edmodo.
2. Untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik antara peserta didik dengan tingkat minat belajar yang tinggi dan tingkat minat belajar yang rendah.
3. Untuk mengetahui interaksi antara media pembelajaran berbasis e-learning dan minat belajar dalam mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut :

#### **1. Secara Teoritis**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah ilmu dan pengetahuan serta wawasan mengenai pengaruh media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa di era digital ini. Juga bermanfaat sebagai bahan informasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan diteliti.

#### **2. Secara Praktis**

##### **a. Pihak Sekolah**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan masukan positif dan menjadi alternatif dalam penggunaan media pembelajaran sehingga

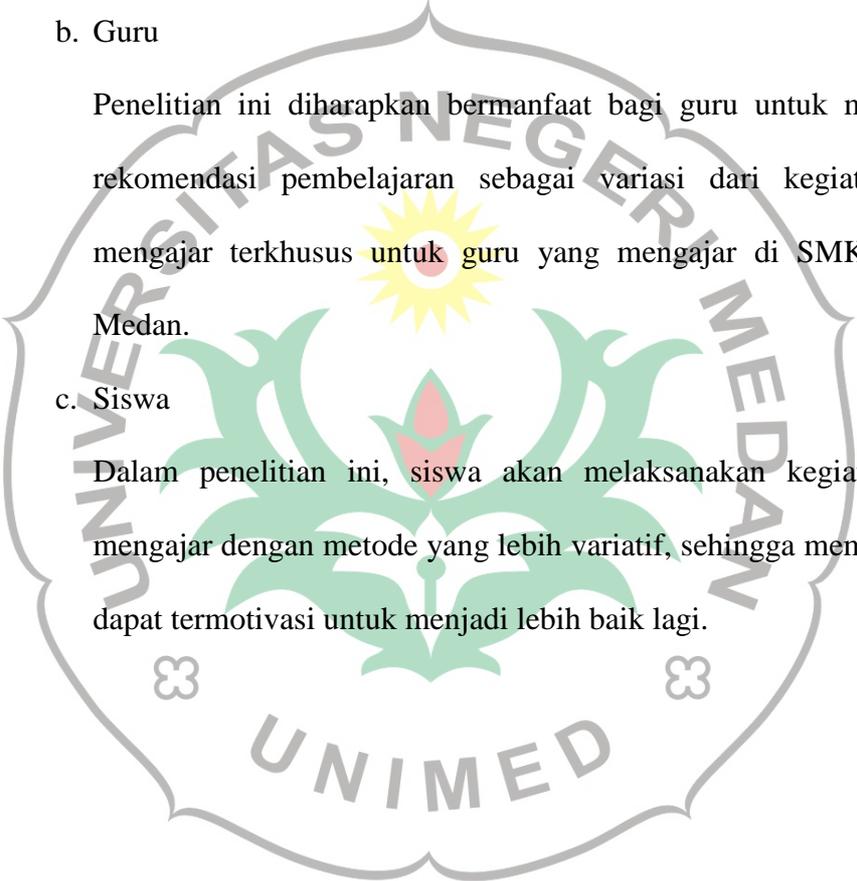
mampu meningkatkan kualitas sekolah sebagai lembaga pendidikan di masyarakat.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru untuk memberikan rekomendasi pembelajaran sebagai variasi dari kegiatan belajar mengajar terkhusus untuk guru yang mengajar di SMK Negeri 2 Medan.

c. Siswa

Dalam penelitian ini, siswa akan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan metode yang lebih variatif, sehingga membuat siswa dapat termotivasi untuk menjadi lebih baik lagi.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY