

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu indikator kemajuan bangsa adalah perkembangan dunia Pendidikan pada bangsa tersebut. Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan. Yang dijalankan dengan sengaja teratur dan berencana dengan maksud mengubah mengembangkan perilaku yang diinginkan.

Perkembangan pembelajaran dalam Pendidikan kini semakin meningkat. Pada awalnya, metode atau konsep Pendidikan bersifat klasik atau konvensional, kini berkembang dengan adanya beberapa metode yang dapat diterapkan dengan melihat situasi atau karakteristik dari peserta didik. Hal ini sangat membantu proses pembelajaran.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk memajukan Pendidikan adalah dengan melakukan inovasi pembelajaran. Seiring berjalannya waktu, teknologi juga berkembang dengan pesat dan membantu proses pembelajaran. Dimana teknologi kini memiliki peran dalam Pendidikan sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Pemanfaatan perangkat teknologi merupakan salah satu cara melakukan inovasi pembelajaran yang sesuai dan efektif. Hal ini perlu dilakukan karena dalam kegiatan pembelajaran inilah transfer berbagai kompetensi berlangsung. Sehingga akan meningkatkan pula prestasi belajar dari masing-masing siswa. Menurut Oemar Hamalik (2001:124), prestasi belajar siswa ditentukan oleh faktor bagaimana cara mengajar guru, pendekatan dan metode yang sesuai dalam menyampaikan materi pelajaran serta sarana atau alat bantu mengajar yang

digunakan dalam proses belajar mengajar, disamping itu guru hendaknya memperhatikan asas-asas pengembangan kurikulum.

Pembelajaran baik secara tatap muka, *e-learning*, maupun kombinasi keduanya adalah proses yang melibatkan 3 aktivitas yang saling berkaitan satu sama lain, yakni: (1) aktivitas presentasi, yaitu pemaparan atau penyajian bahan pembelajaran, (2) aktivitas interaksi, yakni aktivitas komunikasi timbal balik antara pembelajar dengan fasilitator maupun antar pembelajar, dan (3) aktivitas evaluasi yang berfungsi sebagai pengukur kemajuan dan keberhasilan pembelajaran (Wibawanto, Hari 2012).

Salah satu contoh kemajuan teknologi dalam dunia Pendidikan yang terkendala oleh jarak adalah adanya sistem *e-learning*. Dan salah satu inovasi teknologi yang sedang berkembang dalam dunia Pendidikan yaitu sistem informasi pembelajaran *online* yang biasa dikenal dengan nama *e-learning*. Sebuah lingkungan pembelajaran yang mudah mendapatkan akses serta memberikan materi menjadi suatu hal yang sangat inovatif di era teknologi (Frinci Poluan, 2014).

Dimana *e-learning* ini memudahkan pembelajaran jarak jauh antara peserta didik dan pendidik sehingga dapat berjalan efektif dan efisien. Dalam hal ini, internet adalah pencetus lahirnya ide tentang Pendidikan jarak jauh atau yang bisa disebut Pendidikan *online* atau *e-learning*. *E-learning* merupakan salah satu bentuk dari Pendidikan jarak jauh. Pendidikan jarak jauh dapat didefinisikan sebagai sebuah proses belajar mengajar yang dirancang dengan menggunakan berbagai macam teknologi, untuk menjangkau peserta didik yang berada ditempat lain dan dirancang untuk mendorong terjadinya interaksi dari peserta didik.

E-learning merupakan satu pemanfaatan teknologi internet dalam pengelolaan pembelajaran dengan jangkauan yang luas. Pemanfaatan teknologi *e-learning* memerlukan pertimbangan yang matang, sehingga dapat memberikan manfaat untuk peningkatan kualitas hasil belajar. Analisis diperlukan menyangkut tersedianya *hardware* khususnya komputer (dengan jaringannya), listrik dan *software*-nya serta tersedianya sumber daya manusia (pendidik dan Admin), bahan ajar yang siap di-*online*-kan dan *management course tools* yang akan dipakai dan lain sebagainya. Hal ini disadarkan bahwa dalam *e-learning* kelangsungan proses pembelajaran secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar (Mayub,2014).

Dalam sebuah rancangan pembelajaran (desain instruksional) terdapat suatu proses untuk memandu pelaku (aktor) untuk mendesain, mengembangkan, menerapkan konten *e-learning* dengan memanfaatkan infrastruktur dan aplikasi *e-learning* yang tersedia. Pada tahap selanjutnya dalam implementasi *e-learning* terdapat tahap evaluasi yang dimanfaatkan untuk merevisi atau penyesuaian terhadap tahap-tahap sebelumnya. Desain instruksional merupakan proses dinamis yang dapat diubah-ubah sesuai dengan informasi dan evaluasi yang diterima bertujuan untuk memperbaiki hasil pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu sekolah yang secara konsisten ingin meningkatkan mutu dan kualitas Pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi adalah SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan. SMK Swasta Al-Fattah merupakan salah

satu sekolah yang memanfaatkan *e-learning*. Pemanfaatan *e-learning* pada sebuah institusi Pendidikan menengah sangat dibutuhkan untuk membantu guru dan siswa dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar. Seperti telah diketahui, dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah ditemukan kesulitan, keluhan, dari siswa maupun guru. Contoh kesulitan siswa adalah siswa kurang bisa memahami materi karena kurangnya Latihan-latihan atau tugas yang bisa mendukung belajar. Sedangkan kesulitan guru antara lain: guru kesulitan untuk memberikan tugas Ketika beliau sedang ada kegiatan diluar sekolah atau kegiatan mendadak. Dan keluhan yang dirasakan hampir semua siswa, mereka menginginkan inovasi pembelajaran baru yang bisa meningkatkan motivasi belajar.

Dengan memanfaatkan *e-learning*, media pembelajaran difungsikan sebagai pelengkap (komplemen) maupun tambahan (suplemen) kegiatan pembelajaran di sekolah, dapat mengatasi semua kesulitan yang dihadapi oleh siswa dan guru, sehingga guru bisa memberikan Latihan-latihan yang bisa membantu siswa dalam memahami suatu materi, dan bisa tetap memberikan materi walaupun tanpa tatap muka.

Pembelajaran merupakan usaha untuk membantu siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain: materi yang diajarkan, kualitas mengajar yang dimiliki guru, minat dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran serta prasarana dan sarana yang tersedia di sekolah.

Kualitas guru dapat dilihat dari tingkat keberhasilan seorang guru dalam mengajar. Seseorang guru dituntut memiliki tujuan untuk membawa anak atau peserta didik kearah yang lebih baik dalam pencapaian usaha bersama. Seseorang guru tidak hanya memberikan materi dan memberikan penilaian kepada siswanya, tetapi guru harus sependai mungkin memilih metode yang akan digunakan menyampaikan materi yang diharapkan siswa mampu mengerti dan dapat menerima materi dengan jelas. Berdasarkan survei yang telah dilakukan, dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di SMK Swasta Al-Fattah, guru menerapkan metode ceramah, diskusi, tugas mandiri dan presentasi. Metode yang digunakan diperkuat dengan penggunaan *e-learning*.

Dari segi minat peserta didik sangat antusias dengan adanya penyelenggaraan *e-learning*. Pendidiknya pun banyak yang beranggapan dengan adanya *e-learning* sangat memudahkan dalam melaksanakan pembelajaran, tidak perlu mengulang berulang kali pelajaran yang disampaikan, peserta didik hanya perlu melihat materi yang telah dikirimkan di *Google Classroom* sehingga mempermudah pemahaman siswa.

Bilamana kita ingin mengetahui apakah tujuan yang kita rumuskan dapat tercapai, apakah aktivitas yang telah kita lakukan telah berhasil mencapai sasaran, apakah prosedur kerja yang dilakukan sudah tepat, apakah sumber daya yang dimiliki sudah dapat dimobilisasi secara optimal untuk mencapai tujuan, apakah elemen-elemen pendukung kegiatan sudah berfungsi dengan baik, kesemuanya itu membutuhkan proses evaluasi untuk dapat menjawab secara tepat. Sebagaimana pentingnya penetapan atau perumusan tujuan, pentingnya aktivitas dalam suatu

kegiatan, maka kedudukan evaluasi dalam proses kegiatan juga memiliki kedudukan yang sama pentingnya karena evaluasi merupakan bagian integral dari proses kegiatan secara keseluruhan. Karena itu, secara sederhana evaluasi akan menjadi wahana untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari keseluruhan. Karena itu, secara sederhana evaluasi akan menjadi wahana untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari keseluruhan aktivitas yang kita lakukan serta menjadi sumber informasi yang terukur hambatan-hambatan atau kendala yang dihadapi didalam proses pencapaian tujuan yang telah dirumuskan (Aunurrahman,2014).

Dengan adanya evaluasi, diharapkan dapat diketahui pelaksanaan pembelajaran *e-learning*. Kegiatan evaluasi yang penulis gunakan mencakup dari segi konteks, input, proses dan produk (model evaluasi CIPP). Evaluasi atau pengukuran adalah penentuan pencapaian tujuan suatu program. Pengukuran merupakan suatu bentuk sistem pengujian dalam penyelenggaraan *e-learning* untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik telah menguasai kompetensi dasar yang telah dipilih dan ditetapkan oleh pendidik dalam pembelajaran. Dengan pengukuran dapat diperoleh informasi yang akurat tentang penyelenggaraan pembelajaran dan keberhasilan belajar peserta didik diukur dan dilaporkan pencapaian kompetensi tertentu (Oemar Hamalik, 2003:55).

Dari semua permasalahan dan kendala-kendala yang ada maka peneliti ingin mengkaji secara lebih mendalam tentang evaluasi penyelenggaraan *e-learning* untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan pembelajaran *e-learning*. Maka dari itu, penulis membuat judul “Pengukuran Efektivitas *e-learning* dalam pembelajaran di SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam pembelajaran *e-learning* di SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *e-learning* yang berfokus pada pemberian tugas dan memerlukan evaluasi.
2. Penyampaian materi yang sifatnya terapan masih bersifat deskriptif-naratif.
3. Penggunaan internet belum optimal dalam pencarian sumber belajar.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas dan dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada pengukuran efektivitas *e-learning* (terkhusus *Google Classroom*) dalam pembelajaran menggunakan Model CIPP yaitu: (a) Evaluasi konteks yang meliputi gambaran lingkungan SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan, latar belakang dan tujuan diselenggarakannya *e-learning*; (b) Evaluasi input yang meliputi karakteristik guru dan karakteristik siswa dalam pembelajaran dengan *e-learning* dan prasarana dan sarana yang tersedia untuk penyelenggaraan *e-learning*; (c) Evaluasi proses yaitu proses pembelajaran *e-learning*, yaitu meliputi: media, metode, sumber materi, aktivitas guru, aktivitas siswa (d) Evaluasi produk yang meliputi pencapaian hasil perubahan yang terjadi pada masukan (input), hasil meliputi : hasil pembelajaran, keefektifan pelaksanaan *e-learning*, dan interaksi pembelajaran *e-learning*.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini apakah hal-hal yang mendukung dan hal-hal yang menghambat terselenggaranya *e-learning* di SMK Swasta Al-

Fattah 2 medan yang dikelompokkan dalam model evaluasi CIPP (konteks, input, proses, produk) yang terdiri dari :

1. Bagaimana gambaran lingkungan serta latar belakang dan tujuan diselenggarakannya *e-learning* di SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan?
2. Bagaimana karakteristik guru dan karakteristik siswa serta apakah sarana dan prasarana sesuai dengan kebutuhan dalam penyelenggaraan *e-learning*?
3. Bagaimana proses pembelajaran yang menunjang terselenggaranya *e-learning* di SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan?
4. Bagaimana pencapaian hasil evaluasi meliputi: Hasil pembelajaran, Interaksi pembelajaran, dan Keefektifan pelaksanaan *e-learning* di SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hal-hal yang mendukung dan hal -hal yang menghambat terselenggaranya *e-learning* di SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan yang dikelompokkan dalam model evaluasi CIPP (Konteks, Input, Proses, Produk) yang terdiri dari :

1. Untuk mengetahui gambaran lingkungan serta latar belakang dan tujuan SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan menyelenggarakan pembelajaran *e-learning*.
2. Untuk mengetahui karakteristik guru dan karakteristik siswa serta ketersediaan sarana dan prasarana di SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan.

3. Untuk mengetahui proses pembelajaran yang menunjang terselenggaranya *e-learning* di SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan.
4. Untuk mengetahui pencapaian hasil evaluasi meliputi : Hasil pembelajaran, Interaksi pembelajaran dan keefektifan pembelajaran *e-learning* di SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Kegunaan atau manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi pembaca, dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan baru tentang pemanfaatan *e-learning* sebagai sarana pembelajaran di SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan pada khususnya dan perkembangan dunia Pendidikan pada umumnya.
 - b. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam pengembangan penelitian selanjutnya khususnya tentang evaluasi penyelenggaraan *e-learning* sebagai sarana media pembelajaran di sekolah.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa, dengan adanya pengevaluasian *e-learning* ini memberikan motivasi, pengetahuan dan pengalaman kepada siswa untuk lebih giat dan semangat lagi dalam menggunakan *e-learning*.
 - b. Bagi Guru, dapat memberikan informasi sebagai acuan agar bisa lebih mengoptimalkan lagi dalam penggunaan *e-learning*.

- c. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan motivasi pembaharuan dalam upaya pengembangan media pembelajaran berbasis CAI (Computer Assited Instruction). Serta hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pemikiran bagi banyak pihak terkait evaluasi penyelenggaraan *e-learning* di SMK Swasta Al-Fattah 2 Medan.
- d. Bagi Universitas, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan menambah referensi di perpustakaan pusat Universitas.

