

BAB I

PENDAHULUAN

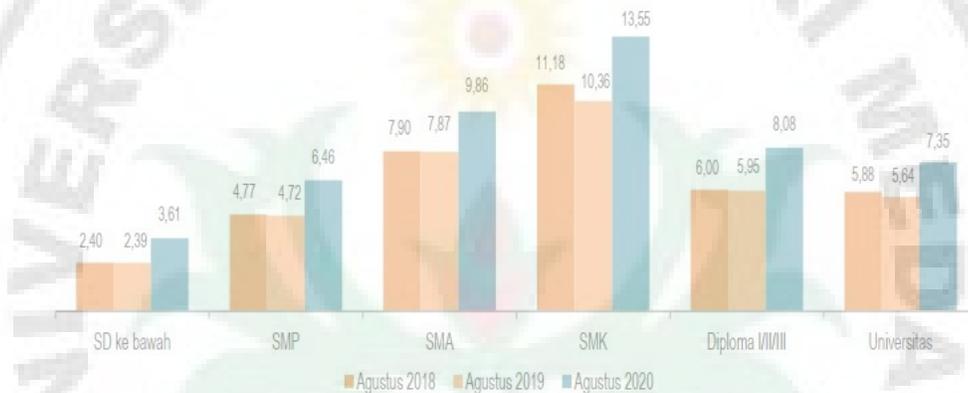
1.1 Latar Belakang

Komputer dan Jaringan Dasar adalah ilmu yang mempelajari tentang perangkat keras dan lunak komputer, mulai dari merakit PC, menginstall sistem operasi, mengatur BIOS, menginstall driver peripheral, menganalisa jaringan LAN, MAN, dan WAN, mengkonfirmasi IP address, dan merawat jaringan LAN, MAN, dan WAN. Materi Komputer dan Jaringan Dasar ini terdiri dari pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari di kelas 10 Sekolah Menengah Kejuruan.

Salah satu kompetensi dasar yang dituntut untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan adalah kompetensi perakitan komputer. Tujuan dari kompetensi perakitan komputer adalah untuk memberikan pengetahuan kepada siswa agar mengetahui perangkat yang dibutuhkan untuk merakit sebuah *Personal Computer* serta fungsi dari setiap komponen perangkat tersebut dan bagaimana proses merakit komponen tersebut menjadi sebuah *Personal Computer* yang siap pakai (Napisah, 2004:3).

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik yang dirilis di berbagai media menyatakan lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mendominasi jumlah

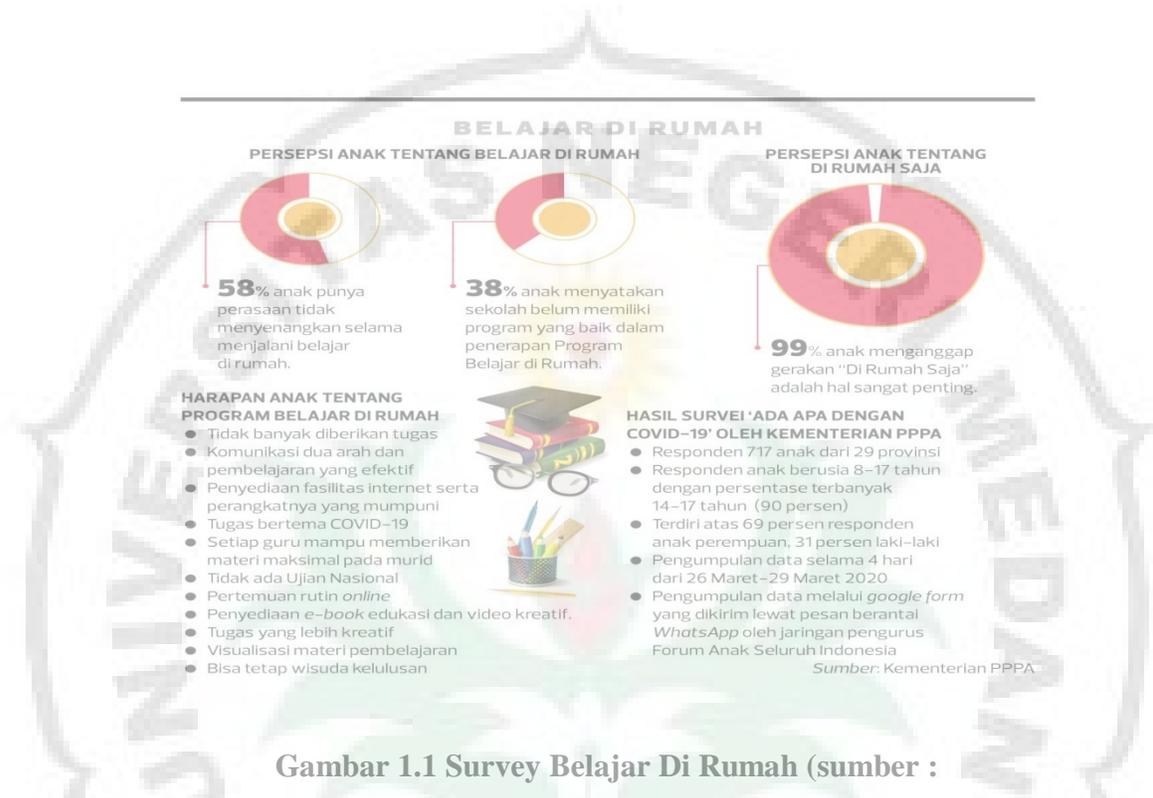
pengangguran di Indonesia. Dilihat secara rinci, tingkat pengangguran terbuka (TPT) dari lulusan SMK sebesar 13,55% pada tahun 2020.



Gambar 1.1 Tingkat Pengangguran Terbuka Menurut Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan, BPS 2020(sumber : <https://www.bps.go.id>)

Lebih lanjut lagi, didukung dengan adanya data survey belajar di rumah yang dilakukan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak menyatakan bahwa siswa tidak senang belajar di rumah dan hasil lainnya adalah sebagian sekolah belum memiliki program yang mumpuni untuk melakukan kegiatan pembelajaran dari rumah.

THE
Character Building
UNIVERSITY



Gambar 1.1 Survey Belajar Di Rumah (sumber :

<https://www.kemenpppa.go.id/>)

Bersumber pada data tersebut, maka penulis mencurigai adanya permasalahan mengenai hasil belajar di sekolah menengah kejuruan sehingga menyebabkan tingginya tingkat pengangguran yang yang dikeluarkan oleh Sekolah Menengah Kejuruan. Salah satu upaya yang bisa dilakukan meningkatkan hasil belajar adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *E-Learning*. Berdasarkan hasil penelitian “Keefektifan *E-Learning* sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran *E-Learning* SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)” dengan hasil bahwa media pembelajaran *E-Learning* cukup efektif dengan tingkat kecenderungan sebesar 75%.

Moodle merupakan akronim dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*. Moodle adalah sebuah perangkat lunak yang berguna untuk membuat dan mengadakan kursus/pelatihan berbasis internet (Kukuh, 2005:13). Ditambahkan lagi oleh Deni Dermawan (2014:69) Moodle merupakan *Learning Management System (LMS)* berbasis *open source* diberikan secara gratis sebagai perangkat lunak sehingga Moodle adalah perangkat lunak LMS yang bersifat *open source* yang dapat di-copy, di-download dan dimodifikasi untuk membuat sebuah kursus pembelajaran yang berbasis internet. Selain dari *open source*, cocok untuk digunakan secara online, mudah digunakan, mudah diinstall, mendukung beberapa type file dan daya tampung pelajar yang banyak (Rulianto, 2009:19). Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *E-Learning* menggunakan aplikasi Moodle diharapkan dapat meningkatkan minat siswa, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan di beberapa daerah di Indonesia mengenai media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan moodle di sekolah SMK yang kelayakannya dinyatakan baik. Penelitian yang dilakukan oleh R. Hafid Haryanto yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro yang menyatakan tingkat kelayakan media baik dengan validasi alpha sebesar 4.05 dan uji ahli materi didapat sebesar 3,53. Penelitian lainnya juga dilakukan di SMK AL Washliyah Sumber di daerah Cirebon yang juga melakukan penelitian mengenai pengembangan *E-Learning* berbasis Moodle. Hasil dari penelitian ini adalah

membuat *E-Learning* berbasis *Moodle* dan layak diterapkan di SMK AL Washliyah Sumber.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah sebelumnya, maka dirasa perlu untuk melakukan pengembangan media pembelajaran untuk peserta didik untuk meningkatkan hasil pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan. Atas dasar itulah maka saya terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-learning* dengan menggunakan Aplikasi *Moodle* pada Mata Komputer dan Jaringan Dasar di SMK”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka bisa ditarik identifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran.
2. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih secara konvensional.
3. Siswa kurang antusias atau kurang memperhatikan saat kegiatan pembelajaran.
4. Guru kurang kreatif dalam mengembangkan Media Pembelajaran.
5. Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar masih monoton, meskipun dilakukan secara daring.

1.3 Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis membatasi masalah pada penelitian ini agar lebih terarah, yaitu:

1. Media pembelajaran pembelajaran dibangun menggunakan aplikasi Moodle.
2. Implementasi dilakukan pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan dasar di kelas X SMK.
3. Implementasi media pembelajaran dilakukan pada kompetensi dasar perakitan komputer.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, maka bisa ditarik rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Menggunakan Aplikasi Moodle pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK?
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-learning dengan menggunakan Aplikasi Moodle pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka bisa ditarik tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Menggunakan Aplikasi Moodle pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK?
2. Mengetahui kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-learning dengan menggunakan Aplikasi Moodle pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian yang terdiri dari :

1. Secara Teoritis

Hasil Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam mengembangkan media Pembelajaran Secara Daring (*E-Learning*)

2. Secara Praktis (Bagi guru, Sekolah, Peserta Didik)

- a. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan guna memperbaiki proses pembelajaran dengan mengoptimalkan media pembelajaran.

- b. Bagi Sekolah

Penelitian ini akan memberikan masukan berharga bagi sekolah (institusi) tempat berlangsungnya penelitian dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

c. Bagi Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memahami materi pembelajaran sejarah di Indonesia.



THE
Character Building
UNIVERSITY