

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *E-Learning*. *E-Learning* merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Materi bahan ajar dapat divisualisasikan dalam berbagai format bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga siswa akan termotivasi untuk terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut.

Hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam khususnya pada kelas X TITL, peneliti menemukan permasalahan yaitu keterbatasan sumber belajar bagi siswa dan penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dalam kegiatan pembelajaran Menggunakan Hasil Pengukuran. Media yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran Menggunakan Hasil Pengukuran hanya berupa buku teks yang dimiliki guru pengampu. Siswa hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan materi Menggunakan Hasil Pengukuran oleh guru. Sebuah kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa aktif hanya

berupa praktek bengkel yang dilakukan hanya 1 kali dalam sebulan pada mata pelajaran Menggunakan Hasil Pengukuran. Hal tersebut menyebabkan siswa merasa jenuh dan kehilangan konsentrasi saat kegiatan pembelajaran Menggunakan Hasil Pengukuran berlangsung. Pada kelas X TITL ditemukan 13 dari 30 siswa atau sebesar 43,33% melakukan aktivitas lain diluar kegiatan pembelajaran Menggunakan Hasil Pengukuran seperti mengobrol dengan teman sebangku, melamun, dan menggambar. Apabila permasalahan tersebut dibiarkan saja, maka keefektifan dan keefesienan dalam pencapaian tujuan pembelajaran Menggunakan Hasil Pengukuran akan tertanggu.

Di sisi lain, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah seperti jaringan *internet* kurang dioptimalkan. Hal ini terlihat pada kurang dimanfaatkannya *internet* sebagai sumber belajar. Dengan ini *E-Learning* diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, meningkatkan minat siswa, serta dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai siswa. Hal ini dikarenakan *E-Learning* menuntut siswa untuk bisa brinteraksi dengan *internet*, seperti mengakses informasi lain, memunculkan keaktifan siswa, serta ketersediaan materi untuk pembelajaran.

Peneliti mengkaji pemanfaatan media pembelajaran *E-Learning* yang akan dibangun untuk SMK Negeri 1 Lubuk Pakam untuk kelas X TITL merupakan sumber belajar yang optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga peran guru sebagai fasilitator dapat dilaksanakan. Selain itu, keaktifan siswa lebih ditekankan jika menggunakan media pembelajaran *E-Learning* karena langkah

pembelajaran yang disusun telah diberikan sehingga budaya belajar yang diciptakan di sini menuntut siswa untuk mandiri dengan harapan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang akhirnya mampu sejalan dengan meningkatnya hasil belajar siswa tersebut.

Peneliti melakukan media pembelajaran *E-Learning* terhadap kelas X TITL dikarenakan siswa kelas X TITL hanya terfokus dengan belajar yang konvensional, dimana siswa jarang menggunakan komputer. Karena itu, *E-Learning* ini dibangun untuk mengembangkan proses belajar pada pembelajaran siswa kelas X TITL.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Keterbatasan sumber belajar Menggunakan Hasil Pengukuran.
2. Penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dalam kegiatan pembelajaran Menggunakan Hasil Pengukuran.
3. Siswa merasa jenuh dan kehilangan konsentrasi saat pembelajaran Menggunakan Hasil Pengukuran.
4. Belum terdapat media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran Menggunakan Hasil Pengukuran.
5. Keaktifan siswa dituntut hanya dalam kegiatan praktek bengkel yang dilakukan 1 kali dalam sebulan.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti fokus pada rancang bangun Web *E-Learning* pada mata pelajaran Menggunakan Hasil Pengukuran kelas X TITL SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Penelitian ini diterapkan “Menggunakan pembangunan sebuah Web sebagai media belajar yang memerlukan komputer dan jaringan *internet*”, “*Software* yang digunakan untuk membangun Web *E-Learning* adalah XAMPP (v3.6.3-0-V11) dan MOODLE (v2.8.5+)”, dan “bahan ajar yang dipakai adalah Dasar dan Pengukuran Listrik dengan mata pelajaran menggunakan hasil pengukuran”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membangun media Web *E-Learning* dengan aplikasi MOODLE untuk mata pelajaran Menggunakan Hasil Pengukuran kelas X TITL mulai dari tahap persiapan, desain, implementasi dan evaluasi?
2. Bagaimana kelayakan media Web *E-Learning* yang digunakan menurut ahli media, ahli materi, dan siswa?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Membangun media Web *E-Learning* dengan aplikasi MOODLE untuk mata pelajaran Menggunakan Hasil Pengukuran kelas X TITL
2. Mengetahui kelayakan media Web *E-Learning* yang digunakan menurut ahli media, ahli materi, dan siswa.

F. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian di atas, dapat dirumuskan beberapa kegunaan penelitian, yang penulis susun sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran.
3. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan pengalaman belajar dan menambah sumber pembelajaran siswa.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan memperluas wacana dalam bidang untuk membangun media pembelajaran