

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kasus pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan yang terdapat di negara maju maupun di negara yang sedang berkembang ratusan jumlahnya. Sebagaimana yang dicatat oleh pakar ahli media Wilbur Schramm yang dikutip oleh Arief Sadiman pada tahun 2012 bahwa negara berkembang mendominasi dalam kasus penggunaan media pembelajaran yaitu sebanyak 75% atau kurang lebih 170 kasus¹. Saat ini opini publik mengisyaratkan bahwa media pembelajaran yang menarik adalah berbasis teknologi. Pemahaman ini tidak sepenuhnya salah, tetapi tidak sepenuhnya benar pula. Satu sisi, kewajiban untuk paham teknologi merupakan tuntutan bagi guru, sebagai efek dari derasnya arus globalisasi yang membawa serta perkembangan teknologi di dalamnya. Di sisi lain, tuntutan ini mempersulit sekolah dan guru, terutama dari segi finansial, karena mahalnya peralatan yang harus disediakan untuk mewujudkan pembelajaran berbasis teknologi ini.

¹ <http://kin.perpusnas.go.id/DisplayData.aspx?pld=31696&pRegionCode=UNIAD&pClientId=125>
diakses pada tanggal 20 Oktober 2017 Pukul 21:05 WIB

Bagi sekolah-sekolah yang memiliki modal besar, tidaklah menjadi masalah, tetapi bagi sekolah yang berada dipinggiran dan hanya mengandalkan BOS (Bantuan Operasional Sekolah) dari pemerintah, akan sangat menjadi masalah. Selain itu, faktor usia guru juga mempersulit internalisasi teknologi dalam pembelajaran. Tuntutan untuk membuat media berbasis IT berbenturan dengan rendahnya minat guru untuk belajar. Akibatnya, banyak guru yang berkecil hati dan memilih untuk tidak menggunakan media pembelajaran².

Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya terletak pada pendayagunaan fasilitas belajar secara efektif dan efisien. Dengan pendayagunaan fasilitas belajar yang tepat, pendidik akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik lebih mudah menerima materi. Pemanfaatan dalam teknologi pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara memfasilitasi belajar. Menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT, 2004) “Teknologi pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat”. Tujuan utama teknologi pendidikan itu sendiri adalah

² Qodariah, Lelly & Laely Armiyati, *Studi Kasus Dampak Pelatihan Media Pembelajaran IPS Terhadap Kompetensi Pedagogis Guru di Sekolah Dasar Negeri 04 Susukan*, (FKIP Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka : 2012), hlm. 28.

untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi pembelajaran dan untuk meningkatkan kinerja. Untuk menciptakan suatu pendidikan yang bermutu tinggi, metode pembelajaran juga sangat penting dalam menunjang pembelajaran demi menghasilkan nilai lebih dalam hasil belajar. Di sini tentu saja salah satu tugas pendidik berusaha menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran berbantuan komputer yang bersifat dinamis sangat mendukung jika digunakan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran berbantuan komputer mempunyai kemampuan untuk menjelaskan materi yang mempunyai daya abstraksi tinggi dan rumit. Media pembelajaran berbantuan komputer dapat dikemas sedemikian rupa sehingga mampu membuat siswa dapat mempelajari sendiri materi yang disediakan dalam media tersebut. Media pembelajaran berbantuan komputer menghasilkan sebuah media pembelajaran yang sudah mulai diterapkan di berbagai sekolah yaitu *e-learning* atau *Web Based Learning (WBL)*. *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 disampaikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih ringkas dan interaktif sehingga peserta didik akan termotivasi untuk terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut. Di Indonesia *e-learning* sudah banyak diterapkan di berbagai sekolah mulai dari SD, SMP, SMA maupun SMK. Oleh karena itu pemerintah yang bergerak dalam penyelenggaraan pendidikan harus bisa lebih memanfaatkan media pembelajaran *e-learning* agar bisa diterapkan di seluruh jenjang sekolah baik formal maupun non-formal.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu penyelenggara pendidikan. Menurut penjelasan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15, pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan kejuruan terdiri dari Sekolah Menengah Kejuruan, dan Madrasah Aliyah Kejuruan³. SMK sebagai pencetak tenaga kerja yang siap pakai harus membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi program keahlian mereka masing-masing. SMK Negeri 2 Bekasi adalah salah satu SMK yang mempunyai jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ). TKJ sendiri merupakan model pendidikan kejuruan yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Jurusan TKJ saat ini

³ <http://psmk.kemdikbud.go.id/konten/1869/konsep-pembelajaran-di-sekolah-menengah-kejuruan> diakses pada tanggal 20 Oktober 2017 Pukul 22:07 WIB

keberadaannya sudah mulai terlihat dimata publik, dimana jurusan ini merupakan jurusan yang sudah mendekati ilmu praktisi yang langsung dapat diimplementasikan dilingkungan dunia kerja profesional.

Pada kelas XI TKJ di SMK Negeri 2 Bekasi sedang melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang dilaksanakan pada awal bulan juli hingga akhir oktober sehingga diperkirakan berlangsungnya PKL tersebut selama 3 bulan. SMK Negeri 2 Bekasi khususnya pada jurusan TKJ sudah menerapkan media pembelajaran *e-learning* berbasis web yang tergabung dalam website sekolah dengan alamat url <http://119.2.42.100/e-learning/> terutama pada mata pelajaran komputer terapan dengan menggunakan kurikulum 2013 sejak tahun 2016. Kepala program TKJ SMK Negeri 2 Bekasi menerapkan WBL bagi siswa kelas XI SMK Negeri 2 Bekasi yang sedang melaksanakan PKL, sehingga siswa tidak tertinggal pelajaran selama PKL tersebut berlangsung.

WBL pada jurusan TKJ di SMK Negeri 2 Bekasi berisikan pembelajaran dalam jurusan TKJ, data buku, pembelajaran, kurikulum, dan forum diskusi serta media baik ulangan harian/test maupun quis. Dengan adanya media pembelajaran *e-learning* ini, diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, meningkatkan minat belajar siswa, sehingga diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Hal ini dikarenakan *e-learning* menuntut peserta didik untuk bisa berinteraksi secara langsung dengan internet, seperti mengakses informasi yang luas, memunculkan keaktifan peserta didik yang disebabkan tantangan, serta ketersediaan materi untuk pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala program TKJ, bahwa secara umum peserta didik kelas XI SMK Negeri 2 Bekasi berada dalam rentang minat belajar yang rendah pada saat menjalankan PKL dengan dibuktikannya dalam membandingkan nilai akhir ketika pembelajaran konvensional dan ketika siswa menjalankan PKL, sehingga sangat berpengaruh pada hasil belajar yang didapat, terutama pada mata pelajaran komputer terapan. Memperhatikan hal tersebut, kemungkinan siswa kelas XI SMK Negeri 2 Bekasi masih belum memanfaatkan sepenuhnya media pembelajaran *e-learning* selama siswa tersebut sedang menjalankan PKL yang dapat mengganggu konsentrasi antara pekerjaan selama PKL dan belajar, sehingga berpengaruh pada hasil belajar.

Mengacu pada definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT (2004) dalam kawasan pemanfaatan, fokus utama yakni pemanfaatan Inovasi sebagai solusi untuk menyelesaikan permasalahan berdasarkan inovasi sumber belajar yang sudah ada yaitu WBL yang sudah diterapkan di SMK Negeri 2 Bekasi pada mata pelajaran komputer terapan sebagai sumber belajar yang optimal dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga peran pendidik sebagai fasilitator dapat dilaksanakan. Selain itu keaktifan peserta didik lebih

ditekankan jika menggunakan media pembelajaran *e-learning* selama peserta didik kelas XI SMK Negeri 2 Bekasi sedang melaksanakan kegiatan PKL, sehingga peserta didik dapat fokus menjalankan kegiatan PKL tanpa adanya hambatan dalam proses pembelajaran. Budaya belajar yang di fasilitasi oleh *e-learning* dengan menggunakan media pembelajaran WBL di sini menuntut peserta didik untuk mandiri dengan harapan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang akhirnya mampu beriringan dengan meningkatnya hasil belajar siswa tersebut.

Dengan bertitik tolak dari latar belakang masalah yang ada, peneliti akan melihat apakah inovasi media pembelajaran *Web Based Learning* tersebut diterima dan dimanfaatkan oleh siswa kelas XI SMK Negeri 2 Bekasi.

B. Identifikasi Masalah

1. Apa yang melatarbelakangi adanya *web based learning* pada jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 2 Bekasi?
2. Apa kendala yang ditemukan dalam *web based learning*?
3. Bagaimana proses pembelajaran yang diterapkan dalam *web based learning*?
4. Apakah pemanfaatan *web based learning* pada mata pelajaran komputer terapan pada kelas XI jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 2 Bekasi sudah berjalan dengan baik?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada dan segala keterbatasannya, maka penelitian ini dibatasi pada “Pemanfaatan *Web Based Learning* pada Mata pelajaran Komputer Terapan Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 2 Bekasi”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pemaparan latarbelakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah penelitian yaitu Apakah dalam memanfaatkan *Web Based Learning* untuk Mata Pelajaran Komputer Terapan Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 2 Bekasi sudah benar?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui penjelasan dari faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memanfaatkan *Web Based Learning* pada jurusan TKJ di SMK Negeri 2 Bekasi.
2. Mendeskripsikan dukungan dan sumber belajar *online* dan *offline* dalam menjalankan *Web Based Learning* .
3. Membuat rekomendasi *e-learning* pada mata pelajaran komputer terapan dengan menggunakan *platform* Gnomio.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan manfaat pada ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan *Web Based Learning* sebagai media pembelajaran yang efektif, inovatif dan dapat dimaksimalkan dalam pembelajaran komputer terapan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara individual, interaktif, dan kreatif dengan sumber belajar yang luas (*open source*)
- 2) Guru dapat memfasilitasi pengembangan potensi, gaya belajar, serta kebutuhan belajar siswa yang beragam.
- 3) Guru termotivasi untuk mengembangkan *e-learning*.
- 4) Guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

b. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat melakukan pembelajaran Komputer Terapan di mana pun dan kapan pun selama menjalankan PKL jika *e-learning* ini dimanfaatkan secara optimal.
- 2) Siswa dapat belajar berdasarkan kemampuan dan minatnya.
- 3) Siswa dapat mencari sumber belajar yang luas tanpa adanya batasan.

c. Bagi Sekolah

- 1) Tersedianya sumber belajar alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara interaktif selama siswa kelas XI jurusan TKJ menjalankan PKL.
- 2) Mendukung pengembangan teknologi di lingkungan sekolah.