

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada disaat ini dunia berada pada masa revolusi industri 4.0 dengan kemajuan teknologi yang memberikan efek pada kehidupan manusia. Kemajuan dalam teknologi yang sangat cepat menuntut agar dunia pendidikan mampu mengikutinya demi meningkatkan kualitas pendidikan. komunikasi pendidikan merupakan salah satu langkah usaha pemerintah dalam suatu negara dalam membangun penerus bangsa. Undang-undang sisdiknas No. 20 Tahun 2003 telah mengatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter/*attitude* serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bernegara, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri peserta didik/siswa agar menjadi manusia yang berakarakter, beriman dan bertawakal kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3 UU RI No 20/2003) dalam (Kristiani, 2016, hal. 37). Dengan jenjang pendidikan yang bertahap salah satunya pendidikan sekolah menengah atas seperti SMA/SMK yang merupakan jenjang pendidikan dimana peserta didik belajar untuk menentukan langkah jauh yang akan mereka pilih untuk kedepannya, pada jenjang ini muncul penerus penerus bangsa yang produktif dan siap ikut membangun kesejahteraan bangsa.

SMK atau sekolah menengah kejuruan adalah bagian terpadu dari sistem pendidikan nasional, yang mempunyai peran sangat penting di dalam mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia (SDM). Sekolah menengah kejuruan adalah salah satu jenjang pendidikan menengah dengan kekhususan mempersiapkan lulusannya untuk siap terjun pada dunia kerja, hal ini merupakan tujuan adanya sekolah menengah kejuruan (SMK), pendidikan ini mempunyai arti yang bervariasi namun dapat dilihat dari kesamaannya. Menurut Evas (Djojonegoro, 1999) dalam (Kristiani, 2016, hal. 37).

Menjelaskan kalau pendidikan kejuruan merupakan bagian kecil dari suatu pendidikan yang mempersiapkan seorang ataupun peserta didik supaya lebih sanggup bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau suatu bidang pekerjaan dari bidang-bidang pekerjaan yang lain yang lebih bermacam - macam, dengan pengertian kalau tiap bidang studi ialah pendidikan kejuruan sepanjang bidang studi tersebut dipelajari lebih mendalam serta kedalaman tersebut dimaksudkan selaku merambah dunia kerja.

Bersumber pada definisi di atas, maka sekolah menengah kejuruan atau disebut pula SMK selaku sub sistem pendidikan nasional seyogyanya mengutamakan dalam mempersiapkan peserta didik/siswanya buat memilih karir, memasuki lapangan kerja, berkompetisi serta sanggup mengembangkan dirinya dengan sukses di lapangan kerja yang cepat berubah sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman (Kristiani, 2016 hal. 37).

Dalam kehidupan saat ini ilmu pengetahuan teknologi dalam dunia pendidikan sudah mengubah sistem pembelajaran agar melaksanakan inovasi dalam penyampaian pembelajaran, yang dahulu pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran modern. Pemanfaatan ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan jadi suatu yang dianggap penting dalam transformasi pendidikan. Khususnya dalam sistem pembelajaran, IPTEK telah mengganti sistem pembelajaran konvensional jadi sistem pembelajaran yang modern berasaskan teknologi informasi serta komunikasi (*Information and Communication Technology*[ICT]). Salah satu diantaranya ialah media komputer dan internet yang pada akhirnya tercipta pembelajaran *e-learning* (Akbar, Wahyuni , & Febriana, 2016).

Kehadiran *e-learning* kemudian memberikan inovasi baru dalam dunia pendidikan dengan meluasnya penggunaan media komunikasi elektronik. Untuk itu dalam dunia pendidikan sangat diperlukan bantuan ilmu pengetahuan Teknologi (IPTEK). Suasana pembelajaran *e-learning* akan memaksa peserta didik memainkan peran lebih aktif dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan peserta didik akan mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri menurut (Iful, 2015). Konteks pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan telah terbukti bahwa semakin menyempit

dan meleburnya faktor “ruang dan waktu“ yang selama ini menjadi aspek penentu kecepatan dan keberhasilan penguasaan ilmu pengetahuan menurut Fendy dalam (Mery, 2017). Pemanfaatan *e-learning* sebagai teknologi juga perlu dilakukan suatu rencana agar dapat melaksanakan pembelajaran yang efektif, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Pemanfaatan *e-learning* sebagai teknologi juga perlu dilakukan suatu rencana agar dapat melaksanakan pembelajaran yang efektif, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Mufidatul & Lilis, 2016, hal. 41). Salah satu pemanfaatan *e-learning* yang belum efektif saat ini yaitu sekolah menengah kejuruan (SMK). Dalam proses pembelajaran peserta didik masih menggunakan LKS sebagai media pembelajaran. Bahan ajar berupa LKS memiliki keterbatasan dalam menerangkan materi ajar yang akan di pelajari, lalu kurangnya minat peserta didik dalam membaca. Selain itu pada pelajaran ini masih banyak siswa yang tidak paham karena pelajaran ini masih menjadi hal baru yang mereka dapatkan di bangku sekolah menengah kejuruan, sedangkan materi pembelajaran ini selain dari materi pembelajaran yang wajib dikuasai materi pembelajaran ini terbilang banyak dilihat dari segi materi yang harus disampaikan oleh guru dan harus dikuasai oleh siswa, proses pembelajaran yang diterapkan di SMK Malaka Jakarta ini sudah menerapkan program pembelajaran full day dengan kurikulum 2013 yang sudah di revisi, namun proses pembelajaran masih kurang optimal karena dengan keterbatasan media pembelajaran yang kurang lengkap seperti ketersediaan media dalam pembelajaran berbasis audio-visual dan penggunaan yang kurang optimal, dengan tambahan proses pembelajaran yang kurang kondusif dikarenakan siswa dituntut juga lebih banyak pembelajaran di sekolah berupa praktikum dalam pembagian proses pembelajaran khususnya teori yang dimulai dari hari senin sampai jum'at untuk pembelajaran teori di kelas X Teknik Pemesinananya diberikan waktu 4 jam pelajaran itu pun belum termasuk waktu yang efektif untuk proses pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran di SMK Malaka Jakarta menggunakan sistem kelas reguler dimana siswa selalu berpindah kelas dan mengganti seragam sekolah dengan seragam praktek. Selain itu menurut hasil observasi pembagian

waktu pembelajaran dan praktek masih kurang efisien dengan kemampuan guru dalam menyampaikan materi dasar perancangan yang sangat banyak waktu yang terbatas.

Untuk itu diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. peran media pembelajaran dapat memperlancar proses belajar dan hasil belajar. Dalam hal ini media berfungsi sebagai perantara menyampaikan materi.

Melihat kebutuhan peserta didik dan perkembangan saat ini, strategi pembelajaran yang baik ialah menggabungkan ciri terbaik pembelajaran dalam kelas dengan *e-learning* untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik (Akbar, Wahyuni, & Febriana, 2016). Pemilihan pembelajaran *e-learning* dirasa tepat dalam mewujudkan strategi pembelajaran tersebut. Dikarenakan pula dalam keadaan sekarang sedang adanya pandemi COVID-19 yang menyebabkan guru dengan peserta didik tidak dapat melakukan pengajaran secara langsung atau tatap muka, maka pemilihan pembelajarang *e-learning* sangat tepat. Penggunaan *google classroom* yang sudah sering digunakan, maka peneliti menggunakan aplikasi lain yaitu edmodo sebagai aplikasi lain dalam mebantu guru melakukan pembelajaran secara daring.

Karena itu peneliti merasa belum adanya penelitian pembelajaran *e-learning* berbasis edmodo pada kompetensi dasar memahami prinsip pengolahan bahan non logam siswa kelas X SMK Malaka Jakarta. Untuk itu peneliti merasa perlu mengembangkan modul *e-learning* berbasis edmodo yang digunakan untuk menyelesaikan masalah kemenarikan dan keefektifan belajar peseta didik.

Maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Modul E-Learning Berbasis Edmodo Pada Kompetensi Dasar Memahami Prinsip Pengolahan Bahan Non Logam Siswa Kelas X”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurang nya minat baca siswa sehingga tidak mendapatkan hasil belajar yang maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pembelajaran terbatas oleh penggunaan LKS saja.
3. Media komunikasi yang dimiliki siswa dan guru belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.
4. Diperlukan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk memperlancar proses belajar dan mendapatkan hasil belajar yang meningkat..

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, mengingat luas nya permasalahan dan keterbatasan ilmu peneliti maka penelitian ini di batasi hanya pada:

1. Proses Pengembangan modul *e-learning* berbasis edmodo pada kompetensi dasar memahami prinsip pengolahan bahan non logam.
2. Respon siswa dan efektifitas hasil belajar siswa dalam penggunaan modul *e-learning* berbasis edmdodo pada kompetensi dasar memahami prinsip pengolahan bahan non logam.

Pengambilan data dilakukan di SMK Malaka Jakarta kelas X Teknik Pemesinan. Dalam penelitian ini menggunakan *smartphone/android/ios*, dan laptop sebagai alat untuk mengakses pembelajaran yang diberikan. Hasil output dari media pembelajaran nya yaitu modul *e-learning* berbasis edmodo.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana langkah – langkah pengembangan modul *e-learning* berbasis Edmodo agar layak digunakan pada kompetensi dasar memahami proses pengolahan bahan non logam ?
2. Bagaimana respon kemenarikan dan efektifitas hasil dari pengembangan modul *e-learning* berbasis Edmodo pada kompetensi dasar memahami prinsip pengolahan bahan non logam ?

1.5. Tujuan pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan yang akan di capai ialah :

1. Menghasilkan pengembangan modul *e-learning* berbasis edmodo yang layak diterapkan untuk proses pembelajaran pada kompetensi dasar memahami prinsip pengolahan bahan non logam.
2. Mengetahui respon kemenarikan dan efektifitas hasil dari pengembangan modul *e-learning* berbasi edmodo pada kompetensi dasar memahami prinsip pengolahan bahan non logam. untuk siswa kelas X Teknik Pemesinan di SMK Malaka Jakarta.

1.6. Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoritis

1. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat keilmuan dalam pengembangan pembelajaran *e-learning* berbasis edmodo pada kompetensi dasar memahami prinsip pengolahan bahan non logam, terhadap peserta didik dan memudahkan digunakan dimana saja, kapan saja dengan memanfaatkan fasilitas internet sehingga dapat memecahkan masalah keefektifan belajar peserta didik.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Universitas Negeri Jakarta yaitu adanya penelitian ini, maka dapat menambah buku bacaan skripsi yang ada di perpustakaan.
2. Bagi SMK Malaka Jakarta yaitu dengan pengambilan data yang dilakukan membantu memberikan dukungan terhadap usaha meningkatkan efektifitas proses pembelajaran pada kompetensi dasar memahami prinsip pengolahan bahan non logam.
3. Bagiguru hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam inovasi, atau sebagai sumber referensi sumber bahan ajar dalam melakukan pembahasan materi ajar.
4. Bagi siswa yaitu memberikan pengalaman belajar yang baru, mengenai

pelaksanaan pembelajaran menggunakan sarana *online*.

5. Bagi peneliti yaitu menjadi informasi menambahkan wawasan serta keterampilan berhubungan dengan pembelajaran *e-learning* berbasis edmodo serta umumnya untuk peneliti lainnya terus melakukan perbaikan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran.

