

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1. Hakikat Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidik melalui perubahan, dengan mendorong para guru untuk menilai praktik – praktik dalam proses pembelajarannya sendiri agar dapat kritis terhadap praktek – praktek agar mau mengubahnya bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh O'brien (dalam Endang Mulyatiningsih) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang di lakukan ketika sekelompok orang (siswa) diidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti (guru) menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya². Penelitian tindakan kelas juga dapat mendorong guru untuk berani bertindak dan berfikir kritis dalam mengembangkan teori pembelajarannya dan dapat lebih bertanggung jawab mengenai pelaksanaan dalam menjalankan tugasnya secara professional.

Bertujuan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah:

1. Dalam rangka mengetahui kekurangan guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas sehingga bersedia memperbaiki proses pembelajaran yang lebih baik.
2. Untuk memperbaiki keadaan atau kualitas sekolah yang lebih baik.

² O'brien, dalam Mulyatiningsih riset terapan bidang pendidik & teknik. (Yogyakarta : UNY Press, 2011), h. 60.

3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Permasalahan penelitian tindakan kelas dapat di jabarkan sebagai berikut:

1. Masalah belajar siswa di sekolah seperti permasalahan proses pembelajaran di kelas sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.
2. Sumber belajar yang masih membuat siswa kurang aktif dan bosan saat pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

2.2. Hakikat Sumber Belajar

Sumber Belajar adalah segala macam bahan ajar yang dapat digunakan dan dipakai untuk memberikan informasi pembelajaran. Sumber belajar dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan guru dan murid. Pengertian sumber belajar mengartikan sumber belajar sebagai semua sumber (data, manusia, dan barang) yang dapat dipakai oleh pelajar sebagai suatu sumber tersendiri atau dalam kombinasi untuk memperlancar belajar meliputi pesan, orang, material, alat, teknik, dan lingkungan.

Sumber belajar juga memberikan manfaat kepada peserta didik dan khususnya ke siswa untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dapat diberikan langsung kepada peserta didik. Sumber belajar juga dapat bermanfaat untuk memberikan pengalaman siswa dan tenaga pendidik untuk dapat memberikan materi pembelajaran secara langsung ke peserta didik, dan dapat mengatasi segala keterbatasan waktu saat proses pembelajaran, serta dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar mandiri untuk memahami materi pembelajaran yang guru telah berikan di dalam sumber belajar.

2.3. Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang tidak tahu menjadi tahu dan yang tidak mengerti menjadi mengerti, oleh karena itu hasil belajar perubahan yang sangat penting unuk selalu di perhatikan dalam dunia pendidikan untuk mengetahui seberapa besar hasil mutu pendidikan di Indonesia dan seberapa besar tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi atau kopetensi – kompotensi yang telah di sampaikan oleh guru ke peserta didik dan dapat mengukur tingkat keberhasilan seseorang guru dalam penyampaian materiajar ke peserta didiknya tersebut oleh karena itu hasil belajar tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan. Sebagaimana yang di ungkapkan oleh kunandar hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.³ Hamalik (dalam kunandar) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola- pola perbuatan, nilai – nilai, pengertian – pengertian dan sikap – sikap serta kemampuan peserta didik.⁴ Lebih lanjut Sudjana (dalam kunandar, 2014:62) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.⁵

³ Kunandar, Penelitian Autentik penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013. (Jakarta : Rajawali Pres,2014), h. 62.

⁴ Hamalik, " penelitian Autentik penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013", dalam Kunandar. (Jakarta : Rahawali Pres, 2014), h. 62.

⁵ Sudjana, " penelitian autentik penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013", dalam Kunandar. (Jakarta : Rajawali Pres, 2014,) h. 62.

Menurut Benyamin S. Bloom (dalam Achmad Rifai dan Catharina Tri Anni) menyampaikan tiga taksonomi yang di sebut dengan ranah belajar, yaitu : ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*) dan ranah psikomotorik(*psychomotorik domain*.)⁶⁶

1. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelaktual
2. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai.
3. Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan koordinasi syaraf

Oleh karena itu hasil belajar sangat lah penting untuk mengetahui perkembangan dan kemajuan peserta didik, dan dapat mengetahui kekurangan peserta didik serta meng ngetahui apa yang dibutuhkan peserta didik dengan hasil belajar dapat meningkatkan mutu pendidikan Indonesia, oleh karena itu tanpa penilaian terhadap hasil belajar kita tidak tahu seberapa besar kemajuan pendidikan di sekolah maupun di Indonesia.

2.4. website

Website adalah sebagai wadah atau halaman infomasi untuk bertukar informasi melalui data internet atau jaringan internet yang berbentuk teks, gambar, suara, animasi sehingga dapat di jadikan media pembelajaran yang menarik untuk proses belajar mengajar dimanapun berada yang terhubung oleh

⁶⁶ Benyamin S. Bloom, “ psikologi pendidikan”, dalam Rifai dan Anni (Semarang : Universitas Negeri Semarang, 2009), h. 86.

jaringan internet. Sebagai mana yang di ungkapkan oleh Fathurrahman website merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video, dan atau gabungan semuanya, baik yang bersifat statis atau dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait di mana masing – masing dihubungkan dengan jaringan – jaringan halaman (*hyperlink*).⁷

Website juga dapat di jadikan alat alternatif bagi seorang individu atau instansi yang memanfaatkan perkembangan teknologi di zaman moderen saat ini yang sesuai kebutuhan. Fathurrahman berpendapat bagi instansi seperti sekolah dan lembaga masyarakat, *website* bisa menjadi alternatif media pengenalan dan membantu dalam penunjang penyebaran informasi seputar kegiatan sekolah dan kelembagaan.⁸ Untuk menyebarkan informasi atau penyampean materi pembelajaran kepeserta didik harus semenarik mungkin untuk meningkatkan minat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar apalagi semua materi terangkum di dalam wadah edukatif *website edmodo*.

2.5. Edmodo

Edmodo merupakan *website open source* yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi dalam dunia pendidikan dan dapat menjadi penunjang dalam media pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh

⁷ Fathurrahman, membuat *website* mudah dan praktis dengan *weby*. (Jakarta : PT. Elex media koputindo, 2014), h. 2.

⁸ Fathurrahman, membuat *website* mudah dan praktis dengan *weby*. (Jakarta : PT. Elex media koputindo, 2014), h. 2

Balasubramanian & Jaykumar edmodo adalah pembelajaran berbasis jejaringan sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja.⁹ Edmodo dikembangkan oleh Nicolas Borg dan Jeff O'Hara pada tahun 2008. Edmodo jaringan *website* yang berbentuk media sosial yang menyerupai *facebook*, hal ini membuat edmodo menjadi pilihan bagi seorang guru untuk menerapkan media pembelajaran yang berbasis *website* dikarenakan mudah cara pengoprasiaannya serta semua orang dapat mengakses apabila sudah memiliki akun edmodo.

Dalam mendukung proses pembelajaran edmodo mempunyai fitur yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran seperti quiz, assignment, pool, grande book, library, award badges, dan parent code. Untuk bahan pembelajaran edmodo juga mendukung bahan ajar berupa file dan *link*, yang akan di jelaskan mengenai fitur edmodo adalah :

1. *Assignment* fitur ini digunakan oleh guru untuk memberi tugas kepada siswa secara online. Fitur ini dilengkapi dengan waktu *deadline* sehingga dapat membuat siswa lebih disiplin untuk mengenai tugas yang telah diberikan oleh guru dan fitur *attach file* sehingga siswa dapat mengirim tugas dalam bentuk file secara langsung untuk mempermudah siswa dalam mengumpulkan tugas yang telah guru berikan.

⁹ Balasubramanian, Jaykumar dan Nitin, " dalam jurnal *student preference towards the use of edmodo as a learning platform to create responsible learning environment 2014*", h. 416.

2. *File and links* fitur ini ini digunakan oleh guru dan dapat juga digunakan oleh siswa untuk mengirim pesan dengan melampirkan file dan link pada grup kelas. File yang dilampirkan berlaku untuk semua jenis ekstensi seperti. Doc,pdf,ppt,xls, dll.
3. *Quiz* fitur ini digunakan untuk memberikan evaluasi secara online baik berupa pilihan ganda, essay, atau isian singkat. *Quiz* hanya dapat dibuat oleh guru sedangkan siswa hanya mengerjakan tugas yang guru telah berikan. Fitur ini juga dilengkapi oleh batas waktu dalam pengerjaannya, informasi tentang *quiz* berupa judul *quiz* dan tampilan *quiz*.
4. *Polling* fitur ini digunakan oleh guru untuk dibagikan kepada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai tentang pembelajaran serta informasi yang penting.
5. *Gradebook* fitur ini digunakan oleh guru sebagai catatan nilai siswa yang dapat diisi secara manual maupun otomatis sedangkan untuk siswa dapat melihat nilai berupa rekapan nilai dalam bentuk grafik atau penilaian secara langsung.
6. *Library* fitur ini digunakan oleh guru maupun siswa sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten yang beragam. Guru dapat mengupload bahan ajar, materi ajar, presentasi, sumber referensi, gambar, video, audio dan konten digital lainnya. File dan link yang terdapat di *library* dapat dibagikan kepada siswa maupun grup kelas.
7. *Award badges* fitur ini digunakan oleh guru untuk memberikan suatu penghargaan baik kepada siswa maupun kelompok grub.

8. *Parents codes* fitur ini digunakan oleh guru untuk menginformasikan kepada setiap orang tua murid atau wali murid untuk memberikan kesempatan untuk bergabung dan dapat memantau aktivitas belajar dan prestasi putra dan putrinya. Guru mengakses kode untuk orang tua siswa dan kemudian dapat dibagikan kepada masing masing orang tua murid untuk dapat bergabung dan dapat melihat putra dan putri dalam pembelajaran. Orang tua siswa dapat diperoleh dengan mengklik nama kelas.

Dalam penggunaan media *website edmodo* dalam pembelajaran bertujuan sebagai berikut :

1. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Mengubah setrategi guru dalam memilih media pembelajaran yang lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Mengubah cara belajar siswa yang semula hanya pasif menjadi lebih aktif sehingga membentuk belajar mandiri dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.
4. Memperluas kesempatan belajar siswa dan tidak terbatas ruang dan waktu sehingga siswa dapat belajar dimana pun dan kapanpun sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa.

2.6. Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO)

Pekerjaan dasar teknik otomotif (PDTO) dimana mata pelajaran sekolah menengah kejuruan (SMK), dengan kejuruan Teknik Kendaraan Ringan (TKR), yang di pelajari di kelas sepuluh (X), yang dimana pekerjaan dasar otomotif (PDTO) menjelaskan dan mempelajari tentang dasar-dasar otomotif, yang akan mempelajari nama – nama alat serta cara penggunaannya, mempelajari fungsi alat dan mempelajari tentang keselamatan kesehatan kerja (K3). Di dalam bengkel otomotif ada dua jenis alat bantu kerja yaitu alat tangan, alat mesin dan alat bertenaga (*hand tools and machine tools or power tools*) kedua alat tersebut dibedakan atas tenaga penggerak, penggerak dengan tenaga manusia dan penggerak dengan bantuan tenaga mesin. Alat tangan yang dalam penggunaannya menggunakan tenaga manusia, misalnya seperti palu, kunci pas dan kunci ring, obeng (+) dan obeng (-), kunci shock ,kunci nipel sedangkan power tools alat yang penggeraknya menggunakan tenaga bantu dari mesin yang di ubah dari energi listrik atau energy pneumatic yang menjadi energi gerak, misalnya mesin gerinda, bor listrik,air drill dan mengetahui berupa alat ukur mekanik dan alat ukur manual.