

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah merupakan ujung tombak proses pendidikan dimana guru dan siswa terus-menerus melakukan kontak pendidikan dan pembelajaran yang sebenarnya merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. (Hasbullah, 2006: 44). Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pembelajaran secara sistematis, ujung tombak terlaksananya proses pembelajaran adalah guru yang berinteraksi secara langsung dengan siswa di dalam kelas. Proses pembelajaran merupakan sebuah proses terlaksananya kurikulum secara sistematis untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru harus mampu mengarahkan siswa untuk meningkatkan kemampuan dirinya baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik agar siswa mengalami proses belajar.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru tidak hanya mengajar, melainkan guru harus mendidik siswanya agar mencapai kompetensi sesuai dengan yang ditentukan. Untuk mencapai proses yang efektif dan efisien, guru perlu menerapkan metode dan media yang mampu menunjang berjalannya proses pembelajaran. Dalam suatu proses pembelajaran, dua unsur yang sangat penting adalah metode dan media (Arsyad, 2013: 82). Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode tertentu akan mempengaruhi jenis media yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan

dapat dikuasai siswa setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media adalah sebagai alat bantu yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang diciptakan oleh guru.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2002: 6). Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah, 1995: 136). Media merupakan salah satu alat komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari pemberi pesan menuju penerima pesan. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan atau materi yang telah disampaikan oleh guru. Salah satu nya adalah media berbasis teknologi yang dapat dijadikan sebagai penunjang media yang sudah ada, yaitu dalam bentuk *e-learning*.

E-Learning adalah proses learning (pembelajaran) menggunakan/memanfaatkan *Information and Communication Technology (ICT)* sebagai tools yang dapat tersedia kapanpun dan di manapun dibutuhkan, sehingga dapat mengatasi kendala ruang dan waktu. (Edhy Sutanta, 2009).

Salah satu contoh *e-learning* adalah *moodle*. *Moodle* adalah sebuah nama untuk sebuah program aplikasi. *Moodle* diberikan secara gratis sebagai perangkat lunak *open source* dibawah lisensi *GNU Public License* yang artinya mesti memiliki hak cipta, *moodle* tetap memberikan kebebasan bagi pengguna untuk menduplikat (*copy*), menggunakannya, dan memodifikasinya. Pengguna harus

setuju menyediakan kode sumber (*source code*) aslinya untuk pihak lain, tidak memodifikasi atau menghilangkan lisensi aslinya dan hak cipta yang ada padanya, serta menerapkan lisensi yang sama terhadap produk turunan *moodle* (I kadek Suartama, dkk., 2014: 43). Kelebihan dari *moodle* antara lain dapat membuat materi pembelajaran, dan adanya fitur forum diskusi secara *online* dalam suatu kemasan *e-learning*.

Pada penelitian kali ini, akan dibuat pengembangan media *e-learning* berbasis *moodle*. Karena berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMK Mutiara 17 Agustus Bekasi, penggunaan model pembelajaran, pengetahuan tentang *e-learning* berbasis *website online* masih belum, terutama pada mata pelajaran Jaringan Dasar Kelas X Multimedia. Hasil wawancara dengan peserta didik Kelas X Multimedia pun, diperoleh informasi bahwa, peserta didik yang belajar mata pelajaran Jaringan Dasar, mengalami kesulitan dalam hal pemahaman karena metode dan media yang diberikanpun hanya dengan ceramah dan *powerpoint* serta terbatasnya waktu belajar disekolah sehingga siswa sulit mengakses kembali materi yang disampaikan oleh guru. Kekurangan ini sangat disayangkan karena teknologi dalam pendidikan bila dikembangkan dengan baik akan meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.

Kurangnya variasi metode dan media inilah yang berdampak pada pemahaman peserta didik yang rendah, sehingga banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hanya sekitar 30-40% dari total peserta didik yang mencapai KKM pada mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, pengembangan media *e-learning* berbasis *moodle* di SMK Mutiara 17 Agustus ini dapat menjadi sebuah terobosan yang bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar

siswa-siswi Kelas X Multimedia pada mata pelajaran Jaringan Dasar di SMK Mutiara 17 Agustus Bekasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka peneliti mendapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik Kelas X Multimedia di SMK Mutiara 17 Agustus Bekasi mengalami kesulitan untuk mengakses kembali materi yang diberikan oleh guru pada mata pelajaran Jaringan Dasar.
- 2) Materi pada mata pelajaran Jaringan Dasar Kelas X Multimedia di SMK Mutiara 17 Agustus Bekasi, sulit dipahami jika dilakukan hanya dengan metode ceramah dan media *powerpoint*.
- 3) Sebagian besar, hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka penelitian dibatasi pada:

- 1) Media e-learning berbasis moodle yang dibuat berisikan tentang mata pelajaran Jaringan Dasar Kelas X Multimedia di SMK Mutiara 17 Agustus Bekasi.
- 2) Pengembangan media *e-learning* berbasis *moodle* pada mata pelajaran Jaringan Dasar Kelas X Multimedia di SMK Mutiara 17 Agustus Bekasi ini, sampai dengan tahap uji kelayakan produk.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimanakah cara mengembangkan media *e-learning* berbasis *moodle* yang sesuai dan layak serta dapat meningkatkan hasil

belajar siswa pada mata pelajaran Jaringan Dasar Kelas X Multimedia di SMK Mutiara 17 Agustus Bekasi?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan diatas maka tujuan penelitian ini adalah: “Mengembangkan media *e-learning* berbasis *moodle* pada mata pelajaran Jaringan Dasar Kelas X Multimedia di SMK Mutiara 17 Agustus Bekasi”

1.6 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media *e-learning* berbasis *moodle* yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

2) Manfaat Praktis

- a) Bagi Peneliti: Penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan ketrampilan meneliti serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.
- b) Bagi Sekolah: Hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif penggunaan media *e-learning* berbasis *moodle* bagi guru dan siswa pada mata pelajaran Jaringan Dasar dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan mengetahui efektivitas penggunaannya.

- c) Bagi Jurusan: Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini, pembelajaran berbasis multimedia interaktif diharapkan dapat dijadikan inspirasi untuk mengambil kebijakan dalam mengadakan dan memanfaatkan media *e-learning* berbasis *moodle*.
- d) Bagi Siswa: Sebagai alternatif penggunaan media *e-learning* berbasis *moodle* dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) siswa di SMK sekaligus memberikan keterampilan dan wawasan tersendiri tentang penggunaan media *e-learning* berbasis *moodle*.

