BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pendidikan kejuruan merupakan salah satu satuan pendidikan yang berada pada jenjang menengah atas. Pendidikan kejuruan jika dilihat dari sudut pandang pembelajaran di sekolah pendidikan kejuruan lebih mengajarkan tentang cara bekerja yang efektif. Adanya pendidikan kejuruan di Indonesia bertujuan agar dapat mempersiapkan peserta didik agar mampu bekerja sesuai dengan kompetensi keahlian yang ditekuni oleh peserta didik. Pendidikan kejuruan dapat dikatakan salah satu bentuk dari pengembangan bakat seseorang, dimana pendidikan yang berlandaskan keterampilan yang bertujuan sebagai untuk melatih keterampilan sebelum memasuki dunia pekerjaan. Pendidikan kejuruan juga dapat dikatakan jenjang pendidikan memiliki tujuan untuk menyiapkan peserta didik agar dapat menjadi tenaga kerja yang profesional sesuai dengan kompetensi keahliannya yang ditekuni dan siap melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi sesuai dengan kompetensi yang ditekuni di jenjang pendidikan kejuruan. Menurut Schippers & Patriana (1994) menyatakan bahwa pendidikan kejuruan merupakan jenjang pendidikan yang memiliki tujuan untuk dapat menyiapkan peserta didik memiliki kompetensi perilaku dalam bidang kejuruan sesuai dengan kompetensi sesuai yang ditekuni sehingga peserta didik dapat siap bekerja (memiliki potensi kinerja baik) untuk kesejahteraan dan masa depan bangsa.

Di Indonesia pada jenjang pendidikan kejuruan disebut dengan SMK dimana SMK (Sekolah Menegah Kejuruan) merupakan sekolah formal yang berada pada jenjang pendidikan menengah atas. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pada jenjang SMK sama seperti jenjang pendidikan SMA namun pada jenjang SMK memiliki tujuan utama untuk dapat menyiapakan generasi bangsa agar memiliki keterampilan dan keahlian kompetensi tertentu dan disiapkan untuk siap kerja dalam bidang kompetensi pada keahliannya. Hal tersebut tertera pada undang-undang pada pasal 11 ayat 3 nomor 2 tahun 1989 yang dimana menyatakan bahwa pendidikan kejuruan adalah jenjang pendidikan yang mempersiapkan peserta didik agar siap bekerja. Umumnya pendidikan kejuruan di Indonesia sudah menerapkan kurikulum 2013 edisi revisi 2018. Tujuan pembelajaram dalam Kurikulum 2013 edisi revisi 2018 yaitu untuk menyiapkan generasi Bangsa Indonesia agar menjadi lebih kreatif, inovatif, dan afektif dan dapat meningkatkan kehidupan bangsa negara, dan dunia hal tersebut tertuang pada (Kemendikbud No. 69 Tahun 2013).

Namun kenyataannya pendidikan kejuruan di Indonesia saat ini yang seharusnya bertujuan agar dapat menunjang kebutuhan pada dunia industri, namun banyak lulusan dari pendidikan kejuruan menjadi pengangguran. Hal tersebut dikarenakan bahwa kompetensi dari lulusan pendidikan kejuruan masih belum memenuhi kebutuhan dari dunia industri atau kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik dari lulusan SMK masih tergolong rendah. Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional, maka perlu adanya peningkatan kompetensi dari lulusan SMK. Untuk dapat meningkatkan redahnya kompetensi peserta didik SMK harus diperbaiki adalah proses pembelajaran pada SMK yang seharusnya tidak hanya

berpusat kepada guru agar dapat menghasilkan peserta didik yang memiliki kompetensi keahlian yang lebih baik nantinya. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), mencatat bahwa dibulan februari tahun 2019 Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 5,01%. Dimana jumlah tingkat pengangguran dibulan februari tahun 2019 sebanyak 136,18 juta orang, naik sebesar 2,24 juta orang dibandingkan pada februari pada tahun 2018. Dilihat dari naiknya jumlah angkatan kerja, Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (TPAK) mengalami peningkatan sebesar 0,12 persen poin. Serta tingkat pengangguran mengalami pengurangan sebanyak 50 ribu orang, dalam hal penurunan TPT menjadi 5,01 persen di bulan Februari 2019. Dilihat dari tingkat satuan pendidikan, TPT pada SMK masih tertinggi di antara tingkat satuan pendidikan lain di Indonesia, sebesar 8,63 persen.

Salah satu pendidikan kejuruan/SMK di Indoneisa adalah SMK Negeri 1 Sawan tepatnya berada di Desa Menyali, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng. SMK Negeri 1 Sawan pertama dibuka tahun pelajaran 2011/2012. SMK Negeri 1 Sawan terdapat 3 (tiga) kompetensi keahlian yaitu: 1) Multimedia (mulai tahun 2011/2012), 2) Akuntasi (2013/2014), dan 3) Akomodasi Perhotelan (mulai tahun 2015/2016). Kompetensi keahlian Multimedia telah terakreditasi A pada tahun 2016. Kompetensi keahlian Akuntasi telah terakreditasi A pada tahun 2017. Dan kompetensi Akomodasi Perhotelan masih dalam proses. SMK Negeri 1 Sawan merupakan sekolah menengah kejuruan yang dimana didirikan bertujuan untuk menghadapi di era globalisasi masa mendatang. Di SMK Negeri satu sawan sudah menerapkan kurikulum 2013 edisi revisi 2018 untuk mendukung proses pembelajaran.

Kompetensi keahlian multimedia di SMK Negeri 1 Sawan terdapat beberapa mata pelajaran yang harus diselesaikan salah satunya adalah mata pelajaran pemrograman dasar. Pada mata pelajaran tersebut seharusnya dalam melakuka pembelajaran didalam kelas tidak hanya berpusat kepada guru sebagai sumber pegetahuan dari peserta didik, melainkan peran peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Maka dari hal tersebut diperlukannya media pembelajaran dengan model pembelajaran yang sesuai untuk dapat mendukung aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Peran guru dalam menggunakan media pembelajaran dan memilih model pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan keefektifan dari proses pembelajaran didalam kelas. Di SMK Negeri 1 Sawan media yang dikemas oleh guru untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran disekolah maupun dirumah sangat minim dimana peserta didik tidak memiliki buku atau bahan ajar, dan peserta didik hanya dapat menggali bahan ajar di *internet* secara mandiri, dimana bahan ajar yang beredar di *internet* belum tentu valid.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dapat dilihat pada Lampiram 4 yang peneliti lakukan pada 29 Oktober 2019 dengan salah satu guru pengajar di SMK Negeri 1 Sawan khususnya pada kompetensi keahlian multimedia pada mata pelajaran Pemrograman Dasar kelas X, menyatakan bahwa sebagai berikut: 1) kurangnya bahan ajar yang relevan pada mata pelajara pemrograman dasar, dimana selama ini guru menggunakan bahan ajar mencari di *internet* saja, dan bahan ajar yang beredar di *internet* tidak sesuai dengan KD dan Ki yang berlaku, 2) terbatasnya media yang digunakan untuk mengemas materi pembelajaran, dimana guru mengemas materi menggunakan *Power Point* saja, 3)

karakteristik belajar peserta didik yang berbeda-beda, namun kebayakan dari peserta didik cenderung lebih tertarik dengan penggunaan media pembelajaran seperti video.

Berdasrkan hasil wawancara dan angket dapat dilihat pada Lampiran 5 halaman 190 yang peneliti sebar kepada peserta didik di kelas X multimedia 1 di SMK Negeri 1 Sawan pada 19 November 2019, peserta didik menyatakan bahwa: 1) masih kurang dalam memahami mata pelajaran pemrograman dasar jika dijelaskan dengan teori-teori saja tanpa ada pemahaman konsep, 2) peserta didik juga menyatakan bahwa merasa bosan dengan media yang dikemas oleh guru untuk menjelaskan materi, dimana selama ini guru menjelaskan materi menggunakan media *Power Point*, 3) peserta didik menyatakan bahwa peserta didik lebih tertarik belajar dengan cara melihat gambar, dan video pembelajaran agar memudahkan memahami materi pelajaran dengan baik, 4) peserta didik menyatakan bahwa ingin terdapat wadah seperti forum diskusi untuk memudahkan untuk diskusi terkait masalah-masalah yang ditemui selama menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Berdasarkan pengamatan peneliti lakukan selama proses pembelajaran berlangsung di kelas multimedia 1 diantaranya yaitu: 1) peserta didik kurang aktif bertanya ataupun menyanggah pertanyaan dari gurunya dikarenakan beberapa peserta didik menyatakan bahwa mereka malu atau takut untuk mengajukan pertanyaan kepada guru atau menjawab pertanyaan guru. 2) peserta didik sulit dalam menentukan refrensi yang relevan untuk menjawab tugas yang diberikan oleh guru dikarenakan kurangnya bahan ajar atau bahan bacaan untuk peserta didik. Berdasarkan hasil angket kuesioner untuk mengetahui kebutuhan peserta didik yang sudah peneliti sebar kepada peserta didik untuk menunjang pengembangan media

pembelajaran *e-learning*. Adapun hasil analisa dari persentase setiap butir soal untuk mendapatkan hasil keputusan dari tiap indikator-indikator untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan dari peserta didik pada media pembelajaran *e-learning* yang akan dikembangkan peneliti, diantaranya sebagai berikut: 1) pada indikator pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran diperoleh persentase sebanyak 33% meyatakan bahwa tidak paham dalam proses pembelajaran pemrograman dasar, 2) pada indikator ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran pemrograman dasar diperoleh persentase sejumlah 72%, agar dapat dikemas menggunakan media pembelajaran yang tidak membosankan seperti dengan cara pengemasan materi menggunakan gambar atau video, 3) untuk indikator meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dari peserta didik dari sebelumnya maka diperoleh persentase sebesar 91% dengan cara penggunaan media pembelajaran *e-learning* dalam proses pembelajaran, 4) dalam indikator materi pembelajaran untuk mengetahui tingkat kesukaran untuk dipahami oleh peserta didik diperoleh persentase sebesar 60%, jika dalam penyampaian materi pemrograman dasar hanya dengan cara penjelasan teori, 5) untuk indikator agar mengetahui media yang digunakan selama proses pembelajaran sebelumnya diperoleh persentase sebanyak 85% seperti tidak adanya buku cetak sebagai pedoman belajar peserta didik, media pembelajaran yang ditampilkan kurang menarik dan 6) dalam indikator sarana pembelajaran untuk mengetahui sarana yang ada untuk dapat menunjang proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Sawan diperoleh persentase sejumlah 79% seperti ketersediaan komputer.

Sehingga dari hasil observasi dan hasil analisa peneliti lakukan tersebut perlu ada solusi untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan kompetensi peserta didik yaitu perlu adanya suatu model pembelajaran yang dapat menghidupkan suasana kelas yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan kompetensi peserta didik. Salah satu alternatif model pembelajaran yang memungkinkan untuk diterapkan adalah model pembelajaran *guided inquiry* (*Guided inquiry*). Menurut Massialas dalam (Matthew & Kenneth., 2013) menyatakan bahwa "Model pembelajaran *guided inquiry* merupakan salah satu model pengajaran dapat memungkinkan peserta didik untuk bergerak langkah demi langkah dimulai dari identifikasi masalah, perumusan masalah, pengumpulan data, verifikasi hasil, dan generalisasi untuk dapat menarik kesimpulan.". Untuk hal tersebut model pembelajaran *guided inquiry* akan mengembangkan kemampuan berpikir serta memecahkan masalah. Dalam memecahkan masalah peserta didik tidak hanya dilepas begitu saja akan tetapi guru masih tetap membantu peserta didik dalam memecahkan masalah seperti membimbing peserta didik yang sedang memiliki kesulitan dalam memecahkan masalah tersebut. Penerapan model pembelajaran *guided inquiry* dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran *e-leraning* berbasis *Schoology*. *E-leraning* merupakan media pembelajaran berbasis elektronik yang peraktis dalam proses pembelajaran berbantuan elktronik yang berisikan media-media pembelajaran terkait proses pembelajaran yang berada dalam *e-leraning* tidak hanya terdapat media pembelajaran sebagai bahan ajar peserta didik berbasis *text* tetapi berisi bahan ajar seperti gambar maupun video, selain itu *e-leraning* dapat memudahkan peserta didik dalam mencari materi-materi valid untuk menunjang selama proses

pembelajaran, yang dimana materi-materi yang terdapat pada *e-leraning* dapat diunduh oleh peserta didik maupun diakses langsung secara *online* hal tersebut sesuai dengan kondisi fasilitas yang ada di lapangan. Selain itu media pembelajaran yang dikembangkan dalam *e-learning* dapat mengatasi masalah tidak adanya buku pedoman cetak untuk peserta didik maupun guru dan dapat menarik perhatian serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terkait penggunaan *e-learning* dalam proses pembelajaran, diantaranya: (1) penelitian yang dilakukan oleh (Muazizah et al., 2016) menyatakan bahwa hasil dari penelitiannya dilihat dari hasil analisis kualitatif afektif dan psikomotorik kelas eksperimen tiap aspeknya lebih baik dari kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-learning* berbasis *Moodle* dengan pendekatan *Guided inquiry* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik materi hidrokarbon SMA kelas XI, (2) selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh (Lutfiana. 2016) menyatakan bahwa dilihat dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa: hasil belajar peserta didik kelas X TKJ B lebih baik dengan rata-rata kelas sebesar 82.94 dibandingkan dengan Kelas X TKJ A dengan rata-rata kelas sebesar 75.00, (3) selanjutnya pada penilitian yang dilakukan oleh (Argubhy & Sumbawati, 2017) menyatakan bahwa, hasil respon peserta didik memperoleh presentase skor rata-rata 88,25% berada pada kreteria nilai sangat baik. Hasil belajar peserta didik memperoleh rata-rata skor sebesar 7,92 dari skala 1-10. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran *E-learning* berbasis *Claroline* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas, (4) Dan pada penelitian yang dilakukan oleh (Putri et al., 2019) menyatakan bahwa Hasil

penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *guided inquiry* yang dibantu oleh *e-learning* berkontribusi terhadap efektivitas besar dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik di kelas fisika. Kontribusi dari penelitian ini adalah memberikan sudut pandang menggunakan *guided inquiry* dengan pembelajaran di kelas fisika.

Berdasarkan uraian diatas, pengembangan media pembelajaran *e-learning* dikarenakan dapat memudahkan peserta didik dalam mencari sumber beajar yang valid. dimana nantinya *e-learning* berbasis *Schoology* terdapat media-media yang tersusun berdasarkan KI, KD, dan sesuai dengan model pembelajaran *Guided inquiry* (Inkuiri Terbimbing) yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir serta memecahkan masalah. Dalam memecahkan masalah peserta didik tidak hanya dilepas begitu saja akan tetapi guru masih tetap membantu peserta didik dalam memecahkan masalah seperti membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah tersebut dan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *guided inquiry* dibantu dengan penggunaan media *e-leraning* berbasis *Schoology*. Maka akan dikembangkannya media pembelajaran *e-learning* yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Schoology* dengan *Guided inquiry* Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di SMK Negeri 1 Sawan**".

1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain sebagai berikut:

1. Tidak adanya bahan ajar pegangan peserta didik dan masih bersifat *teacher centered learning* (TCL).
2. Metode pembelajaran yang masih terpaku kepada guru saja.
3. Masih banyak peserta didik kurang aktif selama mengikuti proses pembelajaran pemrograman dasar di kelas.
4. Tingkat kemandirian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran masih kurang.
5. Media pembelajaran yang sudah beredar tidak sesuai dengan SK, KD dan KI yang berlaku.

1.3. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini difokuskan pada 2 permasalahan pokok, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan dan implementasi dari media pembelajaran *e-learning* berbasis *Schoology* dengan *guided inquiry* pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X di SMK Negeri 1 Sawan?
2. Bagaimana respon peserta didik dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Schoology* dengan *guided inquiry* pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X di SMK Negeri 1 Sawan?

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka adapun tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan, yaitu:

1. Untuk dapat mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Schoology* dengan *guided inquiry* pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X di SMK Negeri 1 Sawan.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Schoology* dengan *guided inquiry* pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X di SMK Negeri 1 Sawan.

1.5. BATASAN MASALAH PENELITIAN

Dari masalah-masalah yang sudah peneliti definisikan diatas, maka batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dan diterapkan menggunakan *platform Schoology*. peserta didik dapat melakukan *download* materi, peserta didik dapat *upload* tugas, peserta didik dapat melakukan tanya jawab terkait masalah-masalah yang ditemukan selama peserta didik memecahkan masalah yang diberikan guru.
2. Hasil dari pengembangan dari media pembelajaran ini hanya diperuntukan bagi peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Sawan pada pembelajaran semester genap yang menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi 2018 dan silabus kurikulum 2013 edisi revisi 2018.
3. Pengembangan media pembelajaran *e-learning* ini untuk melakukan evaluasi dan revisi hingga mendapatkan hasil suatu media pembelajaran *e-learning* berbasis *schooology* dengan *guided inquiry* pada mata pelajaran pemrograman dasar hanya dilaksanakan sampai kegiatan uji coba terbatas yang diujikan selama 4 kali pertemuan tatap muka di dalam kelas, dan hanya

pada satu KD, karena keterbatasan waktu dan memerlukan peserta didik yang lebih banyak.

1.6. MANFAAT HASIL PENELITIAN

Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

   Pada hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan kajian untuk pengembangan bahan ajar bagi para pengembang dan perancang dari bahan ajar nantinya. Memberikan refrensi yang positif nantinya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dari pembelajaran dan menjadi bahan ajar yang sesuai dengan mata pelajaran pemrograman dasar nantinya.

2. Manfaat praktis

   a. Bagi peserta didik

      1) Diharapkan nantinya peserta didik dapat aktif dalam selama proses pembelajaran sedang berlangsung.
      2) Diharapkan nantinya peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kedepannya.
      3) Dapat menambah bahan belajar dalam mata pelajaran pemrograman dasar.
      4) Diharapkan mempercepat pemahan teoritis, dikarenakan didukung dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning* sehingga sangat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kedepannya.

b. Bagi guru

1) Menambah bahan ajar bagi guru.
2) Memudahkan guru untuk memberikan bahan ajar yang relevan kepada peserta didik.
3) Memudahkan guru untuk mengumpulkan pekerjaan peserta didik.
4) Dapat memberikan gambaran tentang manfaat dari penggunaan *e-learning* dalam proses pembelajaran khususnya pada proses pembelajaran pada mata pelajaran pemrograman dasar.
5) Guru diharapkan menggunakan *e-learning* dalam proses mengajar di sekolah.

c. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian media pembelajaran ini diharapkan nantinya memberikan sumbangan pada usaha dari perbaikan pembelajaran dan diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran pemrograman dasar untuk kelas X.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan kepada peneliti tentang pengembangan media pembelajaran berupa *e-learning* (pembelajaran elektronik) berbasis *Schoology* dengan *guided inquiry* pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X di SMK Negeri 1 Sawan