

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan diharapkan mampu menciptakan dan mencetak generasi-generasi muda penerus bangsa yang mandiri dan memiliki sumber daya manusia yang berkualitas sehingga dapat memberikan dukungan terhadap perubahan-perubahan dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara untuk dapat bersaing di era globalisasi. Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal (Maunah, 2009:3). Tujuan dari adanya pendidikan ialah perubahan-perubahan yang diharapkan terjadi pada subyek didik setelah mengalami proses pendidikan (Maunah, 2009:9). Peneliti mendefinisikan pendidikan merupakan sebuah proses untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan yang ada pada seorang individu untuk menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Bekal ilmu yang diperoleh dari pendidikan diharapkan seorang akan terhindar dari kemiskinan dan kebodohan serta mampu mengatasi permasalahan kehidupannya tersebut. Lembaga pendidikan sebagai sarana untuk memperoleh ilmu pengetahuan dituntut agar lebih profesional

dalam menciptakan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Lembaga pendidikan yang bertanggung jawab untuk menciptakan SDM yang memiliki sebuah keterampilan, keahlian, dan kemampuan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Sekolah Menengah Kejuruan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab IV Pasal 15, dinyatakan bawah: Jenis pendidikan mencakup pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, evokasi, keagamaan, dan khusus. Dalam penjelasan pasal 15, dinyatakan bahwa: "Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu". Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang berbeda dari pendidikan umum karena mencakup keseluruhan dari program pendidikan. Tujuan pendidikan kejuruan adalah membekali peserta didik agar memiliki kompetensi perilaku dalam bidang kejuruan tertentu sehingga yang bersangkutan mampu bekerja (memiliki kinerja) demi masa depan dan untuk kesejahteraan bangsa (Schipper & Patriana, 1994:19). Sekolah Menengah Kejuruan memiliki peran penting bagi pencapaian tujuan menyiapkan peserta didik dengan keterampilan dan sikap profesional hingga siap memasuki lapangan pekerjaan (Hasanah, 2015:75).

SMK Negeri 3 Singaraja merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di wilayah Bali Utara tepatnya di Kabupaten Buleleng. SMK Negeri 3 Singaraja mempunyai 10 (sepuluh) program keahlian. Teknik Komputer dan Jaringan Dasar (TKJ) merupakan salah satu program keahlian yang tersedia di SMK Negeri 3 Singaraja. Salah satu mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh peserta didik kelas X TKJ adalah mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Mata

pelajaran komputer dan jaringan dasar ini tergolong dalam mata pelajaran produktif (kejuruan). Mata pelajaran produktif merupakan mata pelajaran kejuruan yang menekankan pada keahlian, kemampuan dan keterampilan peserta didik. Dalam proses pembelajaran, SMK Negeri 3 Singaraja menerapkan Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2018. Berdasarkan Permendikbud No.70 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan, menyatakan bahwa: “Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia“. Kurikulum 2013 bertujuan agar dapat menghasilkan insan Indonesia yang: Produktif, Inovatif, dan Kreatif melalui penguatan: Sikap, Keterampilan, dan Pengetahuan yang terintegrasi (Ismawati, 2015 :252).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2019 dengan guru mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ yang dilampirkan pada Lampiran 4 , maka diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran pada peserta didik program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Singaraja permasalahan yang sering dihadapi adalah kurangnya bahan ajar yang relevan sesuai dengan karakteristik peserta didik, hal ini dikarenakan setiap peserta didik memiliki pemahaman materi yang berbeda-beda seperti : memahami dengan menonton video atau membaca buku, memahami dengan penjelasan oleh guru, atau memahami dengan pembelajaran praktikum. Dampak dari kurangnya bahan ajar adalah peserta didik mencatat penjelasan materi yang ditampilkan dalam *PowerPoint* dan mencari materi tambahan di internet.

Kurangnya bahan ajar juga berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Peserta didik saat melaksanakan pembelajaran praktikum sering mengalami suatu kendala atau permasalahan, peserta didik cenderung meminta bantuan kepada guru sehingga guru menjelaskan kembali permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik begitu juga terhadap peserta didik lainnya. Peserta didik kurang mempunyai inisiatif untuk mencari dan menemukan solusi terhadap masalah yang terjadi. Tidak adanya tempat untuk peserta didik mengakses materi pelajaran menyebabkan peserta didik tidak mempunyai pegangan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Permasalahan lain yang terjadi adalah keterbatasan waktu yang diperoleh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga guru melanjutkan materi pembelajaran yang belum disampaikan pada pertemuan selanjutnya. Untuk memperlancar proses pembelajaran maka guru membutuhkan sebuah media pembelajaran untuk membantu melaksanakan tugas guru dalam mengajar mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan terhadap peserta didik kelas X TKJ pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan melakukan observasi kelas dan penyebaran angket analisis kebutuhan peserta didik yang dibagikan kepada peserta didik dengan jumlah responden sebanyak 32 peserta didik yang terlampir pada Lampiran 6 , maka diperoleh hasil observasi antara lain adalah peserta didik sangat senang mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Peserta didik juga terlihat sangat fasih dalam menggunakan dan mengoperasikan komputer. Saat melaksanakan proses pembelajaran, guru menggunakan alat bantu berupa *Liquid Crystal Display* (LCD) yang telah disediakan oleh sekolah untuk menunjang proses pembelajaran. Guru

juga menggunakan media pembelajaran yang berupa *PowerPoint* dan Modul Pembelajaran dalam memfasilitasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa *PowerPoint* dan Modul Pelajaran dinilai oleh peserta didik kurang menarik. Media pembelajaran digunakan untuk proses pembelajaran yang bersifat monoton hanya memaparkan materi-materi dan tidak adanya kreasi berupa gambar ataupun video penjelasan materi, sehingga dalam hal ini pemahaman teori peserta didik terhadap materi pelajaran komputer dan jaringan dasar terbilang sangat kurang.

Permasalahan lain yang dihadapi oleh peserta didik adalah ketersediaan buku sebagai bahan ajar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik dapat dikatakan kurang memadai. Peserta didik hanya mencatat materi yang dijelaskan oleh guru. Saat peserta didik mencatat materi yang dijelaskan oleh guru, peserta didik sering mengalami keterlambatan dalam mencatat dan juga peserta didik hanya fokus mencatat sehingga tidak memahami materi yang dipaparkan. Untuk menambah sumber pegangan peserta didik dalam belajar, guru memberikan *softcopy* materi pelajaran tersebut untuk dapat dipelajari oleh peserta didik. Materi yang diberikan oleh guru baik berupa materi yang dicatat peserta didik maupun *softcopy* yang dirasa masih kurang lengkap menyebabkan peserta didik harus mencari materi tambahan di internet.

Ketertarikan peserta didik saat melaksanakan proses pembelajaran mata pelajaran komputer dan jaringan dasar terlihat saat peserta didik melaksanakan pembelajaran praktikum, peserta didik terlihat lebih antusias dan lebih bersemangat saat belajar praktikum. Dengan pembelajaran secara praktikum dapat memberikan peserta didik sebuah pengalaman nyata yang dirasakan oleh peserta didik itu

sendiri. Saat peserta didik melaksanakan pembelajaran praktikum, terdapat beberapa permasalahan yang dialami antara lain adalah peserta didik masih terlihat kebingungan ketika terdapat permasalahan/kendala yang dialami saat melaksanakan praktikum. Peserta didik juga terkadang lupa tahapan maupun langkah-langkah proses praktikum sehingga peserta didik bertanya kembali mengenai langkah-langkah selanjutnya yang semestinya dilakukan kepada guru mata pelajaran. Tidak adanya pedoman untuk melaksanakan praktikum membuat peserta didik harus mencari sumber di internet yang relevan untuk kegiatan praktikum tersebut.

Peserta didik mengharapkan adanya suatu tempat untuk mengakses materi pembelajaran yang menyediakan keseluruhan materi pembelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ serta adanya pedoman praktikum seperti video ataupun modul pelajaran yang menyediakan penjelasan langkah-langkah praktikum untuk pegangan peserta didik saat melaksanakan praktikum, sehingga meminimalisir terjadinya kendala/masalah yang dihadapi saat peserta didik melaksanakan praktikum. Dengan adanya tempat untuk menyediakan bahan ajar tersebut maka setiap peserta didik mempunyai materi untuk dapat dipelajari di rumah maupun di sekolah. Peserta didik juga membutuhkan tempat untuk mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Tidak adanya tempat untuk mengumpulkan tugas mengakibatkan peserta didik mengalami permasalahan seperti keterlambatan dalam mengumpulkan tugas akibat pengumpulan tugas yang menggunakan *flashdisk* secara bergantian antara satu peserta didik dengan peserta didik lainnya yang menyebabkan tidak tepat waktunya tugas tersebut dikumpulkan. Peserta didik juga membutuhkan forum diskusi antara guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil

angket kebutuhan peserta didik yang telah disebarakan kepada peserta didik mengenai pengembangan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan, maka diperoleh hasil dari komponen karakteristik peserta didik, diperoleh bahwa sebanyak 59% kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran mata pelajaran komputer dan jaringan dasar, dan sebanyak 84% peserta didik mempunyai ketertarikan jika media pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-learning* dengan variasi materi berupa video dan gambar untuk menjelaskan materi pembelajaran, sedangkan sebanyak 89% peserta didik termotivasi jika dalam proses pembelajaran terdapat media pembelajaran *e-learning*. Dalam komponen karakteristik pembelajaran, diperoleh sebanyak 78% materi pembelajaran pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar yang dijelaskan oleh guru susah untuk dipahami jika dijelaskan dengan teori, dan sebanyak 74% bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik hanya dengan menggunakan *Liquid Crystal Display* (LCD) sebagai media pembelajaran, sedangkan 89% jika penggunaan sarana pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* dan materi pembelajaran yang bervariasi membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dilihat bahwa saat ini dibutuhkan sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan secara dengan teks atau disajikan secara virtual (Arsyad, 2011:17). Salah satu media pembelajaran yang saat ini dapat menunjang proses pembelajaran untuk lebih efektif dan inovatif

di era globalisasi adalah *e-learning*. *E-learning* merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat inovatif dalam memanfaatkan sebuah teknologi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Menurut Gonzales dan Sangra (dalam Sadeghi, 2018:16) menyatakan bahwa “*E-learning* adalah pembelajaran yang didasarkan pada teknologi informasi dan komunikasi dengan interaksi pedagogi antara peserta didik dan konten, peserta didik dan instruksi atau antara peserta didik melalui web”. *E-learning* ini disusun dengan bantuan platform yang inovatif yaitu *Schoology*. *Schoology* merupakan salah satu *Learning Management System* (LMS) yang berfungsi untuk memfasilitasi guru dan peserta didik sebagai tempat untuk saling berinteraksi dan dapat bertukar informasi saat pelaksanaan proses pembelajaran. Pada penelitian ini, selain penggunaan media pembelajaran *e-learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran diperlukan juga model pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik yaitu dengan model pembelajaran *experiential learning*. Model pembelajaran *experiential learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menciptakan suatu pengalaman belajar terhadap peserta didik saat melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Kolb (dalam Silberman, 2014:4) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses di mana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman”. Model pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang bertujuan untuk membangun sebuah pengetahuan dan keterampilan peserta didik melalui sebuah pengalaman secara langsung. Model pembelajaran *experiential learning* mengacu pada (a) keterlibatan peserta didik dalam kegiatan konkret yang membuat mereka mampu untuk “mengalami” apa yang tengah mereka pelajari dan (b) kesempatan untuk

merefleksikan kegiatan tersebut (Silberman, 2014:10). Secara garis besar model pembelajaran *experiential learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui sebuah kegiatan konkret yang membuat mereka “mengalami” untuk meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan dengan melibatkan secara langsung untuk dijadikan suatu pengalaman. Pembelajaran dengan pengalaman ini tidak hanya menekankan terhadap hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik, namun juga dilihat dari aktivitas peserta didik saat melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik tersebut. Proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *experiential learning* sangat sesuai berdasarkan karakteristik pembelajaran mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Dengan adanya media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolology* dan *experiential learning* diharapkan dapat menarik perhatian melalui pembelajaran yang dilakukan peserta didik sebagai media pembelajaran yang inovatif serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 3 Singaraja kelas X TKJ.

Berdasarkan penelitian terkait *e-learning*, didapatkan hasil penelitian yang relevan dan sesuai dengan penelitian *e-learning*. Penelitian yang dilakukan oleh Misbah *et al* (2018) tentang pengembangan *e-learning* berbasis *schoolology* pada mata pelajaran impuls dan momentum untuk melatih literasi digital kelas X SMA Negeri 6 Banjarmasin dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Validitas media pada *e-learning* yang dikembangkan memperoleh rata-rata dengan nilai 3,94 dalam kategori valid, dalam kepraktisan media pembelajaran memperoleh nilai 3,77 dalam kategori sangat praktis. Kemudian efektivitas media pembelajaran dari hasil belajar tes peserta didik sebelum (*pretest*) dan sesudah penelitian

(*posttest*) menggunakan uji *N-Gain* dengan media yang dikembangkan dinyatakan efektif dengan nilai yang diperoleh 0,41 dalam kategori sedang. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan *e-learning* berbasis *schoology* ini telah memenuhi kriteria kualitas produk yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi (2017) tentang pengembangan program pembelajaran fisika berbasis *e-learning* dengan *schoology* bahwa penggunaan *e-learning* dengan *schoology* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai 88,82%. Penelitian yang dilakukan oleh Sugihartono & Wibawa (2017) tentang pengembangan *e-learning* berbasis *schoology* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran jaringan dasar kelas X TKJ bahwa hasil belajar yang diperoleh dari pengembangan *e-learning* berbasis *schoology* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen rata-rata 81,73. Sedangkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas kontrol rata-rata 77,06”.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosalina & Rahmawati (2017) tentang pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis moodle pada pelajaran menerapkan dasar-dasar elektronika kelas X TEI dapat dikatakan sangat layak, hal ini meliputi 3 (tiga) aspek sebagai berikut. (1) validasi media dengan presentasi 87,90%. (2) Validasi kepraktisan media pembelajaran dalam kategori sangat praktis dengan presentasi 89,99%. (3) Keefektifan media pembelajaran dengan melaksanakan sebuah tes akhir pembelajaran secara keseluruhan peserta didik dengan nilai 3,47. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah *et al* (2017) tentang penerapan model *experiential learning* untuk meningkatkan

keterampilan berpikir kritis peserta didik bahwa peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik menjadi lebih baik yang diperoleh dengan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,60 yang masuk ke dalam kategori lebih baik setelah dilakukannya penerapan model pembelajaran *experiential learning*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran komputer dan jaringan dasar Kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja diperlukan sebuah media pembelajaran *e-learning* untuk membantu proses pembelajaran guru dan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS *SCHOOLGY* DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR KELAS X DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA”**.

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut :

1. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru.
2. Peserta didik lebih banyak mendengar, menulis, dan mempraktekkan apa yang diinformasikan oleh guru.
3. Masih kurangnya bahan ajar dalam proses pembelajaran sebagai sumber belajar.
4. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran.

5. Keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran yang menghambat guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

### 1.3 BATASAN MASALAH

Permasalahan dalam peneliti ini akan dibatasi pada beberapa permasalahan, yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran *e-learning* ini khusus pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar yang diperuntukkan bagi peserta didik SMK Negeri 3 Singaraja kelas X yang mendapatkan mata pelajaran Komputer dan Jaringan.
2. Materi Komputer dan Jaringan Dasar yang disajikan pada penelitian ini diambil dari sumber buku Komputer dan Jaringan Dasar C2 untuk SMK/MAK Kelas X oleh Andi Novianto dan buku Jaringan Dasar untuk SMK/MAK Kelas X oleh Supriyanto.
3. Program aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *e-learning* adalah *Schoology*.
4. Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran *e-learning* hanya dilaksanakan sampai kegiatan uji coba terbatas yaitu diujikan 4 (empat) pertemuan tatap muka.

### 1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan fokus permasalahan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan dan implementasi Media Pembelajaran *E-Learning* berbasis *Schoology* dan *Experiential Learning* pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja?
2. Bagaimana respons guru dan peserta didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* berbasis *Schoology* dan *Experiential Learning* pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja?

### 1.5 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* berbasis *Schoology* dan *Experiential Learning* pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Singaraja ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan dan mengimplementasikan Media Pembelajaran *E-Learning* berbasis *Schoology* dan *Experiential Learning* pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja.
2. Untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* berbasis *Schoology* dan *Experiential Learning* pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja.

### 1.6 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu sebagai berikut :

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Gaya belajar masing-masing peserta didik yang berbeda memberikan kesempatan untuk menerapkan model pembelajaran *experiential learning* kepada peserta didik untuk menggali suatu pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek pengetahuan, keterampilan serta sikap dan nilai. Fokus pengajaran dengan model *experiential learning* adalah pada pengalaman yang dirasakan oleh peserta didik saat peserta didik melaksanakan permasalahan yang diberikan oleh guru secara berkelompok.

Saat ini pembelajaran berpusat kepada peserta didik, maka dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk lebih mandiri dan aktif. Sejalan dengan hal tersebut, *e-learning* dalam penggunaan sebagai media pembelajaran dirasa sangat tepat untuk membantu proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran *e-learning* peserta didik mempunyai bahan belajar untuk dipelajari serta peserta didik dapat melakukan kegiatan diskusi dengan teman melalui *e-learning*. Selain itu, karena keterbatasan waktu dalam penyampaian materi peserta didik dapat mempelajari di rumah dengan materi yang sudah tersedia pada *e-learning*.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1. Manfaat Bagi Peserta Didik

Dengan media pembelajaran *e-learning* ini peserta didik diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran *e-learning* sebagai salah satu sumber belajar, melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik, memperjelas penyajian materi, memberikan pemahaman materi pembelajaran yang

mengandung fakta, konsep, prinsip, maupun prosedur dan dapat berkolaborasi mengerjakan proyek praktikum yang bersifat otentik.

## 2. Manfaat Bagi Guru

Dengan adanya media pembelajaran *e-learning* menambah bahan ajar dalam mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar, serta memberikan gambaran tentang manfaat penggunaan *e-learning* dalam proses pembelajaran. Tujuan dikembangkan media pembelajaran *e-learning* adalah untuk memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran, yang dapat dilakukan peserta didik dengan belajar secara mandiri, dengan ahli atau temannya. Peserta didik akan mendapatkan solusi dari permasalahan yang dihadapi dengan adanya media pembelajaran *e-learning* dan dalam situasi ini akan memposisikan peran guru sebagai fasilitator.

## 3. Manfaat Bagi Sekolah

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu sekolah dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Penerapan media pembelajaran yang berupa *e-learning* dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran lebih terencana dengan baik, mandiri, tuntas, dan mengoptimalkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

## 4. Manfaat Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini dapat memberikan pengalaman, pengetahuan, dan wawasan yang lebih luas khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran *E-Learning* berbasis *Schoology* dan *Experiential learning* di SMK Negeri 3 Singaraja.