

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi ini mencakup berbagai bidang tidak terkecuali di bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, teknologi sering dimanfaatkan sebagai alat serta media yang dipakai untuk mendapatkan beragam informasi untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Selain itu adanya perkembangan teknologi juga menuntut dunia pendidikan dalam penyesuaian penerapan serta penggunaan teknologi dan informasi serta komunikasi khususnya dalam proses pembelajaran.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana serta proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki sebuah pengetahuan (Maisiswati, *et al.*, 2018). Proses pembelajaran erat kaitannya dengan proses belajar. Pane & Dasopang (2017) menyatakan bahwa “belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa”. Dalam hal ini guru bertindak sebagai pengajar dan peserta didik sebagai pembelajar. Proses belajar dapat dilakukan tanpa mengenal batasan usia ataupun waktu.

Perkembangan kurikulum juga membawa perubahan besar terhadap dunia pendidikan. Perubahan kurikulum pada tahun 2013 mengubah Kurikulum Tingkat

Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 17 (2010) menyatakan bahwa: “Dalam menyelenggarakan dan mengelola pendidikan, satuan dan/atau program pendidikan mengembangkan dan melaksanakan sistem informasi pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi”. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam penerapan kurikulum 2013 di sekolah sangat diperlukan.

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) merupakan sekolah formal yang dibentuk untuk menyelenggarakan pendidikan kejuruan yang setara dengan sekolah menengah (Darma, *et al.*, 2019). Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didiknya untuk siap memasuki lapangan pekerjaan (Edi, *et al.*, 2017). SMK Negeri 1 Sukasada adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang berbasis Seni dan Teknologi. Sekolah ini merupakan sekolah yang terletak di kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, Bali. SMK Negeri 1 Sukasada memiliki berbagai kompetensi keahlian, salah satunya adalah jurusan multimedia. Dalam jurusan multimedia ini terdapat pembelajaran produktif. Pembelajaran produktif adalah pembelajaran yang di dalamnya berisi mata pelajaran yang sesuai dengan kompetensi keahlian masing – masing, yang mana selama menempuh pembelajaran produktif ini siswa diwajibkan memiliki kemampuan sesuai dengan kompetensi – kompetensi yang ditetapkan sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran di kelas X Multimedia 1 di SMK Negeri 1 Sukasada, diperoleh informasi bahwa guru belum memanfaatkan teknologi sebagai upaya dalam menunjang kegiatan pembelajaran terutama dalam penyediaan bahan ajar untuk mata pelajaran dasar desain grafis yang relevan. Guru serta peserta didik memiliki buku paket sebagai

pegangan dalam mengajar, namun buku paket tersebut jumlahnya terbatas. Guru ketika menjelaskan atau menyampaikan materi juga menggunakan media *power point*, buku paket atau menuliskan langsung materi yang di bahas di papan tulis. Saat guru menyampaikan materi, peserta didik biasanya akan mencatat materi yang diberikan oleh gurunya. Kurangnya aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih terjadi karena proses pembelajaran terkadang masih didominasi oleh guru (*teacher centered learning*), sehingga kesempatan peserta didik menjadi terbatas dan cenderung menjadi pendengar dan mencatat ataupun melakukan instruksi yang diberikan oleh guru. Selain itu masih banyak peserta didik yang tidak memanfaatkan dengan baik *handphone* yang mereka miliki saat pembelajaran. Walaupun sebenarnya tujuan sekolah mengizinkan peserta didiknya membawa *handphone* adalah untuk menunjang kegiatan pembelajaran, misalnya dalam memperoleh sumber bacaan dari internet. Peserta didik juga kurang memperhatikan penjelasan guru, beberapa peserta didik terkadang terlihat lebih asik mengobrol dengan temannya bahkan mencari hal lain menggunakan *handphone* mereka sendiri, tanpa memerhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Ketika diberikan tugas oleh guru untuk mencari jawaban dari permasalahan, sebagian besar peserta didik mencari langsung mencari jawaban melalui internet. Terkadang informasi yang dicari di telah mentah – mentah oleh peserta didik tanpa melakukan analisis terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil wawancara (Hasil wawancara terlampir pada Lampiran 4. Halaman: 203) dengan guru mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Negeri 1 Sukasada adapun informasi yang diperoleh yaitu minimnya bahan ajar yang dimiliki guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Guru hanya

memiliki sumber belajar berupa buku paket dan internet. Selain itu buku paket biasanya dibagikan kepada peserta didik hanya pada saat jam pelajaran dasar desain grafis. Jika jam pelajaran sudah selesai maka buku dikumpulkan kembali. Jumlah buku paket juga terbatas dan tidak sebanding dengan jumlah siswa di dalam kelas. Pada pembelajaran dasar desain grafis guru cenderung menerapkan pendekatan atau metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktek. Sehingga peserta didik terkadang bosan dengan metode yang digunakan guru dalam mengajar. Sarana dan prasarana di SMK Negeri 1 Sukasada sudah mampu memfasilitasi kegiatan pembelajaran untuk peserta didik, namun untuk media pembelajaran masih kurang. Media pembelajaran yang masih kurang ini mengakibatkan sulitnya peserta untuk memperoleh bahan ajar untuk dapat dipelajari baik di sekolah ataupun di rumah. Selain media pembelajaran yang belum maksimal, keterbatasan waktu juga menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil penyebaran angket (Angket analisis kebutuhan peserta didik terlampir pada Lampiran 6. Hal: 206-214) yang disebar peneliti untuk peserta didik kelas X Multimedia 1 di SMK Negeri 1 Sukasada, peserta didik menyatakan bahwa: 1) mata pelajaran dasar desain grafis tergolong mata pelajaran yang susah dipahami jika hanya dijelaskan dengan teori saja, 2) media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik. Hal ini ditunjukkan guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa *powerpoint*, internet atau buku paket saja. 3) peserta didik merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru, 4) peserta didik lebih tertarik dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat menampilkan materi dalam bentuk gambar, video dan forum diskusi. Berdasarkan hasil angket yang telah disebar peneliti untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam

pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *experiential learning* pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada, adapun hasil analisa data dari persentase dari tiap butir soal guna memperoleh keputusan dari tiap indikator untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam media pembelajaran *e-learning* dasar desain grafis yang akan dikembangkan peneliti diantaranya : 1) pada bagian indikator pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran dasar desain grafis 38% peserta didik menyatakan kurang paham dalam pembelajaran dasar desain grafis, 2) pada bagian indikator ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran dasar desain grafis memperoleh persentase sebesar 87% agar pembelajaran dikemas dengan media yang lebih menarik misalkan dalam bentuk gambar maupun video, 3) pada bagian indikator motivasi peserta didik dalam pembelajaran diperoleh persentase sebesar 85% dengan cara penggunaan media pembelajaran *e-learning* dalam proses pembelajaran mata pelajaran dasar desain grafis , 4) pada indikator materi pembelajaran guna mengetahui tingkat kesulitan pemahaman peserta didik diperoleh persentase sebesar 85% bahwa mata pelajaran dasar desain susah dipahami jika hanya dijekaskan dengan teori saja, 5) pada indikator media pembelajaran untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan guru, diperoleh persentase sebesar 77% peserta didik setuju guru masih menggunakan media yang tidak menarik, dan 6) pada indikator sarana pembelajaran diperoleh hasil sebesar 80% bahwa sarana pembelajaran di SMK Negeri 1 Sukasada tergolong baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut sudah saatnya pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran peserta

didik. Menurut Arsyad (2011) “media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”. Media pembelajaran memiliki manfaat dalam membantu peserta didik dalam mempermudah pemahaman terhadap konsep atau gagasan serta membantu memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *online* dengan berbantuan *e-learning*. Media pembelajaran berbantuan *e-learning* ini menggunakan *Learning Management Sistem* (LMS). LMS sendiri merupakan suatu sistem pengelolaan pembelajaran berbasis website. Salah satu LMS yang sering digunakan adalah *schoolology*. Melalui *schoolology* peserta didik dapat belajar dengan menggunakan video tutorial ataupun dokumen yang diunggah oleh guru sebagai bahan untuk memperdalam materi serta dapat mengadakan diskusi secara *online* terutama ketika kegiatan pembelajaran di sekolah telah selesai. *Schoolology* juga mendukung ekstensi *file* sesuai dengan aplikasi yang digunakan pada mata pelajaran dasar desain grafis. Adapun beberapa penelitian terkait yang dilakukan berkaitan dengan pengembangan *e-learning* berbasis *schoolology*. Supratman & Purwaningtias (2018) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolology* dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan pembelajaran lebih menarik dan lebih semangat karena *e-learning* berbasis *schoolology* memiliki fitur yang akan disukai siswa. Penelitian lainnya yang dilakukan Efendi (2017) menyatakan bahwa hasil belajar kognitif dan motivasi peserta didik lebih baik menggunakan *elearning* berbasis *schoolology* dibandingkan *edmodo*. Media

pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolology* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik (Sugiarto & Wibawa, 2017).

Pada pengembangan media pembelajaran diperlukan juga model pembelajaran yang mendukung. Saat ini banyak model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk kegiatan pembelajaran di kelas, salah satunya adalah model pembelajaran berbasis pengalaman atau dikenal dengan istilah *experiential learning*. Menurut Kolb (dalam Silberman, 2014) mendefinisikan pembelajaran merupakan “sebagai proses di mana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman”. Menurut Kolb (dalam Baharudin & Wahyuni, 2007) menyatakan bahwa jenis model pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) merupakan suatu model proses belajar mengajar yang mampu mengaktifkan pembelajaran guna membangun pengetahuan serta keterampilan melalui pengalaman secara langsung. Selain itu Suharto (2013) juga menyatakan bahwa model pembelajaran *experiential learning* ialah pengalaman yang dijadikan sebagai suatu wadah untuk pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran berbasis pengalaman atau *experiential learning* sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dasar desain grafis karena mata pelajaran ini lebih banyak aktivitas praktek sehingga semakin banyak sering peserta didik mengalami kegiatan praktek tersebut tentu akan meningkatkan kemampuan dari peserta didik dalam pemahaman materi serta kemampuan penggunaan aplikasi yang digunakan pada pembelajaran dasar desain grafis. Menurut Pamungkas (2018), *experiential learning* mempunyai tujuan 1) untuk mengubah struktur kognitif dari peserta didik, 2) untuk mengubah sikap peserta didik, 3) untuk memperluas aneka ragam keterampilan yang telah dimiliki oleh peserta didik. Ketiga elemen tersebut memiliki hubungan dan saling

mempengaruhi secara keseluruhan dan tidak terpisah karena jika salah satu elemen tidak ada maka elemen lainnya tidak akan efektif. Berdasarkan uraian di atas adapun kesimpulan tujuan diterapkannya model *experiential learning* dalam pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dalam mata pelajaran dasar desain grafis ialah memperluas struktur kognitif (kemampuan) peserta didik, dan memperluas keterampilan peserta didik yang sebelumnya telah ia miliki. Adapun beberapa penelitian terkait berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran *experiential learning*. Paramita, *et al.*,(2019) menyatakan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan prestasi belajar matematika dengan menggunakan model *experiential learning* dan menggunakan pembelajaran konvensional. Dewi & Raharjeng (2018) juga menyatakan bahwa model pembelajaran *experiential learning* berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar dari peserta didik.

Berdasarkan hasil pemaparan permasalahan yang telah diperoleh, adanya pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* berbantuan model pembelajaran *experiential learning* penting dilakukan dengan tujuan mempermudah peserta didik dalam memperoleh bahan ajar. Terkait hal ini, peneliti tertarik melakukan pengembangan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoology* dan *Experiential Learning* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada”**.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran untuk peserta didik dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru selama ini hanya berupa buku paket yang jumlahnya terbatas serta internet yang terkadang urutan materinya tidak sesuai dengan silabus di sekolah. Ketika kegiatan pembelajaran di kelas, guru juga menggunakan media *powerpoint* namun penggunaanya jarang, karena guru lebih sering menjelaskan materi secara langsung.
2. Peserta didik merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru hanya berupa buku paket, internet dan *powerpoint* saja.
3. Peserta didik ingin menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi, misalkan dalam bentuk gambar atau video serta media pembelajaran yang mudah diakses.
4. Pengelolaan kelas yang dilakukan guru masih kurang sehingga masih menimbulkan kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered learning*).

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka disimpulkan beberapa masalah yang dibahas yaitu:

1. Bagaimana pengembangan dan implementasi media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolology* dan *experiential learning* pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolology* dan

experiential learning pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan dan implementasi media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *experiential learning* pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada.
2. Untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *experiential learning* pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada.

1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Terdapat batasan masalah dalam pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *experiential learning* pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *experiential learning* hanya terbatas pada satu mata pelajaran yaitu dasar desain grafis untuk peserta didik kelas X Jurusan Multimedia.
2. Pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada dikembangkan dan diajarkan oleh guru dengan menggunakan model *experiential learning*.

3. Pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *experiential learning* ini hanya dilakukan sampai dengan kegiatan uji coba terbatas, yaitu sebanyak 4 (empat) kali pertemuan tatap muka.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *experiential learning* pada mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Negeri 1 Sukasada ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media *e-learning* berbasis *schoology* dan *experiential learning*.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran di kelas, khususnya model pembelajaran *experiential learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat memberikan pengalaman dan wawasan yang baru mengenai pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *experiential learning* pada mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Negeri 1 Sukasada.

b. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *experiential learning* pada mata mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Negeri 1 Sukasada ini diharapkan mampu menumbuhkan motivasi dan minat

peserta didik dalam belajar. Selain itu peserta didik juga diharapkan mampu menggunakan *e-learning* berbasis *schoology* dan *experiential learning* sebagai salah satu sumber belajar sehingga nantinya peserta didik dapat aktif dalam proses belajar mengajar di kelas.

c. Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan pengalaman baru kepada guru untuk penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *experiential learning* kepada peserta didik, sehingga inovasi dalam proses pembelajaran akan terus berkembang dan menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti dan memahami pelajaran yang diberikan.

d. Bagi Sekolah

Peneliti mengharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *experiential learning* pada mata pelajaran dasar desain grafis memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik sehingga menghasilkan lulusan yang kompeten bagi di SMK Negeri 1 Sukasada.

e. Bagi Lembaga

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *experiential learning* dapat dijadikan sebagai koleksi media pembelajaran bagi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan serta dapat pula dijadikan sebagai alat bantu bagi mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dalam melakukan penelitian.