

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan pada era globalisasi merupakan kebutuhan yang amat menentukan masa depan seseorang. Tanpa melalui proses pendidikan yang baik sulit bagi seseorang untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang lebih berkualitas. Menurut Undang-Undang SISDIKNAS BAB 1 Pasal 1 menerangkan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk dapat mewujudkan proses pembelajaran dan suasana pembelajaran, agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, masyarakat, bangsa dan negara.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan sekolah utama yang ditunjuk sebagai ICT Center (Pusat TIK) dalam pengembangan jardiknas di sekolah. Pembangunan Jardiknas (Jejaring Pendidikan Nasional) dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (Direktorat PSMK) adalah langkah awal dari terbangunnya Pusat Layanan Internet Pendidikan. Jardiknas mempunyai fungsi untuk memanfaatkan TIK dalam pengelolaan manajemen pendidikan,

melakukan integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran, serta memanfaatkan TIK dalam berbagai kegiatan pendidikan (Hudallah, 2012).

SMK Negeri 1 Sawan merupakan sekolah yang berada di Singaraja di Wilayah Bali Utara. Dalam pengajarannya menerapkan kurikulum 2013 revisi 2018 dalam kurikulum 2013 revisi 2018 ini pembelajaran berpusat pada peserta didik dimana siswa mencari pengetahuan bukan menerima pengetahuan. Beberapa program keahlian terdapat di SMK ini salah satu program keahlian yang ada di SMK Negeri 1 Sawan yaitu Program keahlian Multimedia. Sistem Komputer merupakan mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh siswa kelas X Multimedia. Mata pelajaran Sistem Komputer merupakan mata pelajaran tergolong produktif. Pembelajaran produktif merupakan pembelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dan keahlian masing-masing, dimana selama menempuh mata pelajaran produktif siswa harus mencapai kompetensi-kompetensi yang telah ditetapkan oleh sekolah. Pelajaran produktif lebih menekankan pada kemandirian, keefektifan, dan kreativitas peserta didik. Untuk memenuhi ketiga kriteria tersebut, maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kondisi sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan teknik wawancara dan angket (terlampir 03) terhadap guru mata pelajaran Sistem Komputer kelas X di SMK Negeri 1 Sawan pada tanggal 29 November 2019, diperoleh informasi bahwa 1) kurangnya bahan ajar yang relevan sesuai dengan karakteristik peserta didik. bahan ajar yang digunakan hanya berupa modul dalam bentuk PDF dan Media penyampaian materi berupa power point. Bahan ajar hanya dimiliki oleh

guru. Sedangkan peserta didik tidak memiliki sumber belajar yang jelas, sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik adalah internet namun tidak semua peserta didik mau mencari materi secara mandiri untuk dipelajari, sehingga menyebabkan pemahaman siswa mengenai mata pelajaran Sistem Komputer menjadi rendah. 2) Kurangnya jam pelajaran di kelas, terbatas hanya 2 jam pelajaran dalam seminggu sedangkan indikator materi pada silabus yang harus dicapai sangat padat baik kegiatan teori maupun praktikum. Terbatasnya jam pelajaran ini sering mengakibatkan kegiatan pembelajaran tidak dapat diselesaikan melalui pertemuan di kelas, sehingga hanya diganti dengan pemberian tugas rumah. Oleh karena itu media pembelajaran yang digunakan oleh guru memiliki pengaruh yang besar dalam membantu proses belajar mengajar. Dikarenakan kurangnya bahan ajar yang dapat menimbulkan anggapan siswa bahwa guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Ketika mempraktikkan prosedur dan mengalami kendala, peserta didik lebih cenderung meminta bantuan terhadap guru. Peserta didik kurang memiliki inisiatif untuk mencari dan menemukan solusi dari permasalahan yang mereka temui.

Selain melakukan wawancara dengan guru, peneliti juga memberikan angket (terlampir 04) terhadap peserta didik kelas X kompetensi Multimedia mengenai pembelajaran apa yang senang digunakan dalam proses pembelajaran. Informasi yang diperoleh dari penyebaran angket didapatkan informasi terkait dengan karakteristik kegiatan pembelajaran dan karakteristik peserta didik yaitu 1) media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa power point. 2) Peserta didik merasa bosan dengan media pembelajaran tersebut. 3) Siswa lebih tertarik dengan media

pembelajaran yang menampilkan materi dalam bentuk gambar, video, dan forum diskusi.

Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket (Lampiran 05) yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru mata Pelajaran Sistem Komputer dan siswa kelas X Multimedia di SMK N 1 Sawan peneliti melakukan analisa mengenai karakteristik peserta didik dan karakteristik pembelajaran. Sesuai dengan angket (Lampiran 05) yang disebarakan kepada peserta didik kelas X Multimedia dapat dianalisa karakteristik peserta didik dari komponen (1) pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran sistem komputer Dari 35 responden persentase yang diperoleh adalah 34%. Selain menganalisis komponen pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran sistem komputer peneliti juga menganalisa dari komponen (2) ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dari 35 responde 74% peserta didik mengatakan tertarik jika media yang digunakan dalam pembelajaran sistem komputer menggunakan Video. Dilihat dari komponen (3) Motivasi siswa dalam pembelajaran 93% respon peserta didik sangat baik jika pembelajaran sistem komputer dibuatkan media pembelajaran *e-learning* yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain menganalisa karakteristik peserta didik peneliti juga menganalisa Karakteristi Pembelajaran peserta didik dianalisa melalui komponen (4) media pembelajaran 88% peserta didik mengatakan sangat setuju bahwa guru hanya menggunakan media power point pada saat menjelaskan materi.

Dari analisa yang dilakukan peneliti melalui penyebaran angket (Lampiran 05) maka diperoleh hasil bahwa peserta didik lebih cenderung senang belajar menggunakan sumber belajar elektronik dari pada sumber belajar cetak dalam

proses pembelajaran. Untuk meningkatkan minat belajar siswa maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dikemas dengan model pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan dalam proses penyampaian materi. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat peserta didik memiliki pengalaman baru dalam mempelajari materi. Pemilihan media sebagai sumber belajar dapat memperkaya materi dan pengalaman belajar dan membantu kesiapan peserta didik untuk menerima materi yang akan diajarkan pada pertemuan berikutnya. Salah satu media yang memenuhi kriteria sebagai media ajar mandiri adalah dengan menggunakan media *e-learning* yang berbasis *schoolology*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *e-learning* berbasis *Schoolology* dikarenakan *schoolology* menyediakan banyak pilihan resource, bisa menampung jenis soal (question bank), tersedianya fasilitas attendance/absensi, *message* dan *analytic*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tigowati *et al* (2017) mengatakan hasil belajar kognitif metode *e-learning* berbasis *schoolology* lebih baik dibandingkan dengan Edmodo, karena *schoolology* mudah diakses, Dengan menggunakan media ajar *e-learning* berbasis *Schoolology* dapat menyusun penyajian bahan pembelajaran mandiri yang dirancang secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik yang setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan link-link sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi interatif dengan program, dilengkapi dengan penyajian modul, video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar (Gunadharma, 2011). Pada penelitian ini digunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 salah satunya yaitu model *blended learning*. *Blended learning* adalah sebuah model

pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan *e-learning*. *Blended learning* merupakan konsep baru dalam pembelajaran dimana penyampaian materi dapat dilakukan di kelas dan online (Dwiyo,2018). Penggabungan yang dilakukan secara baik antara pengajaran tatap muka dimana pengajar dan pebelajar bertemu langsung dan melalui media *online* yang bisa diakses kapanpun. Penggabungan pembelajaran tatap muka dengan *e-learning* tersebut disebabkan karena terbatasnya waktu dan mudah membuat siswa merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran serta tuntutan perkembangan teknologi yang semakin luas. Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran dikemas menggunakan model *Blended Learning* akan disusun menggunakan *platfrom system* (LMS). *Schoology* adalah sebuah layanan gratis yang menggunakan konsep pengelolaan pembelajaran sosial yang dikhususkan untuk membangun lingkungan belajar online yang aman untuk berbagi informasi dan fitur-fitur atau konten pendidikan baik berbentuk tulisan, file dan link yang dapat dibagikan baik guru maupun siswa. Dengan adanya *Schoology* siswa dapat belajar secara online. Menggunakan *Schoology* akan membuat proses belajar menjadi lebih interaktif, karena dengan adanya *Schoology* guru dapat menyisipkan suatu bahan ajar tidak hanya dalam bentuk teks, melainkan bisa dalam bentuk animasi, video maupun audio yang dapat menarik minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran Sistem Komputer .

Berdasarkan penelitian sebelumnya terkait dengan penelitian pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbantuan *Schoology* dengan model *blended learning*, didapatkan beberapa hasil penelitian yang relevan penelitian yang dilakukan oleh Mustakim, *et al* (2019) mengatakan hasil

penelitian Efektivitas, pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* berbasis *schoolology* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti, *et al* (2017) Pengembangan Perangkat *Blended Learning* Berbasis Learning Management System Pada Materi Listrik Dinamis dengan Hasil uji validasi ahli menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualitas sangat praktis dan layak digunakan. Peneliti lain yang dilakukan oleh Ningsih, *et al* (2018) diperoleh hasil bahwa Penerapan *Blended Learning* Berbasis *Schoolology* dapat meningkatkan daya berfikir kritis peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Ardianti, *et al* (2019) menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Pendekatan *Stem Education* Berbantuan *Schoolology* dapat meningkatkan critical thinking peserta didik kelas XI IPA AMAN 3 Sumbawa. Peneliti lain dilakukan oleh Firmansyah (2015) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology* dapat meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan dalam bidang ilmu pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dikembangkan suatu bahan ajar dalam hal ini berupa *e-learning* berbasis *schoolology* dan model *Blended Learning*. Adapun media pembelajaran *e-learning* ini dibuat diharapkan dapat membantu proses berfikir siswa untuk memahami konsep sistem komputer secara menyeluruh. Terkait permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Model *Blended Learning***

Berbantuan *Schoology* Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Multimedia Di SMK N 1 Sawan.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut

1. Bagaimana Rancangan dan Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Model *Blended Learning* Berbantuan *Schoology* Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Multimedia di SMK N 1 Sawan?
2. Bagaimana Respon siswa dan Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Model *Blended Learning* Berbantuan *Schoology* Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Multimedia di SMK N 1 Sawan?.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas , maka tujuan penelitian ini dapat dirumuskan, yaitu:

1. Untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan hasil rancangan Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Model *Blended Learning* Berbantuan *Schoology* Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Multimedia di SMK N 1 Sawan.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Model *Blended Learning* Berbantuan *Schoology*

Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Multimedia di SMK N 1 Sawan.

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran *e-learning* ini dikembangkan dengan aplikasi *schoolology* dengan model *blended learning*
2. Materi pembelajaran dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut mata pelajaran sistem komputer yang sesuai dengan silabus yang telah dibuat dan sesuai dengan kurikulum 2013.
3. Pengembangan media pembelajaran *e-learning* ini hanya dilaksanakan sampai uji coba terbatas, yaitu suatu upaya untuk melakukan evaluasi dan revisi hingga mendapat suatu hasil berupa media pembelajaran *elearning* berbasis *schoolology* pada mata pelajaran Sistem Komputer karena keterbatasan waktu.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Model *Blended Learning* Berbantuan *Schoolology* Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Multimedia di SMK N 1 Sawan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan tentang pengembangan *E-learning* model *Blended Learning* berbantuan *Schoology* pada mata pelajaran Sistem Komputer kelas X Multimedia di SMK N 1 Sawan. Bagi penelitian sejenis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai kajian untuk penelitian yang ingin mengembangkan *e-learning* berbasis *Schoology* dan model *Blended learning* pada mata pelajaran Sistem Komputer.

2. Manfaat Praktis

1) Manfaat bagi Siswa

- a. Meningkatkan minat belajar siswa
- b. Menambah kemandirian siswa dalam belajar.
- c. Sebagai sumber belajar alternatif yang dapat memudahkan siswa dalam mengakses dan memahami materi.

2) Manfaat Bagi Guru

- a. Sebagai salah satu cara mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif
- b. Menambah Bahan ajar guru dalam mata pelajaran sistem Komputer.

3) Manfaat bagi sekolah

Bahan ajar yang dikembangkan dapat membantu sekolah dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas dan meningkatkan mutu dan kompetensi lulusan khususnya pada mata pelajaran Sistem Komputer.

4) Manfaat Bagi Lembaga

Dengan pengembangan *e-learning* berbasis *Schoology* dan model *blended learning* ini dapat dijadikan koleksi bagi prodi Pendidikan teknik Informatika, jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha serta dapat pula dijadikan alat bantu bagi mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dalam melakukan penelitian.

