

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran memiliki beragam metode dan media yang dapat digunakan. Setiap pergantian kurikulum pasti akan muncul berbagai macam metode pembelajaran yang dianggap lebih mendorong dalam meningkatkan kompetensi. Media juga akan mengalami perkembangan dari yang konvensional menjadi berteknologi yang dibutuhkan untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Selain itu, pada kurikulum 2013 peserta didik lebih dituntut untuk belajar mandiri. Secara tidak langsung guru dituntut untuk menyiapkan metode dan media yang dapat mengarahkan peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri.

Media dibutuhkan untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Berbagai macam media ditawarkan pada saat ini. Baik media tradisional maupun media modern. Media tradisional membutuhkan waktu lebih lama untuk tatap muka antara guru dan peserta didik sedangkan jam mata pelajaran yang diberikan terbatas. Media yang dapat digunakan harus melihat dari minat peserta didik.

Teknologi Informasi yang berkembang pesat saat ini lebih menarik peserta didik untuk mencari informasi melalui internet. Penggunaan teknologi ini menjadi hal yang efektif dan efisien melihat minat peserta didik dalam menggunakan internet. Berdasarkan hasil survey **APJII** (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) yang ditulis oleh Isparmo SEO dalam

<http://isparmo.web.id>, di tahun 2018 ini pengguna internet di Indonesia menjadi 54,68% dari seluruh penduduk Indonesia, atau sekitar 143,26 juta pengguna. Terjadi kenaikan pengguna sebanyak 10,56 juta pengguna dibandingkan tahun 2017 atau naik sekitar 7%. Lebih lanjut Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) pada 2018 menunjukkan, pengguna internet rentang usia 15-19 tahun mencapai 12,5 juta pengguna, dan rentang usia 10-14 tahun mencapai 768 ribu pengguna..

Melihat data tersebut menyatakan bahwa manusia bergantung pada teknologi informasi atau internet yang sebagian besar pengguna masih dalam umur sekolah menengah dan mengalami peningkatan dalam penggunaannya. Akan tetapi, ketergantungan tersebut belum diarahkan secara optimal.

Manusia mulai bergantung pada teknologi informasi baik dalam berkomunikasi, bisnis dan menambah ilmu pengetahuan sehingga mulai muncul konsep *e-government*, *e-commerce*, *e-learning* dan lain sebagainya. Media yang mudah dijangkau dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat memang sangat dibutuhkan. Bahkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sudah menerapkan buku elektronik yang menggunakan teknologi informasi yang dapat diakses di [www. http://kemdikbud.go.id](http://www.kemdikbud.go.id) untuk mempermudah pelajar dalam mencari informasi materi belajar.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mempunyai beberapa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan belajar dan pemaparan peserta didik permasalahannya adalah: (1) media dan metode pembelajaran yang sering digunakan kurang memberikan minat peserta

didik untuk belajar, (2) kurang efektif media tradisional yang membutuhkan waktu lebih banyak tatap muka antara guru dan peserta didik, (3) pemanfaatan teknologi informasi yang sudah ada di sekolah untuk pembelajaran belum optimal.

Pemesanan tempat penerbangan (*Airline Reservation*) sebagai salah satu mata pelajaran peminatan paket keahlian Usaha Perjalanan Wisata pada struktur Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Kejuruan, tidak cukup hanya disampaikan dengan membuat modifikasi model pembelajaran, namun sangat penting adanya variasi media dan tersedianya sumber belajar memadai, sehingga dapat membuat peserta didik belajar lebih nyaman, lebih mudah dalam memahami dan mempraktikkan keterampilan kompetensi kejuruan yang dipersyaratkan. Materi belajar pemesanan tempat penerbangan (*airline reservation*) meliputi Geografi Penerbangan, *Freedom of Air*, Airlines, *Official Airline Guide Book* dan Menerima Pemesanan Tempat Penerbangan.

Pentingnya pengetahuan dan keterampilan pemesanan tempat penerbangan (*airline reservation*) di sekolah menengah kejuruan ini belum sepenuhnya dikuasai oleh peserta didik yang dibuktikan dengan tingginya persentase peserta didik yang mengeluh dan merasa kesulitan dalam mempelajari materi pemesanan tempat penerbangan (*airline reservation*) ini. Hal tersebut diperkuat dengan data hasil belajar pemesanan tempat (*Airline Reservation*), khususnya di kelas XI Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 1 Singaraja masih rendah, sebagaimana tertera pada Tabel 1.1:

Tabel 1.1

Hasil belajar Pemesanan Tempat Penerbangan (Airline Reservation)

Peserta didik Kelas XI UPW Tiga Tahun Terakhir

No	Tahun Ajaran	NILAI						Keterangan
		Ulangan Harian	Penugasan	Tengah Semester	Akhir Semester	Praktek	Akhir (NA)	
1	2015/2016	7,22	7,65	7,43	7,00	7,57	7,37	Rata-Rata Hasil belajar tiga Tahun Terakhir sebesar 7,48
2	2016/2017	7,50	7,75	7,50	7,25	7,50	7,50	
3	2017/2018	7,35	7,70	7,55	7,55	7,65	7,56	

Catatan :

$$\text{Nhar (1) + NT.Sem (1) + NA.Sem (2) + Npr (4)}$$

$$\text{NA} = \frac{\text{Nhar (1) + NT.Sem (1) + NA.Sem (2) + Npr (4)}}{8}$$

Setelah dianalisis dengan bantuan perhitungan sederhana yang digunakan di *Microsoft Excel* ditemukan bahwa penyebab belum optimalnya hasil belajar peserta didik dalam penguasaan *city code international* adalah; (1) Rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas XI UPW; (2) sajian materi tidak menantang ; (3) Hasil belajar peserta didik di bawah nilai KKM.

Hasil belajar peserta didik yang belum sepenuhnya memenuhi tututan kompetensi yang dipersyaratkan oleh dunia usaha dan dunia industri, merupakan tanggung jawab guru untuk mencari solusi, salah satunya adalah menganalisa kembali metode pembelajaran yang selama ini diterapkan. Penyajian materi yang didominasi metode ceramah semata-mata berorientasi kepada materi yang

tercantum dalam kurikulum atau buku teks akan mengurangi motivasi belajar peserta didik, di mana belajar pemesanan tempat penerbangan (*airline reservation*) tampaknya hanya untuk mendapatkan nilai ulangan atau ujian produktif tanpa memperhatikan kualitas kompetensi yang dibutuhkan oleh dunia industri. Metode ini masih didasarkan pada asumsi bahwa pengetahuan dapat dipindahkan secara utuh dari pikiran guru ke dalam pikiran peserta didik, padahal penguasaan pengetahuan dan keterampilan tidak bisa ditransfer begitu saja kepada peserta didik, oleh karena itu penggunaan metode ini perlu dievaluasi kembali dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan konsep pembelajaran tuntas (*mastery learning*) dengan menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP), seseorang dikatakan telah berhasil dalam belajar apabila telah menguasai standar minimal ketuntasan yang telah ditentukan sebelumnya atau sekarang dikenal dengan nama Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebaliknya, jika penguasaan ketuntasan di bawah KKM maka peserta didik tersebut dikatakan mengalami kegagalan dalam belajar.

Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengetahui apakah peserta didik gagal atau berhasil mencapai KKM adalah dengan cara menganalisis hasil belajar dalam bentuk nilai hasil belajar yang tercantum dalam buku laporan pendidikan. Keberhasilan peserta didik dalam mencapai nilai di atas KKM salah satunya ditentukan oleh kemampuan peserta didik dalam belajar mandiri yaitu keterampilan mengatur kegiatan belajar dan mengontrol perilaku belajar.

Penggunaan strategi belajar efektif dengan cara mengetahui tujuan, arah, strategi serta sumber-sumber yang mendukung untuk belajar, juga merupakan

faktor yang menentukan keberhasilan dalam mencapai nilai di atas KKM. Hal ini sesuai dengan penelitian Sedanayasa dalam Widiyastuti (2012) yang menemukan adanya penguasaan keterampilan belajar peserta didik di sekolah menengah atas umumnya masih rendah.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan kecenderungan peserta didik masih menunggu instruksi dari guru dalam mempelajari materi maupun pengerjaan tugas-tugas. Peserta didik masih kurang dalam berinisiatif dalam pengelolaan pembelajarannya sendiri, bahkan kecenderungan peserta didik belajar ketika akan dilaksanakan ulangan maupun ujian.

Untuk mencapai keterampilan belajar, peserta didik membutuhkan kemandirian dalam belajar. Kemandirian belajar atau SRL (*Self Regulated Learning*) menempatkan pentingnya seseorang untuk belajar disiplin mengatur dan mengendalikan diri sendiri, terutama bila menghadapi tugas-tugas yang sulit (Darmiany, 2010).

Pada sisi lain, SRL menekankan pentingnya inisiatif. Peserta didik yang memiliki inisiatif menunjukkan kemampuan untuk mempergunakan pemikirannya, perasaan-perasaannya, strategi dan tingkah lakunya yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan (Zimmerman, 2002).

Yani (2015) berpendapat bahwa penerapan SRL berbasis internet merupakan strategi lain untuk meningkatkan kemandirian belajar dan menyiasati keterbatasan waktu dengan mengupayakan bahan ajar diunduh secara online atau bahan ajar digital yang dapat diunduh di luar pertemuan tatap muka. Proses

inilah yang akan memfasilitasi kemandirian peserta didik untuk mempelajari bahan ajar tersebut melalui *e-learning* dengan aplikasi moodle.

Hasil Riset Soemantri (2004) menyebutkan bahwa peserta didik sekarang menuntut lebih banyak waktu yang berkualitas untuk bisa berdiskusi dan membantu pemahaman dalam pembelajaran, tatap muka di kelas menjadi tidak cukup untuk memenuhi waktu yang berkualitas tersebut. Salah satu alternatif adalah dikembangkannya sistem *e-learning* yang dapat memberikan lebih banyak waktu dan kesempatan kepada mahasiswa didik untuk berdiskusi. *E-learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang penyampaian materi, diskusi dan kegiatan perkuliahan lainnya dilakukan melalui media elektronik.

Produk *e-learning* dengan aplikasi moodle memungkinkan peserta didik untuk masuk kedalam “ruang kelas digital” untuk mengakses materi-materi pembelajaran. Kelebihan dari moodle antara lain dapat membuat materi pembelajaran, kuis, forum diskusi secara online dalam suatu kemasan *e-learning*. Peserta didik diharapkan dapat lebih memahami materi *Airline Reservation* dengan media pembelajaran ini, karena dapat mengakses lebih banyak informasi yang ada pada *e-learning* dengan aplikasi moodle. Selain itu, inovasi media pembelajaran yang ditawarkan diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajarannya.

Mawardi, *et al* (2014) menjelaskan dalam penelitiannya *The Model of Instructional Design Based on Self-Regulated Learning using E learningar Object Oriented Dynamic Learning Environment (MOODLE)* bahwa desain pembelajaran berbasis *self regulated learning* menggunakan moodle lebih efektif

dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan pengelolaan kemandirian peserta didik yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan CD-ROM dan e-mail. Sedangkan Pardamean & Suparyanto (2014) dalam penelitiannya tentang *a systematic approach to improving e-learning implementations in high schools* menyatakan bahwa jenis e-learning yang disarankan untuk tingkat SMA adalah model gabungan. Model ini memungkinkan guru dan peserta didik untuk memenuhi pembelajaran tatap muka di dalam kelas, di mana e-learning disampaikan dengan menggunakan MOODLE sebagai LMS (*Learning Management System*).

Harahap (2015) dalam penelitiannya tentang pemanfaatan *e-learning* berbasis LCMS moodle sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah sistem informasi akuntansi menyatakan bahwa aplikasi *Moodle* tidak memaksa seorang dosen merubah gaya mengajarnya, tetapi pengembangan aplikasi berbasis *e-learning* ini bisa saling mendukung, perkembangannya pun akan terus disesuaikan untuk mendukung proses pembelajaran pedagogis sebagai hal utama. Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI UPW di SMK Negeri 1 Singaraja penulis mengembangkan *e-learning* berbasis SRL (*Self Regulated Learning*).

Dengan adanya media pembelajaran *e-learning* ini, diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, meningkatkan minat peserta didik, serta dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Hal ini dikarenakan *e-learning* menuntut peserta didik untuk

bisa berinteraksi dengan internet, seperti mengakses informasi yang luas, memunculkan keaktifan peserta didik yang disebabkan tantangan, serta ketersediaan materi untuk pembelajaran.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kondisi aktual yang telah dipaparkan di atas, ada beberapa permasalahan yang diprediksi dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Teknologi informasi yang belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran.
- 2) Sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah seperti jaringan internet kurang dioptimalkan.
- 3) Hasil belajar masih rendah dibawah capaian nilai standar.
- 4) Kesulitan dalam mempelajari dan menguasai materi belajar pemesanan tempat (*airline reservation*)
- 5) Penerapan metode ceramah masih mendominasi dalam proses pembelajaran.
- 6) Penggunaan media pembelajaran sederhana dan kurang bervariasi.

Permasalahan tersebut di atas menunjukkan bahwa peserta didik sangat memerlukan situasi belajar yang berbeda, yang bisa membuat mereka mudah menguasai pengetahuan dan keterampilan khususnya pada materi *airline reservation* yang dibutuhkan di dalam dunia kerja yang akan mereka geluti.

3. Pembatasan Masalah

Penerapan metode pembelajaran konvensional dengan didominasi peran guru dan penggunaan media pembelajaran sederhana menjadikan kecenderungan bagi peserta didik hanya belajar ketika menghadapi ulangan atau ujian. Hal ini berdampak pula pada aktivitas belajar siswa yang kurang, baik kualitas maupun kuantitasnya.

Pencapaian hasil belajar yang belum maksimal, khususnya pada mata pelajaran pemesanan tempat sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri sebagai akibat dari penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang konvensional merupakan tanggung jawab guru.

Mengingat terlalu luasnya permasalahan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, maka penelitian ini akan dibatasi pada penerapan media pembelajaran yang merupakan pengembangan dari metode ceramah dan media sederhana, berupa pembelajaran *e-learning* yang memungkinkan peserta didik dapat belajar mandiri (*Self Regulated Learning*).

4. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana rancang bangun pengembangan konten *e-learning* berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) mata pelajaran *Airline Reservation*?

- 2) Bagaimana tanggapan ahli, peserta didik dan guru mata pelajaran terhadap konten *e-learning* berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) mata pelajaran *Airline Reservation*?
- 3) Bagaimana efektivitas konten *e-learning* berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) mata pelajaran *Airline Reservation* dilihat dari hasil belajar peserta didik?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Mendeskripsikan rancang bangun pengembangan konten *e-learning* berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) mata pelajaran *Airline Reservation*.
- 2) Mendeskripsikan tanggapan ahli, peserta didik dan guru mata pelajaran terhadap pengembangan konten *e-learning* berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) mata pelajaran *Airline Reservation*.
- 3) Menganalisis efektivitas konten *e-learning* berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) mata pelajaran *Airline Reservation* dilihat dari hasil belajar peserta didik.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan konten *e-learning* berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) untuk meningkatkan hasil belajar *airline reservation* kelas XI UPW di SMK

Negeri 1 Singaraja akan memberikan dua manfaat, yaitu secara teoritis dan secara praktis.

1) Secara Teoretis

Hasil penelitian pengembangan diharapkan dapat: 1) menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan konten *e-learning*, di mana peserta didik dapat belajar mandiri dan mencapai hasil belajar yang maksimal. 2) memberikan tambahan wawasan pengetahuan, pengalaman dan pemahaman terkait dengan pengembangan produk yang bersifat *user friendly* sehingga dengan mudah dapat digunakan oleh siapa saja untuk pembelajaran alternatif. 3) memberikan landasan teoritik terhadap pemecahan masalah tentang pembelajaran *airline reservation* dengan menggunakan konten *e-learning* berbasis SRL (*self regulated learning*).

2) Secara Praktis

a. Bagi Peserta didik

Memberikan keleluasaan dan memudahkan peserta didik belajar secara efektif dan efisien serta dapat belajar secara mandiri.

b. Bagi Guru

Pengembangan konten *e-learning* bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik belajar secara mandiri. Kemandirian belajar akan mengurangi ketergantungan peserta didik terhadap peran guru. Peserta didik akan meminta bantuan guru apabila peserta didik mengalami kesulitan yang

tidak bias dipecahkan sendiri maupun dengan teman sejawat. Situasi pembelajaran seperti ini akan memposisikan peran guru sebagai fasilitator, pembimbing dan mediator.

c. Bagi Sekolah

Hasil yang diharapkan dari pengembangan ini adalah: 1) dapat memberikan manfaat sebagai sumbangan inovasi positif khususnya pada mata pelajaran *airline reservation*, dan 2) pengembangan konten *e-learning* untuk mata pelajaran yang lain dapat diterapkan, sehingga setiap guru dan setiap mata pelajaran dapat terfasilitasi di samping pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah berupa konten *e-learning* berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) dengan aplikasi moodle untuk mata pelajaran *airline reservation*. Produk pengembangan ini berupa satu paket produk pengembangan yang terdiri: 1) bahan ajar yang dikhususkan untuk mata pelajaran *airline reservation* kelas XI UPW di SMK Negeri 1 Singaraja, 2) buku manual panduan guru, 3) buku manual panduan peserta didik, dan 4) penugasan maupun quiz sebagai bentuk dari pembelajaran mandiri (*self regulated learning*), 5) umpan balik (*feedback*).

Produk ini tidak hanya menyajikan informasi dan bahan ajar semata kepada peserta didik, tetapi juga memberikan tantangan berupa LKS atau pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik untuk menggunakan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dalam memecahkan suatu masalah serta diberikan

keleluasaan kepada peserta didik untuk mengelola secara efektif pembelajarannya sendiri dalam berbagai cara guna mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Konten *e-learning* dengan aplikasi moodle ini dikembangkan untuk meningkatkan dan mengarahkan peserta didik belajar secara mandiri, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengelola pembelajarannya sendiri.

1.8 Definisi Istilah

Agar mempermudah pemahaman perlu adanya penjelasan yang berkaitan dengan variabel penelitian.

- 1) *E-learning* merupakan proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis *web*, pembelajaran berbasis komputer, kelas *virtual*, dan kelas *digital*. Materi-materi dalam kegiatan pembelajaran elektronik tersebut kebanyakan dihantarkan melalui media internet, tape *video* atau *audio*, penyiaran melalui satelit televisi interaktif serta CD ROM.
- 2) Konten *e-learning* adalah objek yang harus ada agar pembelajaran dapat berjalan, sedangkan aktor *e-learning* adalah individu-individu yang melaksanakan pembelajaran *e-learning*. Konten *e-learning* dapat berupa text-based content, multimedia-based content ataupun kombinasi keduanya (text-based content dan multimedia-based content)

- 3) Pembelajaran berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) adalah pembelajaran yang memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk mengelola secara efektif pembelajarannya sendiri dalam berbagai cara, sehingga mencapai hasil belajar yang optimal.
- 4) Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Dick & Carey terdapat sepuluh tahapan pengembangan pembelajaran, yaitu: 1) *Identify Instructional Goals* (Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran); 2) *Conduct Instructional Analysis* (Melakukan Analisis Pembelajaran); 3) *Identify Entry Behaviours* (Mengidentifikasi Karakteristik Peserta didik); 4) *Write Performance Objectives* (Merumuskan Tujuan Unjuk Kerja); 5) *Develop criterion Reference Tests* (Mengembangkan Instrumen Penilaian); 6) *Develop Instructional Strategy* (Mengembangkan Strategi Pembelajaran); 7) *Develop And Select Instructional Materials* (Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar); 8) *Develop and Conduct Formative Evaluation* (Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Formatif); 9) *Revise instructional* (Merevisi Pembelajaran); 10) *Develop and Conduct Sumative Evaluation* (Mengembangkan dan Melaksanakan Evaluasi Sumatif), yang dibatasi hanya sampai pada tahap ke sembilan saja.
- 5) Mata pelajaran *airline reservation* adalah salah satu mata pelajaran peminatan paket keahlian Usaha Perjalanan Wisata pada struktur Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Kejuruan yang diajarkan di kelas XI dan XII.
- 6) Tanggapan ahli isi dan ahli media adalah pernyataan kualitatif sesuai atau tidak sesuai media. Setelah ahli isi dan ahli media mereview isi *e-learning*

berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) yang dituangkan dalam angket ahli isi dan ahli media.

- 7) Tanggapan ahli desain adalah skor yang diberikan oleh ahli desain setelah menjawab angket ahli desain.
- 8) Tanggapan peserta didik adalah skor yang diberikan oleh peserta didik setelah menjawab angket peserta didik.
- 9) Tanggapan guru mata pelajaran adalah pernyataan kualitatif sesuai atau tidak sesuai *e-learning* yang dikembangkan setelah guru mata pelajaran mereview isi *e-learning* berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) yang dituangkan dalam angket guru mata pelajaran.
- 10) Hasil belajar adalah skor yang diperoleh peserta didik setelah menjawab tes hasil belajar.

