

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi akhir – akhir ini telah banyak dijumpai jenis jejaring sosial dengan tingkat perkembangan yang tinggi. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 menjelaskan bahwa pembangunan nasional dalam bidang pendidikan adalah upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang bertaqwa, beriman, menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam meningkatkan kualitas masyarakat supaya maju, makmur, adil, dan beradab berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Tingginya perkembangan jejaring sosial tersebut ditandai dengan munculnya situs-situs media sosial baru seperti facebook, twitter, moodle, dan Edmodo. Seiring dengan adanya perkembangan era baru dalam peradaban manusia yang kini sudah masuk ke dalam era industri 4.0 maka mau tidak mau dunia pendidikan juga harus siap berkembang kedepannya dan siap untuk menghadapinya. Salah satu diantaranya adalah dengan memperkaya variasi metode pembelajaran yang ada pada saat ini. Semakin meningkatnya perkembangan teknologi maka guru sebagai fasilitator juga di tuntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun media pembelajaran agar lebih

mudah di pahami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Arief S. Sadiman (2005:6), media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan Hamzah B dan Nina (2011:122) media adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat bantu yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Dengan adanya media yang dimaksud dapat mempermudah dalam menyampaikan materi ajar dari guru kepada peserta didik sehingga dapat memperjelas informasi yang disampaikan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat serta tersedianya internet menyebabkan manusia dapat memperoleh sebuah informasi apa saja yang beragam secara mudah dan cepat. Terlebih dengan kepemilikan alat komunikasi seperti *smartphone* yang saat ini tidak hanya dimiliki oleh kaum dewasa namun juga dimiliki oleh kaum muda khususnya siswa SMK di mana *smartphone* tersebut bermanfaat dalam mencari sebuah informasi melalui internet kapan pun dan dimana pun. Oleh karena itu untuk menunjang kualitas perkembangan teknologi serta penggunaan internet bagi peserta didik dalam menerima informasi untuk menunjang proses pembelajaran maka guru disarankan lebih aktif dalam menyusun konten/materi ajar di internet guna menunjang kebutuhan peserta didik dalam menerima informasi pembelajaran melalui internet.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK Negeri 1 Denpasar merupakan salah satu sekolah teknik yang berada di Kecamatan Denpasar Utara di wilayah Bali Selatan. Dimana dahulu nya memiliki nama STM Denpasar. SMK Negeri 1 Denpasar ini memiliki 12 paket keahlian. Di antaranya jurusan teknik konstruksi

batu beton, teknik gambar bangunan, teknik elektronika komunikasi, teknik pendingin dan tata udara, teknik konstruksi kayu, teknik permesinan, teknik sepeda motor, teknik instalasi pemanfaatan tenaga listrik, teknik komputer dan jaringan, rekayasa perangkat lunak, teknik kendaraan ringan, dan yang terakhir adalah jurusan multimedia. Mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) dimana mata pelajaran tersebut dirancang untuk melayani beragam macam pengguna yang berasal dari berbagai macam vendor yang berbeda-beda. Di dalam mata pelajaran tersebut mempelajari tentang teknis komunikasi data dan keragaman data. Dimana pemahaman tentang konsep dan keragaman komunikasi data itu memerlukan pemahaman yang tinggi sehingga menghasilkan hasil yang baik dan sesuai dengan standar.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada guru mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan Kelas XI TKJ 2 di SMK Negeri 1 Denpasar, didapatkan informasi bahwa guru dalam menyampaikan materi masih kurang memadai dan tidak diimbangi dengan media pembelajaran. Sedangkan cara pemahaman peserta didik berbeda-beda yang cepat memahami dengan teks, dengan audio dengan video, atau bahkan menggunakan alat pratikum. Kurangnya memadai bahan ajar tersebut maka kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien. Keterbatasan waktu mengajar yang dimiliki guru dalam menyampaikan materi dapat menyebabkan kurang efektifnya proses pembelajaran mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan di dalam kelas. Dengan demikian, maka perlunya media pembelajaran agar dapat menunjang efektifitas dalam proses pembelajaran.

Dari penyebaran angket ke 32 siswa kelas XI TKJ 2 di SMK Negeri 1 Denpasar maka di perolehlah hasil bahwa memang kurangnya bahan ajar untuk mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan sehingga siswa pun menjadi terbatas pengetahuannya, bahkan di perpustakaan sekolah pun tidak tersedia buku mata pelajaran tersebut. Dilihat dari hasil observasi tentang karakteristik siswa yang mampu memahami materi dengan cara di tampilkan video pembelajaran terlebih dahulu baru mengerti, dan ada juga karakteristik siswa yang melakukan praktek terlebih dahulu dia lebih cepat mengerti. Dalam kasus ini untuk menunjang lancarnya proses pembelajaran maka guru harus menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajarnya. Berdasarkan penyebaran angket terkait pengembangan konten *e-learning* berstrategi *flipped classroom* pada mata pelajaran teknologi layanan jaringan di kelas XI di dapatkan hasil 27 responden mengatakan setuju dan 5 responden mengatakan sangat setuju.

Dari permasalahan di atas maka dapat di pastikan untuk menghasilkan peningkatan hasil belajar pada peserta didik maka guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk mengatasi kendala-kendala tersebut. Dan dengan menggunakan media pembelajaran pun akan membuat ketertarikan peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran lebih bersemangat lagi terutama pada saat proses pembelajaran teori berlangsung. Penerapan media pembelajaran *e-learning* tentu menggunakan sebuah strategi pembelajaran agar pembelajaran dengan *e-learning* berlangsung efektif. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat di integrasikan dengan pembelajaran *e-learning* adalah strategi pembelajaran *Flipped Classroom*. Rahayu (2017) mengungkapkan strategi pembelajaran *flipped classroom* merupakan strategi pembelajaran kelas terbalik, dimana dapat meminimalkan

jumlah instruksi dari guru. Dan memanfaatkan teknologi yang menyediakan tambahan materi pembelajaran yang mendukung siswa untuk mengakses materi secara *online*.

Flipped Classroom merupakan pembalikan proses belajar di kelas tradisional dengan mengakses internet, dimana jika proses belajar di dalam kelas tradisional pembelajaran materi dilakukan di kelas dan tugas terkait materi pembelajaran dikerjakan siswa di rumah, sedangkan dalam proses pembelajaran *Flipped Classroom* yang terjadi adalah siswa mempelajari materi di rumah baik berupa teks ataupun video pembelajaran yang di unggah ke internet oleh guru dan akan didiskusikan yang belum dipahami nantinya di dalam kelas.

Penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* di sekolah juga diharapkan mampu memudahkan peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi saat belajar sehingga dengan adanya penerapan model pembelajaran *flipped classroom* tersebut peserta didik yang mengalami kesulitan belajar atau tertinggal materi dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mampu lulus dalam ujian suatu materi.

E-Learning merupakan cara baru atau terobosan baru di era globalisasi yang membantu dalam proses pembelajaran yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. *Edmodo* merupakan salah satu *platform* pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukan untuk siswa, guru sekaligus orang tua siswa sebagai wadah untuk melakukan interaksi dan dapat bertukar informasi saat pelaksanaan proses pembelajaran. *Edmodo* juga dapat memberikan kemudahan kepada guru untuk membuat konten agar lebih menarik, membuat form kuis, tugas, dan mengelola komunikasi dengan peserta didik, dan

orang tua serta dapat menumbuh kembangkan minat belajar siswa di SMK Negeri 1 Denpasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesulitan yang di alami guru Sekolah Menengah Kejuruan dalam proses pembelajaran dan ada beberapa faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan tersebut serta untuk mengetahui solusi dalam mengatasi kesulitan guru dalam proses pengajaran. Dimana kesulitan – kesulitan yang di hadapi oleh guru dalam proses pengajaran antara lain: guru memiliki kesibukan yang tidak bisa ditinggalkan sehingga proses pengajaran menjadi tidak efektif, guru kurang mampu melaksanakan proses pembelajaran yang membuat siswa termotivasi dalam penyelesaian masalah yang diberikan oleh guru, dan kurangnya kesiapan guru dalam menyediakan materi ajar sebagai penunjang pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran Teknologi Layanan Jaringan Kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar diperlukan sebuah media pembelajaran e-learning untuk membantu proses pembelajaran guru dan siswa. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan penelitian yang berjudul

“PENGEMBANGAN KONTEN *E-LEARNING* BERSTRATEGI *FLIPPEED CLASSROOM* PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI LAYANAN JARINGAN KELAS XI DI SMK NEGERI 1 DENPASAR”.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

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

1. Kurangnya bahan ajar pegangan peserta didik, dikarenakan pada saat proses pembelajaran peserta didik masih terpaku dengan LKPD, buku paket, serta mencari materi di internet yang sering kali tidak sesuai dengan KI dan KD.
2. Proses pembelajaran masih terpaku kepada guru (*Teacher Centre*)
3. Masih ada peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran teknologi layanan jaringan di kelas.
4. Tidak adanya media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi dari pengembangan konten *e-learning* berstrategi *flipped classroom* pada mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan kelas XI TKJ 2 di SMK Negeri 1 Denpasar?
2. Bagaimana respon peserta didik dan guru terhadap pengembangan konten *e-learning* berstrategi *flipped classroom* pada mata pelajaran teknologi layanan jaringan kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah di paparkan, maka adapun tujuan dari penelitian yaitu:

1. Untuk dapat menghasilkan rancangan dan implementasi dari pengembangan konten *E-Learning* berstrategi *flipped classroom* pada mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan kelas XI TKJ 2 di SMK Negeri 1 Denpasar.
2. Untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap pengembangan konten *E-Learning* berstrategi *flipped classroom* pada mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan kelas XI TKJ 2 di SMK Negeri 1 Denpasar.

1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Berdasarkan beberapa pokok permasalahan yang telah diuraikan pada rumusan masalah diatas maka permasalahan dibatasi sebagai berikut:

1. Pengembangan konten pembelajaran *e-learning* berstrategi *flipped classroom* pada mata pelajaran teknologi layanan jaringan di kelas XI SMK Negeri 1 Denpasar ini dikembangkan dengan menggunakan sumber silabus pusat Direktorat Pembinaan SMK sebagai acuan dalam menyusun materi pembelajaran serta buku dan jurnal terkait pengembangan konten *e-learning* yang berstrategi *flipped classroom*.
2. Pengembangan konten *e-learning* berstrategi *flipped classroom* pada mata pelajaran teknologi layanan jaringan di kelas XI SMK Negeri 1 Denpasar ini hanya dilakukan sampai kegiatan uji coba terbatas yang nantinya diujikan selama 4 kali pertemuan tatap muka di dalam kelas, dimana merupakan suatu upaya untuk melakukan evaluasi dan revisi untuk mendapatkan hasil berupa konten *e-learning* berstrategi *flipped classroom*

dikarenakan beberapa pertimbangan yaitu : (1) Keterbatasan waktu dalam penelitian, (2) memerlukan adanya keterlibatan peserta didik yang lebih banyak.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Adapun manfaat dari pengembangan konten media pembelajaran *e-learning* berstrategi *flipped classroom* pada mata pelajaran teknologi layanan jaringan kelas XI TKJ 2 Di SMK Negeri 1 Denpasar antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Bagi pengembang konten media pembelajaran *e-learning* berstrategi *flipped classroom*, nantinya akan sangat bermanfaat bagi pengembangan untuk meningkatkan hasil belajar sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki. Hasil penelitian yang diperoleh akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan konten media pembelajaran tersebut, penelitian ke arah yang lebih baik dan dapat memberikan sumbangan bagi dunia Pendidikan

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik, meningkatkan pemahaman konsep mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar untuk memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI SMK Negeri 1 Denpasar

b. Bagi pendidik

Bagi pendidik, khususnya pendidik di SMK Negeri 1 Denpasar adalah dapat dijadikan alternatif media dalam proses pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Bagi peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini adalah untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan perkuliahan program sarjana dan mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapatkan selama mengikuti perkuliahan.

