

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan potensi diri agar memiliki kemampuan, kecerdasan serta keterampilan yang baik. 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. Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan diharapkan tidak hanya memiliki ilmu keterampilan dan pengetahuan yang baik tetapi juga diuntut untuk dapat bersaing di era perkembangan teknologi. Dengan semakin berkembangnya teknologi, yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yaitu bidang pendidikan. Kemajuan teknologi dengan adanya internet membuat guru dan peserta didik lebih mudah dalam menyampaikan berbagai informasi yang perlu disampaikan. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan adalah penggunaan *E-Learning* sebagai media pembelajaran.

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 (Schippers & 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 2 Seririt merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di Kabupaten Buleleng. SMK Negeri 2 Seririt mempunyai tiga program keahlian yaitu Multimedia (MM), Teknik Komputer Jaringan (TKJ), dan Akuntansi (AK). Multimedia (MM) merupakan salah satu program keahlian yang

tersedia di SMK Negeri 2 Seririt. Mata pelajaran produktif merupakan mata pelajaran kejuruan yang menekankan pada keahlian, kemampuan dan keterampilan peserta didik. Dalam proses pembelajaran, SMK Negeri 2 Seririt menerapkan Kurikulum 2013 Edisi Revisi. 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).

Salah satu mata pelajaran produktif yang harus ditempuh oleh peserta didik kelas XI Multimedia adalah mata pelajaran Desain Grafis Percetakan. Mata pelajaran Desain Grafis Percetakan ini tergolong dalam mata pelajaran produktif dan bisa dikatakan mata pelajaran ini penting dikarenakan pada mata pelajaran ini akan belajar mengenai dunia percetakan dan desain grafisnya yang mana pada saat ini bidang industri memang berkembang cukup pesat dan sebanding dengan semakin maraknya usaha UMKM yang berdiri di Indonesia. Untuk itu penting untuk siswa tahu dan menguasai bagaimana cara mendesain sebuah grafis hingga cara mencetaknya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Desain Grafis Percetakan kelas XI MM, maka diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran pada peserta didik program keahlian

Multimedia di SMK Negeri 2 Seririt 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, memahami dengan penjelasan oleh guru, dan 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. Ketertarikan peserta didik saat melaksanakan proses pembelajaran mata pelajaran Desain Grafis Percetakan terlihat saat peserta didik melaksanakan pembelajaran praktikum, peserta didik terlihat lebih antusias dan lebih bersemangat saat belajar praktikum daripada belajar secara teori. 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 karena terbatasnya alat 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.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik tersebut, maka peserta didik mengharapkan adanya suatu wadah untuk mengakses materi pembelajaran yang menyediakan keseluruhan materi pembelajaran Desain Grafis Percetakan kelas XI MM serta adanya pedoman praktikum seperti simulator alat praktikum, video, audio 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 tempat untuk melakukan diskusi sesama peserta didik ataupun dengan guru mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dilihat bahwa saat ini dibutuhkan sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran. 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 LMS akan disematkan content media pembelajaran yang menarik dan unik yang nantinya akan semakin menambah minat siswa untuk belajar. Pada penelitian ini, media pembelajaran *E-Learning* ini berorientasi pada model pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta 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 Desain Grafis Percetakan. Dengan adanya media pembelajaran E-learning berbasis Schoology 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 kelas XI MM di SMK Negeri 2 Seririt.

Berdasarkan peneliti terkait *E-Learning*, didapatkan hasil penelitian yang relevan dan sesuai dengan penelitian *E-Learning*. Peneliti yang dilakukan oleh (Misbah et al., 2018) dengan judul penelitian “Pengembangan *E-Learning* Berbasis Schoology pada Materi Implus dan Momentum untuk Melatihkan Literasi Digital”, menyatakan bahwa efektivitas media berkategori sedang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dalam belajar peserta didik. Hal itu dilihat dari validasi *E-Learning* berbasis schoology dapat dikategorikan valid dengan nilai diperoleh sebesar 3,94. Peneliti yang dilakukan oleh (Wahyudi, 2017) yang berjudul “Pengembangan Program Pembelajaran Fisika SMA Berbasis *E-Learning* Dengan Schoology”, menyatakan 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) yang berjudul “Pengembangan *E-Learning* Berbasis Schoology Untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X TKJ”, menyatakan 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”.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran Desain Grafis Percetakan kelas XI di SMK Negeri 2 Seririt 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 Content *E-Learning* Yang Berorientasi *Experiental Learning* Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Di SMKN 2 Seririt”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

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

- 1.2.1 Peserta didik lebih banyak mendengar, menulis, dan mempraktekkan apa yang diinformasikan oleh guru.
- 1.2.2 Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran.
- 1.2.3 Keterbatasan alat praktikum dalam proses pembelajaran yang menghambat guru untuk mempraktikan secara jelas materi pembelajaran.
- 1.2.4 Belum adanya media pembelajaran berbasis elearning dan menerapkan model pembelajaran inovatif seperti *experiential learning*

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi permasalahan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana rancangan dan implementasi Pengembangan Content *E-Learning* Yang Berorientasi *Experiental Learning* Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Di SMKN 2 Seririt?
- 1.2.2 Bagaimana respons guru dan peserta didik terhadap Pengembangan Content *E-Learning* Yang Berorientasi *Experiental Learning* Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Di SMKN 2 Seririt ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari dikembangkannya Pengembangan Content *E-Learning* Yang Berorientasi *Experiental Learning* Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Di SMKN 2 Seririt ini adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan Pengembangan Content *E-Learning* Yang Berorientasi *Experiental Learning* Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Di SMKN 2 Seririt.
- 1.3.2 Untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap Pengembangan Content *E-Learning* Yang Berorientasi *Experiental Learning* Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Di SMKN 2 Seririt.

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah untuk penelitian yang berjudul Pengembangan *Content E-Learning* Yang Berorientasi *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Di SMKN 2 Seririt adalah sebagai berikut.

4.1.1 Pengembangan *Content E-Learning* ini menjelaskan 4 kompetensi dasar (KD) yang terdiri dari KD 3.3 Menerapkan Prinsip Gambar Sketsa dan Ilustrasi, KD 4.3 Menggambar Sketsa dan Ilustrasi, 3.4 Menerapkan Prinsip Gambar Bentuk dan Perspektif dan yang terakhir yaitu KD 4.4 Menggambar Gambar Bentuk dan Perspektif

1.5 MANFAAT PENELITIAN

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

1.4.1 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. Dan peran guru saat proses pembelajaran hanya sebagai fasilitator bagi peserta didik.

Saat ini pembelajaran berpusat kepada peserta didik, maka dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk lebih mandiri dan aktif. Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran *E-Learning* 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*.

1.4.2 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 Desain Grafis Percetakan, 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 Desain Grafis Percetakan.

4. Manfaat Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini dapat memberikan pengalaman, pengetahuan, dan wawasan yang lebih luas khususnya mengenai Pengembangan *Content E-Learning* yang berorientasi *Experiential Learning* pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMKN 2 Seririt.