

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam proses kehidupan dimana dengan pendidikan akan mendapatkan wawasan yang sangat luas yang berguna untuk menjalani kehidupan dengan lebih baik. Landasan inilah yang menjadikan pendidikan sebagai fokus utama bagi pemerintahan dalam membangun masyarakat dan negara. Pendidikan merupakan sarana yang sangat strategis dalam mengembangkan sumber daya manusia. Secara garis besar pendidikan dibagi menjadi dua, yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal.

Pendidikan Formal yaitu pendidikan yang bisa didapat dengan mengikuti kegiatan atau program pendidikan yang terstruktur serta terencana oleh badan pemerintahan misalnya melalui sekolah ataupun universitas sedangkan pendidikan non formal yaitu pendidikan yang bisa didapat melalui aktivitas kehidupan sehari-hari yang tak terikat oleh lembaga bentukan pemerintahan, misalnya belajar sendiri melalui buku bacaan atau belajar melalui pengalaman diri sendiri dan orang lain. Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kemajuan bangsa. Oleh karena itu pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan guna mencapai kemajuan bangsa. Selain itu agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah di mengerti oleh peserta didik. Peserta didik harus di berikan gambaran atau ilustrasi yang nyata untuk suatu topik tertentu. Dalam pembelajaran ini, guru di harapkan dapat mengoptimalkan sarana yang ada supaya tujuan pembelajaran tercapai. Di era yang sekarang sistem pembelajaran masih banyak yang melakukan secara manual dengan menggunakan media berupa kertas dan papan tulis. Media tersebut dirasa kurang menarik karena peserta didik akan merasa bosan dan kurang interaktif. Sudah saatnya pembelajaran mengalami perubahan yang lebih baik yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi sehingga

meningkatkan kualitas pendidikan. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada bidang pendidikan telah melahirkan suatu model pembelajaran elektronik atau yang dikenal istilah *e-learning*. *E-Learning* atau singkatan dari *electronic learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer atau *smartphone*. Dalam perkembangannya, *e-learning* saat ini sedang menjadi *trending* dalam kalangan peserta didik maupun guru.

Akibatnya, implikasi teknologi yang efektif dan efisien dalam penyampaian Kursus berbasis *web* sangat penting untuk belajar. Ini menunjukkan bahwa peserta didik ingin menggunakan alat interaksi untuk membuat pembelajaran mereka lebih mudah dan lebih efisien dan memungkinkan mereka untuk belajar di mana saja dan kapan saja (Abuhassna & Yahaya, 2018). Secara umum, fungsi dari *e-learning* adalah 1) sebagai penambah wawasan peserta didik 2) sebagai pelengkap atau penguat materi yang diterima peserta didik di dalam kelas konvensional, 3) kelas *virtual* bagi peserta didik.. Hal ini bersifat fleksibel yang memudahkan peserta *e-learning* dapat mengakses kapan saja dan dimana saja. pemanfaatan *e-learning* pada lembaga pendidikan telah memberikan beberapa keuntungan. Hasil penelitian Marikar & Jayarathne, (2016) mengungkapkan bahwa penggunaan *e-learning moodle* di generasi *Sir John Kotelawela Defence University* Srilanka mendapat respon positif dari para penggunanya dan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didiknya.

E-learning di Sekolah Menengah kejuruan (SMK) sangat dibutuhkan oleh guru untuk memudahkan proses pembelajaran peserta didik di sekolah maupun di luar sekolah. Dengan adanya *e-learning* diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar di sekolah maupun di luar sekolah sehingga peserta didik dapat memahami materi yang telah disampaikan. Kondisi pembelajaran di SMK 1 Muhammadiyah 1 Klaten utara belum sepenuhnya maksimal memanfaatkan teknologi, hal itu disebabkan karena minimnya media pembelajaran yang digunakan

dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut guru kelas media yang digunakan masih menggunakan pembelajaran secara konvensional yaitu menggunakan *power point* (ppt). Hal tersebut membuat banyak peserta didik yang menjadi bosan dengan materi yang diberikan. Selain itu ketika peserta didik sudah kelas XI, peserta didik akan mengikuti praktek kerja lapangan (PKL) hal tersebut membuat peserta didik akan ketinggalan materi dan akan jarang tatap muka dengan pendidik. Kondisi ini mengakibatkan turunnya prestasi peserta didik. Pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis *web* merupakan jenis implementasi dari pembelajaran elektronik (*e-learning*).

Aplikasi yang banyak digunakan untuk mengembangkan situs *e-learning* adalah aplikasi *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* atau disingkat dengan *MOODLE* yaitu sebuah *platform* pembelajaran yang dirancang untuk memberikan akses pendidik, *administrator* dan peserta didik sebuah lingkungan belajar berbasis *website*. Aplikasi ini dibuat oleh Martin Dougiamas dan telah menjadikannya sebagai *open source* yang bebas didistribusikan dan dimodifikasi di bawah ketentuan *GNU General Public License*7.

Dari uraian diatas peneliti bermaksud ingin membuat aplikasi *e learning* dengan *moodle* dan meneliti dengan judul Pengembangan *E - Learning* Mata Pelajaran Perakitan Komputer Dengan Menggunakan *Web Conference* Di SMK Muhammadiyah 1 Klaten Utara.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini memiliki identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi secara maksimal.

3. Keterbatasan jam tatap muka antara guru dengan peserta didik pada mata pelajaran perakitan komputer menyebabkan materi yang disampaikan tidak sesuai target.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini lebih terarah. Adapun pembatasan masalahnya antara lain:

1. Materi yang disajikan harus sesuai silabus yang berlaku di SMK 1 Muhammadiyah Klaten pada mata pelajaran perakitan computer.
2. Aplikasi *web conference* yang digunakan adalah *Big Blue Button* yang terintegrasi dengan aplikasi *moodle*.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis *moodle* yang dijalankan di *website* yang terkoneksi dengan internet.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah terfokus pada :

1. Bagaimana mengembangkan *e - learning* mata pelajaran perakitan komputer dengan menggunakan *web conference* di SMK Muhammadiyah 1 Klaten Utara?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan *e - learning* mata pelajaran perakitan komputer dengan menggunakan *web conference* di SMK Muhammadiyah 1 Klaten Utara?
3. Menguji keefektifan *e - learning* mata pelajaran perakitan komputer dengan menggunakan *web conference* di SMK Muhammadiyah 1 Klaten Utara?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan *e - learning* mata pelajaran perakitan komputer dengan menggunakan *web conference* di SMK Muhammadiyah 1 Klaten Utara.

2. Menguji kelayakan pengembangan *e - learning* mata pelajaran perakitan komputer dengan menggunakan *web conference* di SMK Muhammadiyah 1 Klaten Utara.
3. Menguji keefektifan *e - learning* mata pelajaran perakitan komputer dengan menggunakan *web conference* di SMK Muhammadiyah 1 Klaten Utara. muhammadiyah 1 klaten utara?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Membuat media pembelajaran *e-learning* untuk siswa kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Klaten Utara dengan memanfaatkan teknologi internet.
2. Menambah wawasan tentang media pembelajaran *e-learning* dan perkembangan teknologi.
3. Menambah pengetahuan tentang *web conference*.