

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada waktu seperti saat ini kemajuan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang dengan pesat dan dimanfaatkan berbagai kalangan. Dengan penggunaan internet ini dalam dunia pendidikan akan mendapat banyak manfaat, penggunaan internet dapat digunakan sebagai pembelajaran jarak jauh antara pendidik dan peserta didik dalam melihat jadwal, mengirimkan berkas tugas sekolah, melihat nilai, konsultasi, dan bahkan melakukan diskusi sehingga peserta didik dapat melakukan kapanpun dan dimanapun tanpa harus bertatap muka dengan pendidik. Dalam hal ini suatu pembelajaran melibatkan dua subjek yaitu pendidik dan peserta didik. Tugas serta tanggung jawab utama seorang pendidik yaitu pendidik diharapkan mampu mengelola pembelajaran agar lebih dinamis, efektif dan efisien. Proses pembelajaran juga diharapkan kearah yang positif ditandai dengan adanya kesadaran dan peranan aktif diantara pendidik maupun peserta didik. Dimana pendidik sebagai fasilitator, organisator dan evaluator dan peserta didik dalam pembelajaran mempunyai peran yang aktif dimana merupakan inti proses pembelajaran yang dilaksanakan tersebut.

Menurut Siregar (2010) Pembelajaran itu sendiri adalah proses kegiatan yang bertujuan untuk mengantarkan peserta didik dalam mencapai tujuan yang ditargetkan dengan menekankan pada hasil belajar yang bermakna. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan ini diperlukan suatu pengelolaan pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran pada hakikatnya berhubungan dengan perencanaan atau kebijakan yang didesain di dalam mengelola pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pengelolaan pembelajaran merupakan suatu cara yang dilaksanakan oleh seorang pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal bagi peserta didik termasuk bagaimana mengelola kedisiplinan di dalam sebuah kelas dan pengorganisasian pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik. Agar tujuan

pembelajaran Dasar Desain Grafis dapat tercapai dan berhasil dengan baik maka dari itu diperlukan pengelolaan pembelajaran. Menurut Kodoatie dan Sjarief (2010:348) pengelolaan diartikan sebagai suatu metode atau teknik proses untuk mencapai tujuan tertentu secara dan efektif dan sistematis, melalui beberapa tindakan meliputi perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*) dan pengawasan (*controlling*) dengan memanfaatkan sumber daya yang ada secara efektif dan efisien.

Inovasi dalam dunia pendidikan merupakan kebutuhan primer khususnya yang berbasis pada Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga nantinya diharapkan mampu meningkatkan taraf kualitas pendidikan yang berdampak pada hasil dari proses pembelajaran yang lebih baik. Sebenarnya perkembangan inovasi dalam dunia pendidikan ini terletak pada kekuatan berpikir yang menghasilkan ide inovatif sebagai teknologi rancang bangun yang harus dimiliki para pengembang di bidang pendidikan dan pembelajaran. Berkenaan dengan masalah tersebut, maka usaha untuk menemukan sesuatu yang menarik dan interaktif akan menjadi tren dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mengadaptasikan hasil penemuan tersebut dengan kondisi nyata di lapangan sehingga mampu menyelesaikan permasalahan yang ada.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran salah satu inovasinya adalah melalui pembelajaran berbasis *web*. Pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu proses pembelajaran yang kegiatannya memanfaatkan media *website* yang bisa diakses melalui jaringan *Internet*. Pembelajaran berbasis *web* dimana sering juga disebut dengan “*web based learning*” merupakan salah satu contoh penerapan pemanfaatan media pembelajaran elektronik atau (*e-learning*). Teknologi Informasi dan komunikasi seperti komputer, *laptop*, *Netbook* serta *Smartphone* sekarang sudah tidak asing lagi bagi peserta didik, dan akses *Internet* yang sudah tidak asing lagi. Dengan cara yang beraneka ragam kemudahan untuk akses *Internet* dengan perangkat komputer maupun *smartphone* pembelajaran berbasis *web* dapat dilaksanakan dengan baik. Menurut Goyal S, (2012) *Electronic-learning* atau biasa disingkat *e-learning* dapat didefinisikan sebagai ilmu pembelajaran tanpa menggunakan kertas

cetak, didukung dengan penggunaan teknologi telekomunikasi untuk menyampaikan informasi pendidikan dan pelatihan. Dengan kemajuan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, E-learning muncul sebagai paradigma pendidikan modern. Keuntungan besar dari E-learning termasuk interaksi membebaskan antara peserta didik dan pendidik, dari keterbatasan waktu dan ruang. Dalam aplikasinya, media pembelajaran e-learning dapat disajikan berupa media offline maupun online. Melalui pembelajaran berbasis *e-learning* ini pendidik dapat memposting materi, memberikan tugas, mengadakan kuis, memberikan pengayaan, berdiskusi dengan peserta didik, memberikan berbagai informasi dan lain sebagainya. Pembelajaran pun bisa dilaksanakan dari mana saja kapan saja sehingga lebih mudah dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin maju, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan dalam menunjang proses pembelajaran. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi adalah sistem pembelajaran melalui belajar secara elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah e-learning. E-Learning merupakan salah satu evolusi, dan hampir benar-benar berasimilasi dalam lingkungan pendidikan. Pada perkembangan dunia pendidikan saat ini, dikenal tiga jenis e-learning populer yakni edmodo, schoology dan moodle. Menurut Mustika (2014) moodle adalah perangkat lunak open source yang mendukung implementasi e-learning dengan berbagai fasilitas penunjang pembelajaran yang diakomodasi dalam satu portal e-learning yang dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dalam dunia pendidikan.

Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan merupakan salah satu kompetensi keahlian yang ada di SMK Negeri 1 Sragen yang saat ini mempunyai dua rombongan belajar di tiap tingkat kelas. Sesuai dengan visi SMK Negeri 1 Sragen yaitu “ mewujudkan SMK Negeri 1 Sragen sebagai penghasil sumber daya manusia yang profesional, berbudi luhur, berwawasan teknologi, dan mandiri dalam bidang Bisnis Manajemen dan Teknologi

Informasi dan Komunikasi yang mampu menjawab tantangan zaman”. Untuk itu salah satu tujuan kompetensi keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri Sragen adalah menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun masa yang akan datang dalam lingkup keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi, khususnya bidang Teknik Komputer dan Jaringan.

Dasar Desain Grafis merupakan salah satu materi mata pelajaran dasar program keahlian yang ada pada kompetensi keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Berdasarkan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) materi Dasar Desain Grafis diajarkan pada peserta didik kelas X (Sepuluh) pada semester 1 dan 2. Pembelajaran Dasar Desain Grafis selama ini masih dilaksanakan menggunakan buku paket dan praktikum dilaksanakan di laboratorium komputer. Alokasi waktu minggu efektif pembelajaran dalam satu semester dirasa masih kurang dibandingkan dengan materi yang harus diajarkan, karena adanya keterbatasan tatap muka secara langsung yang hanya 3 x 45 menit tiap minggunya. Pada ujian akhir teori kejuruan banyak ditemukan nilai peserta didik yang masih kurang dari nilai yang diharapkan, karena adanya permasalahan kurangnya penyampaian materi pengetahuan kepada peserta didik, sehingga dengan metode yang tepat diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksudkan, sehingga pemahaman aspek pengetahuan pada peserta didik dapat dicapai seiring dengan penguasaan aspek ketrampilan yang sudah diajarkan. Oleh karena itu diperlukan pengelolaan pembelajaran melalui media pembelajaran yang lebih efektif agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis e-learning karena penggunaannya yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Berdasarkan permasalahan yang dibahas diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan kegiatan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Moodle Di SMK Negeri 1 Sragen.

B. Identifikasi Masalah

Metode yang digunakan dalam membantu guru dan peserta didik untuk mengatasi penggunaan alokasi waktu pembelajaran yang masih kurang yaitu

memanfaatkan media pembelajaran berbasis cetak dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis cetak masih terdapat kekurangan antara lain:

1. Guru Belum mampu mendorong peserta didik untuk belajar secara maksimal, karena metode guru yang kurang inovatif.
2. Materi yang banyak akan disampaikan tetapi alokasi waktu yang sangat kurang.
3. Materi pelajaran tidak tersampaikan secara optimal.
4. Guru mengalami kesulitan dalam mengendalikan perkembangan pembelajaran peserta didik dan pelaksanaan evaluasi.
5. Keterlambatan peserta didik dalam mengumpulkan tugas guru.
6. Peserta didik mengalami kesulitan dalam berdiskusi dengan peserta didik lain maupun guru ketika menemukan materi yang sangat sulit dipahami.
7. Target yang dicapai untuk tiap kompetensi dasar peserta didik belum maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini peneliti perlu melakukan pembatasan masalah, berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan keterbatasan yang ada pada peneliti, adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di Kelas X TKJ Semester Gasal SMK Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Aplikasi E-Learning berbasis Moodle.
3. Kualitas dari hasil pembelajaran yang akan dikaji pada penelitian ini adalah pembelajaran dasar desain grafis dalam materi unsur-unsur dan prinsip-prinsip tata letak.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Moodle Di SMK Negeri 1 Sragen? Dan selanjutnya akan dirinci menjadi sub fokus sebagai berikut:

1. Bagaimana keadaan awal pembelajaran dasar desain grafis Di SMK Negeri 1 Sragen ?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran dasar desain grafis berbasis moodle Di SMK Negeri 1 Sragen?
3. Bagaimanakah kelayakan model pengembangan media pembelajaran dasar desain grafis berbasis moodle Di SMK Negeri 1 Sragen?
4. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran dasar desain grafis berbasis moodle Di SMK Negeri 1 Sragen?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan keadaan awal pembelajaran dasar desain grafis Di SMK Negeri 1 Sragen.
2. Mengembangkan media pembelajaran dasar desain grafis berbasis moodle Di SMK Negeri 1 Sragen.
3. Mendeskripsikan kelayakan model pengembangan media pembelajaran dasar desain grafis berbasis moodle Di SMK Negeri 1 Sragen?
4. Mendeskripsikan efektivitas pengembangan media pembelajaran dasar desain grafis berbasis moodle Di SMK Negeri 1 Sragen?

F. Manfaat Penelitian (teoritis dan praktis)

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
 - a. Penelitian ini dapat dimanfaatkan menjadi bahan pustaka yang berkelanjutan untuk penelitian tentang upaya pengembangan pembelajaran dasar desain grafis berbasis moodle

- b. Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai pengembangan penelitian selanjutnya dalam pengembangan pembelajaran dasar desain grafis berbasis moodle

2. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian Pengembangan Pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Moodle di SMK Negeri 1 Sragen ini dapat memberikan kegunaan sebagai deskripsi tentang karakteristik dari pengembangan media pembelajaran dasar desain grafis pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan, yaitu :

- a. Dapat menjadi bahan pertimbangan kepala sekolah dalam melakukan evaluasi, supervisi akademis terhadap perencanaan dalam pengelolaan pembelajaran dasar desain grafis.
- b. Sebagai media dalam pengelolaan pembelajaran guru dalam pembelajaran dasar desain grafis.
- c. Sebagai media pembelajaran bagi peserta didik untuk memperoleh materi pembelajaran yang efektif tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.