

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, kreatif, berakhlak mulia, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Pentingnya peranan pendidikan berbagai usaha telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran, seperti pembaharuan kurikulum, penataran dan pelatihan guru sesuai dengan bidang studi, pengadaan buku ajar, melengkapi sarana dan prasarana pendidikan.

Media pendidikan sebagai salah satu sarana meningkatkan mutu pendidikan, sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pendidikan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam poses belajar mengajar yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Rusman (2012:16) menyimpulkan, “Permasalahan penting pembelajaran abad ke-21 ialah pengintegrasian teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran merupakan keniscayaan”. Jadi, seiring dengan adanya globalisasi, pelaksanaan pembelajaran saat ini perlu didukung dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi komputer. Media berbasis teknologi dapat membuat siswa beradaptasi dengan arus perkembangan di bidang IT. Siswa yang terbiasa menggunakan media berbasis IT secara tidak langsung.

Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 pasal 48 dan 59 juga mengisyaratkan dikembangkannya sistem informasi pendidikan yang berbasis teknologi dan informasi. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dijadikan sebagai penunjang media yang sudah ada adalah dalam bentuk *e-learning*. Terdapat berbagai jenis *e-learning* misalnya *Moodle*, *Blackboard*, *Sakai*, *dotLRN*, *Dokeos*, dan *Claroline*. *Moodle* adalah program aplikasi yang dapat mengubah sebuah media pembelajaran kedalam bentuk *web*. Produk *e-learning* berbasis *moodle* memungkinkan siswa 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*. Siswa diharapkan dapat lebih memahami materi jaringan dasar dengan media pembelajaran ini, karena dapat mengakses lebih banyak informasi yang ada pada *e-learning* berbasis *moodle*. Selain itu, inovasi media pembelajaran yang ditawarkan diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajarannya.

Berdasarkan Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa mata pelajaran jaringan dasar dimaksudkan untuk mempersiapkan siswa agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan tersebut. Mata pelajaran jaringan dasar perlu diperkenalkan, dipraktekkan dan dikuasai siswa sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global.

Mata pelajaran Jaringan Dasar diajarkan untuk mendukung pembentukan kompetensi program keahlian serta memudahkan siswa mendapatkan pekerjaan yang berskala nasional maupun internasional. Mata pelajaran jaringan dasar disini bukan hanya mata pelajaran teori saja tetapi juga dipraktekkan secara langsung dengan menerapkan teknologi komputer. Pembelajaran jaringan dasar di sekolah bertujuan untuk menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan, oleh karena itu pembelajaran jaringan dasar harus dibuat lebih menarik dan mudah dipahami. Salah satu upaya untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pembelajaran, selain itu juga dapat memberikan pengertian konsep yang sebenarnya secara realistik.

Hasil observasi di sekolah SMK N 5 Padang belum memiliki *e-learning* untuk pembelajaran jaringan dasar. *Website* sekolah yang dimiliki SMK N 5 Padang juga kurang dimanfaatkan guru. *Content website* lebih menekankan informasi berita dan kegiatan di sekolah. Guru juga tidak memiliki *blog* dan tidak mengunggah materi di *website* sekolah.

Berdasarkan karakteristik materi jaringan dasar, maka dibutuhkan *e-learning* yang cocok. *Moodle* merupakan alternatif bentuk *e-learning* yang dipilih sebagai media pembelajaran. *Moodle* yang disusun memuat materi, kuis, dan penugasan, yang dilakukan secara online. Selain itu, dengan didukung model pembelajaran dalam bentuk *e-learning* dan juga dapat dilakukan secara tatap

muka, keterbatasan ruang dan waktu antara guru dan siswa dalam transfer ilmu dapat terselesaikan, maka penulis tertarik melakukan penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Moodle* Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Siswa TKJ Kelas X SMK N 5 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diungkapkan diatas, maka permasalahan dapat diidentifikasi di kelas X TKJ SMK N 5 Padang :

1. Siswa mengalami kesulitan untuk mendapatkan materi pelajaran jaringan dasar dalam bentuk digital.
2. Belum adanya sumber belajar mata pelajaran jaringan dasar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.
3. Belum adanya media pembelajaran *blended learning* berbasis *moodle* yang sesuai untuk mata pelajaran jaringan dasar.

C. Fokus Penelitian

Agar terpusatnya penelitian ini maka penulis membatasi dengan menggunakan Pengembangan Media Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Moodle* Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Siswa TKJ Kelas X SMK N 5 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana validitas dari pengembangan media pembelajaran *Blended Learning* berbasis *moodle* pada mata pelajaran jaringan dasar siswa TKJ kelas X SMK N 5 Padang.
2. Bagaimana pratikalitas dari pengembangan media pembelajaran *Blended Learning* berbasis *moodle* pada mata pelajaran jaringan dasar siswa TKJ kelas X SMK N 5 Padang.
3. Bagaimana efektivitas dari pengembangan media pembelajaran *Blended Learning* berbasis *moodle* pada mata pelajaran jaringan dasar siswa TKJ kelas X SMK N 5 Padang.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan *blended learning* berbasis *moodle* pada mata pelajaran jaringan dasar yang valid untuk siswa kelas X TKJ SMK N 5 Padang.
2. Menghasilkan *blended learning* berbasis *moodle* pada mata pelajaran jaringan dasar yang praktis untuk siswaTKJ kelas X SMK N 5 Padang.
3. Menghasilkan *blended learning* berbasis *moodle* pada mata pelajaran jaringan dasaryang efektif untuk siswa TKJ kelas X SMK N 5 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat di berikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Membantu siswa TKJ kelas X SMK N 5 Padang belajar mandiri dan mempermudah siswa memahami materi jaringan dasar.

2. Bagi Guru

Menyediakan *Blended Learning* berbasis *moodle* mata pelajaran jaringan dasar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam memacu belajar siswa TKJ kelas X SMK N 5 Padang untuk meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada pihak sekolah, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam memacu semangat belajar siswa TKJ kelas X SMK N 5 Padang dalam meningkatkan hasil prestasi yang lebih baik.

4. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan berbagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap pengembangan.

5. Bagi Pengembangan Keilmuan

Sebagai bahan untuk mengembangkan pengetahuan serta bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk *blended learning* berbasis *moodle* pada mata pelajaran jaringan dasaryang efektif untuk siswaTKJ kelas X SMK N 5 Padang.

Moodle yang disusun sebagai *e-learning* merupakan pengembangan *moodle 2.8*. Desain *e-learning* berbasis *moodle* yang dikembangkan memiliki berbagai fasilitas *resources* dan *activities*.

1. Resource

- a. Tambahan materi dengan format pdfmateri (personal komputer, *sistem operasi software*, data aplikasi, personal komputer dalam jaringan, dan pemanfaatan *web-disign*.pdf*)
- b. Tambahan materi dalam bentuk file pembelajaran.

2. Activities

- a. *Assignments* yang berisi soal penugasan yang bersifat pengayaan.
- b. Forum yang diperuntukkan bagi siswa guna mendiskusikan materi yang dianggap sukar bersama guru.
- c. *Quiz* yang berisi soal kuis per sub materi dengan format soal yang bervariasi.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Pengembangan media pembelajaran *Blended Learning* berbasis *moodle* pada mata pelajaran jaringan dasar merupakan salah satu upaya membantu

siswa baik secara individual maupun klasikal untuk mencapai pembentukan dan pengembangan standar kompetensi dan kompetensi dasarnya sehingga tercapai standar kompetensi lulusan secara tuntas.

2. Keterbatasan Pengembangan

Peneliti merasa masih banyak sekali kekurangan dan keterbatasannya dengan asumsi pertumbuhan teknologi pembelajaran yang banyak tentunya menuntut penciptaan media pembelajaran disekolah yang dapat mengimbangi perkembangan teknologi yang ada pada saat ini dan saat yang akan datang.