

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Semakin berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi pada era globalisasi ini mengakibatkan perlu adanya penyesuaian terhadap keadaan yang terjadi di segala bidang. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui sarana pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Tercapainya tujuan pendidikan tidak terlepas dari adanya pengembangan di bidang pendidikan antara lain meliputi proses pembelajaran, media pembelajaran, pengadaan dan pengelolaan sarana dan prasarana, dan sebagainya.

Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale (Asyhar, 2011) melukiskan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang didapatkan. Tetapi sebaliknya jika semakin abstrak siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin sedikit pula pengalaman yang didapatkan. Namun pada kenyataannya, pengalaman secara langsung sangatlah sulit dilaksanakan dalam proses pembelajaran, itu disebabkan karena tidak semua bahan pelajaran dapat dihadirkan secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara selama melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan di SMK Negeri 7 Baleendah, terdapat beberapa mata diklat dimana siswa mengalami keterbatasan dalam menggambarkan pemahaman materi tersebut. Mata diklat tersebut di antaranya adalah mata diklat Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika (MDDE). Mata diklat tersebut dirasa tidak dapat dijelaskan hanya dengan metode ceramah saja. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa keterbatasan cara penyampaian materi dengan ceramah tidak berpengaruh banyak terhadap pemahaman materi mata diklat Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika.

Berdasarkan hal tersebut, maka penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dalam rangka mewujudkan proses belajar secara optimal. Media pembelajaran tersebut dapat dibuat dengan memanfaatkan media *e-learning* yang saat ini banyak digunakan. Media pembelajaran tersebut memiliki keuntungan diantaranya menjangkau wilayah geografis yang lebih luas, menghemat waktu proses belajar mengajar dan dapat diintegrasikan dengan penggunaan media video dan animasi yang mendukung proses belajar optimal.

Penggunaan media pembelajaran *e-learning* dapat diaplikasikan diantaranya dengan memanfaatkan *blog* sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa. *Blog* merupakan salah satu aplikasi web yang menggunakan CMS (*Content Management System*) sehingga dapat membantu seseorang yang tidak memiliki

kemampuan sebagai *webmaster* dapat mengelola situs dengan cara yang mudah. Dengan demikian, seorang guru dapat menggunakannya secara leluasa untuk membuat, menghapus atau bahkan memperbaharui web tanpa campur tangan seorang *webmaster*.

Berdasarkan uraian diatas dan berbagai faktor lainnya mendukung penulis tertarik dan berminat untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Blog dalam Pembelajaran Audio Video*”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi pembelajaran yang dilaksanakan di SMK Negeri 7 Baleendah sebelumnya ?
2. Apakah produk yang akan dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran ?
3. Apakah media pembelajaran e-learning berbasis *blog* efektif digunakan di SMK Negeri 7 Baleendah ?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran e-learning berbasis *blog* pada kelas eksperimen ?
5. Bagaimana respon Guru terhadap pembelajaran e-learning berbasis *blog* pada kelas eksperimen ?

### C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah dibatasi dengan pembatasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menerapkan pembelajaran *e-learning* menggunakan media *blog* dalam pembelajaran jurusan Teknik Audio Video SMK Negeri 7 Baleendah.
2. Penelitian ini ditujukan pada mata diklat Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen Pasif Elektronika dan Dioda.
3. Media interaktif pada penelitian ini dibatasi pada interaksi siswa dengan media *blog* berupa animasi ataupun video.
4. Aspek yang diamati adalah minat belajar, media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog*, dan aspek kognitif siswa.
5. Penelitian dilaksanakan sampai ujicoba terbatas, sehingga penelitian ini dibatasi pada satu tingkat saja yaitu kelas X Jurusan Teknik Audio Video SMK Negeri 7 Baleendah.

### D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang berlangsung selama ini di SMK Negeri 7 Baleendah.
2. Menghasilkan produk pengembangan untuk membantu mengoptimalkan pembelajaran sebelumnya.
3. Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran *e-learning* menggunakan media *blog* melalui pengukuran *gain* hasil *pretest* dan *posttest*,

4. Untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata diklat menerapkan dasar-dasar elektronika,
5. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran *e-learning* berbasis *blog*.
6. Untuk mengetahui respon guru terhadap pembelajaran *e-learning* berbasis *blog*.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Dari tujuan penelitian di atas, dapat dirumuskan beberapa kegunaan penelitian, yang penulis susun sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran.
2. Bagi guru, media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki kualitas proses dan kemampuan memahami dasar-dasar elektronika.
3. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* diharapkan akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi dasar-dasar teknik elektro.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan memperluas wacana dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

#### **F. Definisi Operasional**

Agar tidak salah tafsir terhadap judul penelitian ini, maka perlu dibuat penjelasan/definisi istilah sebagai berikut :

### 1. Media Pembelajaran

Segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Asyar, 2011)

### 2. *E-Learning*

*E-Learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. (Nursalam, 2008).

### 3. *Blog*

*Blog* adalah bentuk aplikasi web yang menyerupai tulisan-tulisan ataupun media gambar dan video yang dimuat sebagai *posting* pada sebuah halaman web umum.

## G. Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai “jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah penelitian” (Sugiyono, 2011). Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah :

- $H_1$  = Terdapat efektifitas dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* pada mata diklat menerapkan dasar-dasar elektronika.

- $H_0$  = Tidak terdapat efektifitas dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* pada mata diklat menerapkan dasar-dasar elektronika.

#### H. Asumsi Dasar

Asumsi dasar pada penelitian ini adalah :

1. Siswa memahami penggunaan komputer dan internet secara umum.
2. Guru memiliki keterampilan komputer dan internet.
3. Perangkat komputer yang tersedia terkoneksi dengan jaringan internet
4. *Downlink* internet yang digunakan *up to* 150Kbps.

#### I. Lokasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 7 Baleendah Kabupaten Bandung, sebagai lokasi pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* dan diuji coba secara terbatas.

Subjek utama dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* ini adalah siswa kelas X SMK dengan program keahlian Teknik Audio Video semester ganjil tahun ajaran 2011/2012 di SMK Negeri 7 Baleendah, wilayah Kabupaten Bandung, Jawa Barat.

#### J. Sitematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam sebuah penelitian berperan sebagai pedoman penulis agar penulisannya lebih terarah dan sistematis dalam

rangka menuju tujuan akhir yang hendak dicapai. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, penjelasan istilah dalam judul, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II berisi Landasan teori yang berkaitan dengan konsep Belajar, Pembelajaran, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, Pengembangan Multimedia Interaktif dan Pembelajaran Prinsip-prinsip Register Berbasis Multimedia Interaktif.

BAB III membahas tentang metode penelitian, Prosedur Penelitian, Ujicoba Produk, Lokasi dan Subyek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data.

BAB IV menjelaskan uraian tentang Hasil Penelitian dan Pembahasan hasil penelitian.

BAB V berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran bagi para pengguna hasil penelitian.