

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin canggih dan modern, teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan begitu pesat. Teknologi informasi dan komunikasi sudah menjadi suatu kebutuhan dalam berbagai bidang. Untuk dapat menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai bidang, maka diperlukan banyak sumber daya dalam berbagai bidang. Pengembangan sumber daya diperlukan sejak dini secara terarah, terpadu dan menyeluruh dengan berbagai upaya, salah satunya adalah peningkatan mutu pendidikan. Oleh sebab itu pendidikan sangat penting untuk mengembangkan potensi dan menghasilkan sumber daya yang berkualitas tinggi agar dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal sehingga siap menghadapi perkembangan teknologi yang semakin maju. Seperti yang dijelaskan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat(1) yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Untuk mewujudkan suatu pendidikan, diperlukan adanya komponen-komponen pendidikan, karena komponen pendidikanlah yang menentukan

keberhasilan suatu pendidikan. Salah satu komponen pendidikan yang memegang peranan penting adalah guru atau pendidik. Untuk menjalankan tugasnya, seorang pendidik harus memahami betul segi-segi pendidikan sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan efektif dan efisien agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensinya, khususnya dalam mata pelajaran web design.

Sebagai pemegang peranan yang sangat penting dalam pendidikan, guru harus bisa memilih strategi dan metode pembelajaran untuk meningkatkan potensi siswa, sehingga hasil yang akan dicapai akan optimal. Pemilihan metode yang tepat dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi yang akan diajarkan. Untuk menggunakan suatu metode dalam pembelajaran, harus diperhatikan tujuan serta cara penyajiannya agar sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Seperti yang diungkapkan oleh Roestiyah, bahwa:

Setiap jenis metode pengajaran harus sesuai atau tepat untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Jadi untuk tujuan yang berbeda guru harus mengadakan teknik penyajian yang berbeda sekaligus untuk mencapai tujuan pengajarannya. (Roestiyah, 1989: 2)

Ada beberapa metode yang melibatkan siswa secara aktif agar dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal, salah satu diantaranya adalah metode resitasi. Dalam metode resitasi, siswa diberikan tugas oleh guru agar memiliki pemahaman tentang materi yang diajarkan. Sehingga tujuan dari sebuah pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik. Dengan demikian siswa tersebut telah berhasil dalam belajarnya.

Tugas dalam metode resitasi ini tidak hanya berupa pekerjaan rumah (PR), tetapi lebih luas. Tugas bisa dikerjakan dikelas, laboratorium dan perpustakaan. Bentuk dari tugas itu bisa berupa pertanyaan langsung, proyek, diskusi atau makalah yang akan dipertanggungjawabkan kepada guru. Jadi, khasnya metode tugas ini adalah adanya tugas dan adanya pertanggungjawaban dari yang diberi tugas (Roestiyah, 2007: 342).

Dalam dunia pendidikan dikenal istilah *e-learning* (*electronic learning*). *E-learning* telah banyak digunakan dalam pembelajaran baik di tingkat sekolah maupun di tingkat universitas. Salah satu bentuk *e-learning* yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah *moodle*. Banyaknya keunggulan yang dimiliki *moodle* menjadikan *moodle* mudah untuk digunakan karena tidak harus membangun sistem dari awal.

*Moodle* menyediakan banyak fasilitas yang dapat mempermudah proses pembelajaran, diantaranya: modul untuk jurnal/materi, modul untuk forum, modul untuk kuis, modul untuk *upload*; sehingga *moodle* dapat digunakan sebagai sarana/media dalam pembelajaran metode resitasi untuk memberikan tugas, *upload* hasil tugas, dan diskusi tugas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk menerapkan metode resitasi berbasis *moodle* pada pembelajaran web design dengan judul “Penerapan Metode Resitasi Berbasis *Moodle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Web Design (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri di Kabupaten Cirebon)”.

## B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran metode resitasi berbasis *moodle* dengan metode konvensional pada mata pelajaran Web Design?
3. Apakah rerata peningkatan hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode resitasi berbasis *moodle* lebih baik dari siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode konvensional?

## C. Batasan Masalah

Penelitian ini dilakukan pada standar kompetensi menggunakan software web design statis dan dinamis, pada kompetensi dasar membuat halaman web dinamis.

Agar lebih terarah dan menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian yang akan dilaksanakan, ruang lingkup masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Materi ajar yaitu tentang membuat form lihat, entri, edit, dan hapus menggunakan software web dinamis dan menggunakan script php di kelas XI Multimedia semester ganjil SMK Negeri 1 Kedawung.

2. Pengamatan dilakukan kepada kelas kontrol yang diberikan pembelajaran metode konvensional dan kepada kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran metode resitasi berbasis *moodle*.
3. Variabel terikat yang akan diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar sedangkan variabel bebasnya adalah pembelajaran membuat form input, update, delete pada web dinamis pada pembelajaran metode resitasi berbasis *moodle*.

Hasil belajar siswa akan diukur dengan Tes Hasil Belajar (*Achievement Test*) yang didasarkan pada taksonomi Bloom, yakni tes dengan karakteristik soal C<sub>1</sub> (pengetahuan), C<sub>2</sub> (pemahaman), dan C<sub>3</sub> (penerapan).

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran metode resitasi berbasis *moodle* dengan metode konvensional dalam pembelajaran Web Design.
3. Mengetahui rerata peningkatan hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode resitasi berbasis *moodle* lebih baik dari siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode konvensional.

## E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini secara umum ialah diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran web design. Secara khusus, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, diantaranya:

### 1. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Selain itu, siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan. Dengan pembelajaran metode resitasi, kemampuan siswa dalam belajar dapat lebih dioptimalkan, baik kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Selain itu, proses pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, dan fleksibel dengan menggunakan metode resitasi berbasis *moodle*.

### 2. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, dapat menambah pengetahuan dan keterampilan para guru web design dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dari penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk lebih cermat dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### 3. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai studi pendahuluan untuk lebih memahami penerapan metode resitasi dalam pembelajaran.

## F. Hipotesis Penelitian

Melalui penelitian ilmiah, hipotesis yang diuji dalam penelitian ini akan dinyatakan diterima atau ditolak. Adapun hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan rerata peningkatan hasil belajar yang signifikan dari siswa yang menggunakan pembelajaran metode resitasi berbasis *moodle* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran metode konvensional.

$H_1$  : Rerata peningkatan hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode resitasi berbasis *moodle* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode konvensional.

## G. Definisi Operasional

1. Metode resitasi merupakan metode yang mencerminkan aktivitas siswa dimana siswa diberikan tugas oleh guru yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, dimana siswa harus mempertanggungjawabkan tugas yang diberikan dengan tujuan agar siswa memahami tentang inti materi dari tugas yang diberikan. Tugas disini memiliki cakupan yang lebih luas, tidak hanya pekerjaan rumah yang harus dikerjakan dirumah, tetapi tugas bisa dikerjakan di sekolah, laboratorium, maupun di perpustakaan.
2. Pembelajaran konvensional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang digunakan di sekolah tempat penelitian

sebelum pelaksanaan penelitian. Kegiatan pada pembelajaran konvensional, yaitu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cara menerangkan kepada siswa dan siswa menyimak dan mencatat materi yang disampaikan guru. Kemudian guru memberikan praktikum kepada siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan.

3. Moodle adalah suatu CMS (*Course Management System*) yang merupakan salah satu bentuk *e-learning* untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi siswa dalam proses belajar sebagai media pembelajaran.
4. Hasil belajar merupakan indikator dari kemampuan siswa tentang pemahaman materi yang telah diajarkan guru. Hasil belajar diukur dengan menggunakan tes.

