BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Salah satu pasal dalam UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tercantum bahwa pemerintah dan pemerintah daerah

berhak mengarahkan, membimbing, membantu dan mengawasi penyelenggara pendidikan. Pembangunan pendidikan dewasa ini merujuk pada tiga pilar pendidikan nasional, yaitu: (1) pemerataan dan peningkatan aksesibilitas; (2) peningkatan mutu, relevansi, dan daya saing; dan (3) penguatan tata kelola, akuntabilitas dan pencitraan publik.

Pembangunan pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merujuk kepada visi pendidikan menengah kejuruan, yaitu : "Terwujudnya SMK yang dapat menghasilkan tamatan berjiwa wirausaha yang siap kerja, cerdas, kompetitif, dan memiliki jati diri bangsa, serta mampu mengembangkan keunggulan lokal dan dapat bersaing di pasar global".

Dalam visi tersebut dikembangkan ke dalam Misi Direktorat Pembinaan SMK, yaitu :

1. Meningkatkan perluasan dan pemeratan akses SMK yang bermutu untuk semua lapisan masyarakat.
2. Meningkatkan kualitas SMK melalui penerapan sikap disiplin, budi pekerti luhur, berwawasan lingkungan dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang konstektual berorientasi TIK.
3. Memberdayakan SMK dalam menciptakan lulusan yang berjiwa wirausaha dan memiliki kompetensi keahlian melalui pengembangan kerjasama dengan industri dan berbagai entitas bisnis yang relevan dalam bentuk " *teaching industry*".

4. Menciptakan lulusan SMK yang lentur terhadap berbagai perubahan teknologi dan lingkungan bisnis pada tingkat nasional maupun internasional melalui penguatan aspek matematik terapan, sain terapan, ICT dan bahasa internasional.
5. Memperkuat tata kelola SMK melalui penerapan sistem managemen mutu berbasis ISO 9001: 2008.
6. Menciptakan citra baik SMK melalui berbagai media komunikasi.

Link and match adalah kebijakan Departemen (Kementerian) Pendidikan dan Nasional Republik Indonesia yang dikembangkan untuk meningkatkan relevansi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yaitu relevansi dengan kebutuhan pembangunan umumnya dan kebutuhan dunia kerja, dunia usaha serta dunia industri khususnya. Beberapa prinsip yang dipakai sebagai strategi dalam kebijakan *Link and Match* diantaranya adalah model penyelenggaraan Pendidikan Sistem Ganda (PSG).

PSG pada dasarnya merupakan suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan keahlian profesional yang memadukan secara sistematik dan sinkron program pendidikan di sekolah dan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan bekerja langsung di dunia kerja, terarah untuk mencapai suatu tingkat keahlian profesional tertentu. Pada hakekatnya PSG merupakan suatu strategi yang mendekatkan peserta didik ke dunia kerja dan ini adalah strategi proaktif yang menuntut perubahan sikap dan pola pikir serta fungsi pelaku pendidikan di tingkat SMK, masyarakat dan dunia usaha/industri dalam menyikapi perubahan dinamika tersebut.

Disisi lain keberadaan siswa di dunia usaha/ industri pada saat melaksanakan Pendidikan Sistem Ganda (PSG) menjadikan kendala bagi guru guru untuk menyampaikan materi pelajaran, khusunya pada mata pelajaran Ujian

Nasional (Matematika, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris), terbukti daya serap khususnya pada mata pelajaran Matematika memiliki nilai yang jauh dari memuaskan.

Berdasarkan data dari Pusat Penilaian Pendidikan diperoleh data untuk mata pelajaran Matematika Ujian Nasional Tahun Pelajaran 2008/2009 diperoleh sebagai berikut :

LAPORAN HASIL WILAYAH 2008/2009

Propinsi	: BANTEN	Jm Sekolah	: 18
Kota/Kab.	: KOTA SERANG	Jm. Peserta	: 2514
Jenis Sekolah	: SMK NEGERI & SWASTA	Jm. Lulus	: 2496 (99,28%)

Statistik

Statistik Nilai	BIN	BIG	MAT	KOM	JM NIL
Klasifikasi	B	A	B	A	A
Rata-Rata	6.66	8.19	7.26	8.32	30.43
Terendah	3.80	3.80	3.50	7.00	20.35
Tertinggi	8.40	9.80	9.75	10.00	8.40
Standar Deviasi	0.70	0.65	0.99	0.92	1.86

Sumber http://www.puspendik.info/un09/laphasil/index.html

Dari data di atas, nampaklah bahwa nilai Matematika terendah 3,50, sedangkan kalau dilihat dari norma kelulusan Ujian Nasional bahwa nilai terkceil adalah 4,00.

Keberadaan siswa yang sedang melaksanakan Pendidikan Sistem Ganda menjadikan jarak antara Guru dengan siswa sangat tidak memungkinkan dilakukan pembelajaran konvensional dalam pengertian tidak terjadi tatap muka secara langsung. Perbedaan lokasi tersebut menuntut keterampilan guru untuk mengemas materi atau bahan ajar, sehingga meskipun tidak terjadi tatap muka proses belajar mengajar penyampaian materi dapat terlaksana.

Banyak usaha yang telah dilakukan oleh sekolah, khususnya para guru untuk membekali siswa agar belajar mandiri dalam rangka pencapaian kompetensi, diantaranya adalah dengan memberikan modul materi pembelajaran, baik itu berupa *hard copy* maupun *softcopy* yang dikemas melalui *e-learning* maupun perpustakaan digital.

Hasil pengkajian Shadiq (2007: 48-49), menunjukkan bahwa hampir sebagian besar guru matematika menggunakan cara - cara tradisional pada proses pembelajarannya. Mereka masih menggunakan paradigma lama bahwa pengetahuan sepertinya dapat dipindahkan dari otak guru ke otak siswa. Strategi pembelajaran seperti dilakukan guru matematika seperti itu lebih menekankan pada kemampuan mengingat (*memorizing*) atau menghafal (*rote learning*) dan kurang atau malah tidak menekankan kepada siswa untuk bernalar (*reasoning*), memecahkan masalah (*problem-solving*), komunikasi (*communication*), ataupun pada pemahaman (*understanding*) sebagaimana yang dituntut Permendiknas No. 22 Tahun 2006. Karena itu, salah satu alternatif pemecahan masalah pembelajaran ini adalah dengan memanfatkan TIK.

Pendapat tersebut dikuatkan oleh Salman (2008:56), mengatakan bahwa :

> ”dewasa ini terjadi perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru ke yang berpusat pada peserta didik. Perubahan paradigma pembelajaran ini menuntut perubahan proses pembelajaran dan hal lain termasuk yang berkaitan dengan sarana dan prasarana. Teknologi Informasi dan Komunkasi (TIK) dapat berperan dalam pembelajaran matematika. Materi pembelajaran dapat dibuat lebih menarik sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu, siswa dan guru mudah mendapatkan pengayaan materi ajar sehingga akan meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi tersebut”.

Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran matematika dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan aktifitas belajar siswa yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajarnya, hal ini sejalan dengan pendapat Adianto Ridwan (2009: 127) dalam tesisnya yang menyatakan :

> "Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar. Hal ini dapat dilihat dari perasaan senang siswa yang meliputi 1) siswa tidak bosan dalam menerima materi mencapai 65%, 2) siswa aktif dalam pembelajaran mencapai 73%, 3) siswa aktif dalam tanya jawab meningkat mencapai 70%. Perhatian siswa juga mengalami peningkatan meliputi aspek: 1) siswa tidak melamun selama pembelajaran mencapai 62%, 2) perhatian siswa tertuju pada proses pembelajaran mencapai 65%. Kemauan siswa juga mengalami peningkatan meliputi aspek: 1) siswa berani mengemukakan ide mencapai 78%, 2) siswa mengerjakan tugas sendiri di kelas mencapai 76%. Kesadaran siswa juga mengalami peningkatan meliputi aspek: 1) siswa tidak terlambat masuk kelas mencapai 73%, 2) kesiapan siswa dalam menerima materi mencapai 70%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan software Delphi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika".

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada tahap awal lebih terkonsentrasi pada penggunaan teknologi informasi sebagai media pendukung pembelajaran di kelas, Contoh nyata dari penerapan ini adalah pembuatan materi ajar dengan *power point*, penyampaian materi ajar dikelas dengan LCD proyektor, pengumpulan tugas melalui email, pencarian data dan informasi dengan fasilsitas internet dan lain sebagainya. Pada prinsipnya teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan lebih lanjut dengan mengadopsi konsep *e-learning* atau *mobile learning*.

Karakteristik pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan TIK adalah bersifat tidak tergantung terhadap waktu dan tempat, menyediakan fasilitas *knowledge sharing* dan visualisasi pengetahuan yang lebih atraktif. Dalam

konteks siswa yang sedang melaksanakan sistem ganda, diperlukan alternatif pembelajaran yang bersifat tidak tergantung waktu dan tempat artinya dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Selain hal itu juga perlu visualisasi pengetahuan sehingga materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Karakteristik ini diperlukan karena mengingat fasilitas fisik (kelas) yang rusak sehingga diperlukan kelas yang bersifat *virtual*/maya dan penyampaian materi yang menarik sehingga mampu memberikan suasana pembelajaran yang baru. Suasana baru tersebut di harapkan dapat memberi solusi terhadap kejenuhan siswa akibat ruang kelas yang mengalami kerusakan.

Agar menghasilkan tamatan yang mempunyai kemampuan seperti yang diharapkan pada kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan diperlukan perencanaan, dan pengembangan pelajaran untuk penguasaan kompetensi secara sistematis dan terpadu agar siswa menguasai kompetensi secara tuntas.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan guru tidak lagi berperan sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran dapat dilakukan dengan mendayagunakan aneka ragam sumber belajar, demikian halnya siswa harus dapat belajar dengan baik tanpa didampingi oleh guru.

Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal siswa dituntut tidak hanya mengandalkan diri dari apa yang terjadi di dalam kelas. Tetapi harus mampu dan mau menelusuri aneka ragam sumber belajar yang diperlukan. Pada hakekatnya sumber belajar yang ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam bentuk media yang dapat membantu siswa dalam belajar, bentuknya tidak

terbatas dalam bentuk cetakan, video, format perangkat lunak atau kombinasi dari berbagai format yang digunakan oleh guru maupun siswa. Sumber belajar akan menjadi bermakna bagi peserta didik maupun guru apabila sumber belajar diorganisir melalui satu rancangan yang memungkinkan seseorang dapat memanfaatkan sebagai sumber belajar.

Sumber belajar harus bisa dimanfaatkan secara efektif sehingga dapat dipergunakan secara tepat sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan, walaupun pada hakikatnya tidak ada satu sumber belajar pun yang dapat memenuhi segala macam keperluan belajar mengajar.

Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan metode tertentu mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil pembelajaran baik secara proses maupun *product* (nilai). Penelitian tentang penggunaan strategi-strategi pembelajaran yang mengaktifkan siswa dilakukan secara spesifik terhadap metode atau strategi tertentu. Berikut beberapa hasil penelitian berdasarkan pemilihan strategi tertentu:

1. Implementasi program PSG dan motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas XI program keahlian Akuntansi (Nihayati, Saidah. 2008), hasil penelitiannya mengungkapkan:

   > "Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi program PSG dan motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas XI program keahlian Akuntansi SMK PGRI 2 Malang. Sehingga dapat diberikan saran sebaik program PSG dilaksanakan lebih baik dengan cara meningkatkan kerja sama pihak sekolah dan pihak dunia kerja serta sosialisasi pengajar terhadap siswa tentang manfaat program PSG".

Dalam penelitian itu dibahas tentang pentingnya peranan PSG terhadap Motivasi, dan rekomendasi yang disarankan adalah pengelolaan PSG antara pihak Dunia Usaha/Dunia Industri (DUDI) serta pengelola.

2. Pengaruh Pendidikan Sistem Ganda (PSG) terhadap Daya Adaptif Kerja Siswa SMK (Bawuk Supalan, 2008). Pada penelitian tersebut, peneliti menemukan bahwa :

> "(1) Evaluasi PSG ternyata kurang dilaksanakan sesuai dengan standar yang berlaku, (2) Komunikasi formal maupun non formal antara SMK dengan DU/DI perlu ditingkatkan. (3) Pengawasan dari pihak terkait dalam PSG masih perlu ditingkatkan".

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bermaksud menemukan perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang menggunakan pembelajaran *e-learning* dengan kelompok siswa yang menggunakan pembelajaran berbasis Modular di SMK Negeri 1 Kota Serang. Dengan mengamati hasil belajar siswa berdasarkan penelitian ini, diharapkan para pengajar di lapangan dapat memonitor kemjuan siswa dalam pelaksanaan belajar mandiri.

B. Identifikasi Masalah

Pelaksanaan sistem ganda pada Sekolah Menengah Kejuruan dilaksanakan pada dunia usaha dan dunia industri yang ada di sekitar sekolah. Selama siswa mengikuti program ini pembelajaran harus tetap dilaksanakan oleh siswa, salah satu pilihannya adalah pembelajaran jarak jauh (*distance learning).* Terkait hal ini, maka dalam penelitia ini beberapa permasalahan diidentifikasi agar memudahkan dalam memfokuskan permasalahan. Hasil identifikasi terhadap permasalahan tersebut adalah :

1. Model pembelajaran jarak jauh (*distance learning*)

2. Perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan modul ?
3. Perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan *e-learning* ?

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran Matematika terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Kota Serang?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran modular pada mata pelajaran Matematika terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Kota Serang ?
3. Bagimana perbedaan hasil belajar model pembelajaran *e-learning* dan model pembelajaran modular pada pembelajaran matematika di SMK Negeri 1 Kota Serang ?

D. Pembatasan Masalah

1. Penelitian bersifat analitis dengan disertai pembuatan angket, pengambilan data, analisis serta kesimpulan penelitian.
2. Penelitian dilakukan pada Mata Diklat Matematika, yang diikuti oleh siswa kelas XI Program Keahlian Keuangan Kompetensi Keahlian Akuntansi peserta program PSG di Dunia Usaha/ Dunia Industri.

E. Definisi Operasional

Pendidikan Sistem Ganda (PSG) adalah suatu model pendidikan yang ada di SMK dimana pelaksanaan pembelajarannya dilaksanakan pada dunia usaha dan atau dunia industri. PSG pada dasarnya merupakan suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan keahlian profesional yang memadukan secara sistematik dan sinkron program pendidikan di sekolah dan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan bekerja langsung di dunia kerja, terarah untuk mencapai suatu tingkat keahlian profesional tertentu. Setiap siswa peserta PSG harus tetap melaksanakan pembelajaran sesuai standar kompetensi lulusan yang dipersyaratkan, salah satu model pilihan pembelajaran adalah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*), baik menggunakan *e-learning* maupun modular.

Menurut Allan J. Henderson, *e-learning* adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer, atau biasanya Internet (*The e-learning Question and Answer* Book, 2003:9). Henderson menambahkan juga bahwa e-*learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran di kelas. William Horton menjelaskan bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran berbasis web (yang bisa diakses dari Internet).

Dalam konteks penelitian ini pembelajaran *e-learning* dipergunakan pada mata pelajaran matematika siswa peserta program PSG kelas XI Kompetensi Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Kota Serang. Setiap siswa mengikuti proses pembelajaran, dari mulai pretes, kegiatan belajar yang meliputi Kompetensi Dasar: baris dan deret, sampai kegiatan tes akhir (*postes*) yang meliputi

kompetensi tersebut. Setiap individu siwa tidak perlu tatap muka di kelas, akan tetapi dengan mengikuti konten *e-learning* yang sudah disiapkan di web sekolah.

Pembelajaran modular yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu proses pembelajaran mengenai suatu satuan bahasan tertentu yang disusun secara sistematis, operasional dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik, disertai dengan pedoman penggunaannya untuk para guru. Pada penelitian ini modul yang dimaksud memuat kompetensi dasar: baris dan deret. Modul ini diberikan pada siswa sebelum melaksanakan Pendidikan Sistem Ganda.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Hasil belajar dibagi menjadi tiga macam hasil belajar yaitu : (a). Keterampilan dan kebiasaan; (b). Pengetahuan dan pengertian; (c). Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah, (Nana Sudjana, 2004:22). Sedangkan mengenai prestasi belajar. Muray dalam Beck (1990 : 290) mendefinisikan prestasi sebagai berikut :

"To overcome obstacle, to exercise power, to strive to do something difficult as well and as quickly as possible"

"Kebutuhan untuk prestasi adalah mengatasi hambatan, melatih kekuatan, berusaha melakukan sesuatu yang sulit dengan baik dan secepat mungkin".

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Gagne (1985:40) menyatakan bahwa prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu : kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan. Menurut Bloom dalam Suharsimi Arikunto (1990:110) bahwa hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu *kognitif, afektif dan psikomotorik.* Prestasi merupakan kecakapan atau hasil kongkrit yang dapat dicapai pada saat atau periode tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut, prestasi dalam penelitian ini adalah hasil yang telah dicapai siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini prestasi belajar diukur dari sejauhmana perubahan perolehan skor pretes postes siswa peserta PSG setelah mengikuti pembelajaran jarak jauh (*distance learning)*, baik pada kelompok *e-learning* maupun modular pada kompetensi (1) baris dan deret.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H1 = Terdapat pengaruh model pembelajaran *e-learning* pada mata diklat Matematika terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Kota Serang.

H2 = Terdapat pengaruh model pembelajaran Modular pada mata diklat Matematika terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di SMK

Negeri 1 Kota Serang.

H3 = Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran *e-learning* dengan kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran modular.

G. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran Matematika terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Kota Serang .

b. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran modular pada mata pelajaran Matematika terhadap meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Kota Serang .

c. Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar model pembelajaran *e-learning* dan model pembelajaran modular pada pembelajaran matematika di SMK Negeri 1 Kota Serang.

2. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini diharapkan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan melalui penelitian hasil pembelajaran *e-learning* pada pembelajaran matematika dalam Pendidikan Sistem Ganda

Manfaat praktis yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah

a. Bagi siswa, mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa melalui pembelajaran mandiri dengan menggunakan metode *e-learning* dan modular

sehingga dapat melalui tahap perkembangan siswa secara maksimal yang menghargai asas perbedaan individual pada pembelajaran yang bermakna;;

b. Bagi guru, membuka wawasan para guru untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan dalam mengemas bahan ajar dalam bentuk modular dan *e-learning* mengaktifkan siswa dalam proses pencapaian pengetahuan mereka, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa.

c. Bagi sekolah, meningkatkan kualitas sekolah melalui peningkatan hasil belajar siswa.

d. Bagi pemegang kebijakan, memberikan bukti pentingnya pelatihan kemampuan pengelolaan pembelajaran yang berbasis siswa untuk meningkatkan hasil pembelajaran di kelas.

e. Bagi dunia pendidikan secara umum, sebagai dasar bagi penelitian berikutnya.

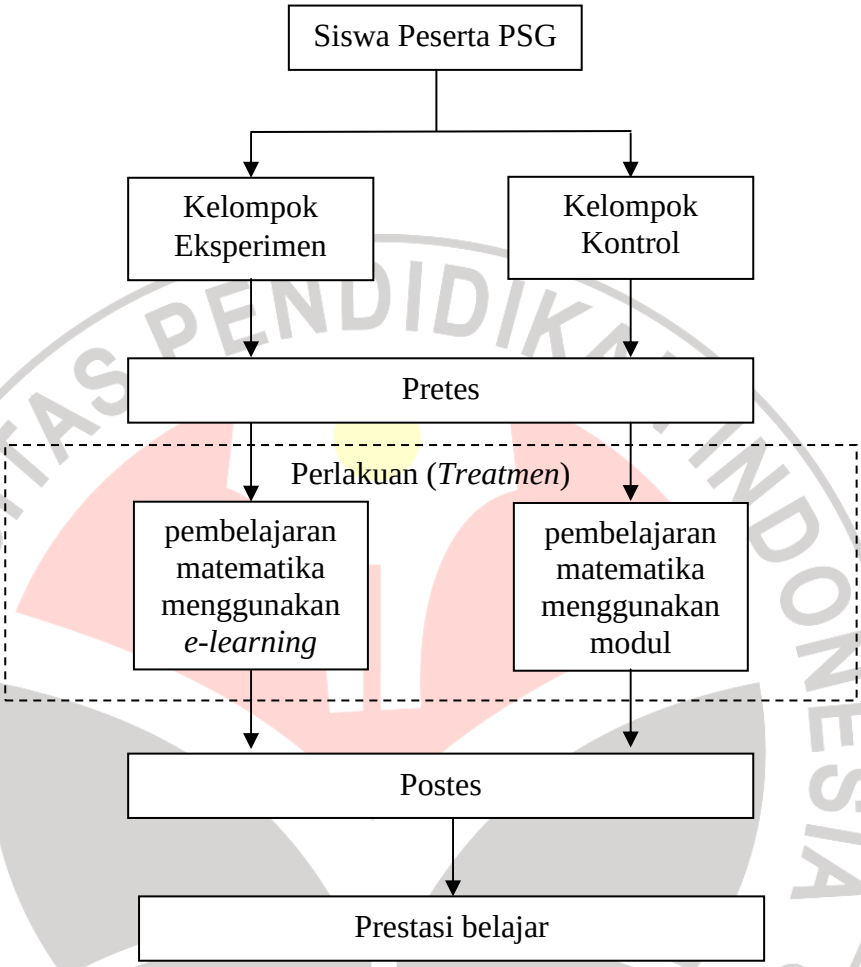
f. Sebagai masukan bagi peneliti selanjutnya.

H. Paradigma Penelitian

Seiring dengan tuntutan kebutuhan dan perkembangan zaman, dunia pendidikan juga mengalami perkembangan. Perkembangan yang dimaksud adalah sebuah pendekatan baru dalam dunia pendidikan yang menerapkan sistem Pendidikan Jarak Jauh (*Distance Learning*). Pendidikan Jarak jauh dianggap sebagai salah satu sistem pemberian layanan pendidikan yang sifatnya innovatif. Ciri khas utamanya adalah adanya keterpisahan antara pendidik dengan peserta didik.

Ketika siswa SMK mengikuti Program PSG, maka secara fisik mereka tidak ada di lingkungan sekolah, akan tetapi mengikuti praktek kerja di dunia usaha dan atau dunia industri. Untuk melaksanakan proses pembelajatran pada beberapa mata diklat, siswa tidak diharuskan setiap harinya datang ke sekolah untuk mengikuti pembelajaran secara klasikal. Pendidikan jarak jauh jelas merupakan pilihan yang tepat pada kasus tersebut, model yang selama ini dilaksanakan pada sebagian besar SMK adalah sistem modular. Dalam penelitian ini, selain sistim modular, juga diterapkan system *e-learning*, dimana keduanya diterapkan dalam mata pelajaran matematika pada siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Akutansi peserta PSG SMKN 1 Kota Serang. Tujuan penerapan kedua jenis pendidikan jarak jauh ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Dengan segala kelebihan dan kekurangan pada masing-masing jenis pendidikan jarak jauh tersebut, baik *e-learning* maupun modular, setiap kelompok siswa peserta PSG yang menjadi sampel penelitian ini diberikan t*reatment* yang berbeda, dimana pada akhirnya dilakukan pengukuran dengan instrumen yang sama. Dengan berbagai kelebihan *e-learning* yang mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, maka diharapkan siswa pada kelompok ini akan mendapatkan prestasi belajar yang lebih baik jika dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan modul. Perbedaan gain pretes dan postes pada kedua kelompok tersebut dibandingkan, serta dikaji untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam penerapan selanjutnya. Secara visual, paradigma dari penelitian ini dapat diperlihatkan seperti gambar berikut :



Gambar 1.1
Paradigma Penelitian

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA PERPUSTAKAAN