

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan, karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi, sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Berkembangnya dunia pendidikan pada saat ini, merupakan tantangan untuk mengembangkan kemampuan dalam dunia pendidikan, seperti pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang merupakan suatu lembaga pendidikan formal. Lulusannya dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja dan memiliki kemampuan yang sesuai dengan kebutuhan industri. Sekolah bukan saja menghasilkan siswa yang mampu, cakap, dan terampil, tetapi yang terpenting mereka mau giat belajar dan berkeinginan untuk mencapai prestasi belajar yang optimal.

Perkembangan dunia pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar yang efektif. Proses belajar mengajar ditandai dengan interaksi antara guru sebagai pentransfer materi dan siswa sebagai penerima materi. Terjadinya interaksi dan komunikasi yang baik dapat mewujudkan suasana belajar yang dinamis. Interaksi edukatif merupakan salah satu bentuk interaksi yang didalamnya berlangsung suatu proses interaksi dalam satu

ikatan untuk mencapai tujuan pendidikan dan pengajaran. Interaksi edukatif atau interaksi belajar mengajar mengandung suatu arti adanya kegiatan interaksi dari tenaga pengajar yang melaksanakan tugas mengajar dan warga belajar (subjek belajar) yang sedang melaksanakan kegiatan sehingga diperoleh suatu bentuk pembelajaran yang efektif .

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka media pembelajaran menempati posisi cukup strategis dalam rangka mewujudkan proses belajar secara optimal. Proses belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu gambaran hasil pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat (Heinich *et al.*, 2002)

Di tingkat SMK terdapat mata pelajaran Penggunaan Alat Ukur Listrik Dan Elektronika. Dimana mata pelajaran ini tergolong penting dan membutuhkan pemahaman yang baik sebagai dasar penunjang penyelesaian masalah-masalah yang berhubungan dengan listrik dan elektronika. Namun dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang diberikan, ternyata masih terdapat beberapa kendala baik secara internal maupun eksternal.

Berdasarkan hasil pengamatan dan *survey* peneliti di SMK Negeri 4 Bandung, dalam mata pelajaran Penggunaan Alat Ukur Listrik Dan Elektronika masih terdapat beberapa kendala dan permasalahan, diantaranya sebagai berikut:

1. Referensi sumber belajar mata pelajaran Penggunaan Alat Ukur Listrik Dan Elektronika yang siswa miliki masih terbatas.
2. Tidak terdapat wadah siswa di luar jam sekolah untuk bertanya kepada guru atau yang lebih tahu akan materi yang bersangkutan apabila siswa kesulitan dalam belajar.
3. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang terkadang membuat suasana pembelajaran menjadi lebih mudah jenuh dan bosan bagi siswa.
4. Masih kurangnya hasil belajar siswa (kognitif) terhadap mata pelajaran Penggunaan Alat Ukur Listrik Dan Elektronika. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya nilai UTS siswa yang belum mencapai nilai KKM yaitu sebesar 7,5.

Dari pemaparan permasalahan yang ditemukan maka diperlukan adanya sebuah solusi untuk menekan permasalahan yang dihadapi. Dikaitkan dengan kedudukan media pembelajaran yang sudah diuraikan diatas, salah satu solusi yang memungkinkan adalah penggunaan media pembelajaran sebagai alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran

pada mata pelajaran Penggunaan Alat Ukur Listrik dan Elektronika agar lebih efektif.

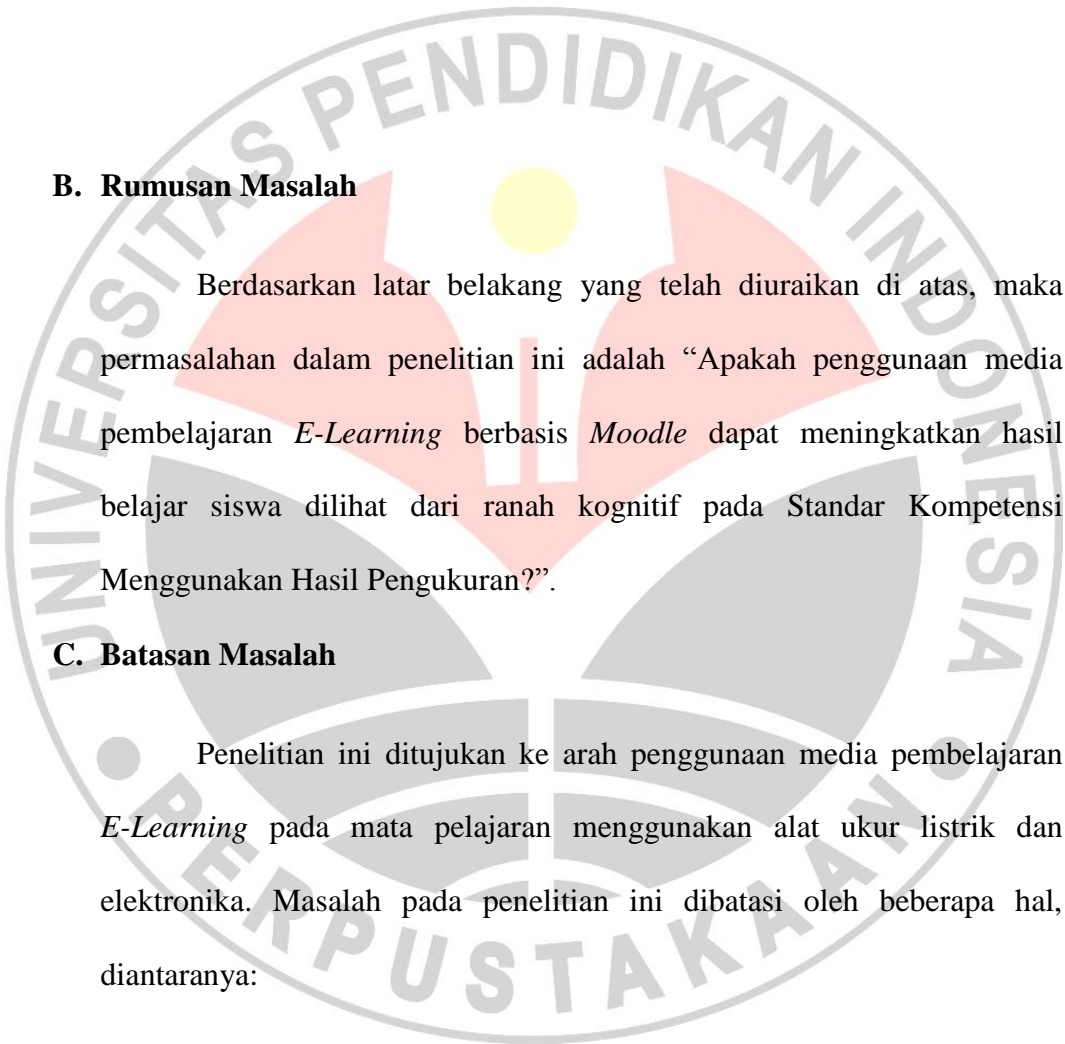
Dalam perkembangannya, penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu ajar semakin beragam. Hal ini didukung juga oleh adanya teknologi baru seperti keberadaan media ajar *online E-Learning* yang dapat menunjang proses belajar secara optimal serta dapat menghilangkan batasan ruang dan waktu dalam proses belajar.

Hasil penelitian sebelumnya mengenai proses pembelajaran yang menggunakan media belajar *E-Learning* di SMK N 12 Bandung oleh Dinata (2012) menyimpulkan bahwa: “Penggunaan *E-learning* berbasis *Moodle* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketegori sedang pada mata pelajaran Menggunakan Alat Ukur Listrik dan Elektronika (MAULE) akan tetapi belum dapat digunakan secara maksimal oleh siswa di SMK Negeri 12 Kota Bandung”.

Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran ini selain guru dan siswa tidak terpaku pada keterbatasan alat yang tersedia, siswa dapat meningkatkan daya analisis dan memudahkan siswa dalam proses memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga perbedaan persepsi bisa ditekan sekecil mungkin serta belajar tak hanya dapat dilakukan di dalam kelas melainkan dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Maka, secara tidak langsung hal ini akan berdampak pada hasil belajar dan prestasi siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk

melakukan penelitian tentang hal yang terkait dengan judul:  
**“Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Standar Kompetensi Menggunakan Hasil Pengukuran Di SMK Negeri 4 Bandung”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media pembelajaran *E-Learning* berbasis *Moodle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari ranah kognitif pada Standar Kompetensi Menggunakan Hasil Pengukuran?”.  


### **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini ditujukan ke arah penggunaan media pembelajaran *E-Learning* pada mata pelajaran menggunakan alat ukur listrik dan elektronika. Masalah pada penelitian ini dibatasi oleh beberapa hal, diantaranya:

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas X Program Keahlian Teknik Tenaga Listrik di SMK Negeri 4 Kota Bandung tahun ajaran 2012/2013.



2. Penggunaan *E-Learning* berbasis *Moodle* sebagai media pembelajaran hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif yang terdiri dari pengetahuan ( $C_1$ ), pemahaman ( $C_2$ ), aplikasi ( $C_3$ ), analisis ( $C_4$ ), sintesis ( $C_5$ ) dan evaluasi ( $C_6$ ).
3. Kegiatan pembelajaran *E-Learning* berbasis *Moodle* mencakup mengakses materi, pemberian tugas, forum diskusi, mengakses hasil belajar siswa, dan pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*.
4. Penelitian hanya dilakukan terhadap materi pembelajaran Rangkaian Arus Bolak-Balik yang merupakan sebagian materi pada Standar Kompetensi Menggunakan Hasil Pengukuran.
5. Penilaian diukur dengan menggunakan *Pretest* dan *Posttest*.

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

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini secara umum adalah untuk menjadi media pembelajaran alternatif demi menanggulangi masalah keterbatasan guru dalam berinteraksi terhadap murid ketika terjadi suatu halangan yang menuntut guru untuk tidak hadir dalam kelas. Namun secara khusus penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dilihat dari hasil belajar ranah kognitif siswa pada Standar Kompetensi Menggunakan Hasil Pengukuran (MHP) dengan menggunakan media pembelajaran *E-Learning*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Zakaria Hermawan, 2013

Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Standar Kompetensi Menggunakan Hasil Pengukuran Di SMK Negeri 4 Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Jika tujuan penelitian ini tercapai, manfaat atau kegunaan hasil penelitian yang dapat dirasakan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) siswa di SMK sekaligus memberikan keterampilan dan wawasan tersendiri tentang penggunaan media pembelajaran *E-Learning*, serta sebagai alternatif media belajar yang dapat digunakan dimanapun tanpa harus terbatas dengan ruang dan waktu.
2. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *E-Learning* dapat mempermudah pemahaman siswa, menghilangkan kejenuhan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, sebagai alternatif media belajar yang dapat digunakan dimanapun tanpa harus terbatas dengan ruang dan waktu.

#### **F. Metode Penelitian**

Dalam melaksanakan suatu penelitian, seorang peneliti harus menentukan metode apa yang akan dipakai karena menyangkut langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mengarahkan dan sebagai pedoman dalam kegiatan penelitian. Pemilihan dan penentuan metode yang dipergunakan dalam suatu penelitian sangat berguna bagi peneliti karena dengan pemilihan dan penentuan metode penelitian yang tepat dapat membantu dalam mencapai tujuan penelitian.

Pada penelitian ini, metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *eksperimen* dengan *Quasi-experimental design (Control group pretest-posttest design)*.

### **G. Struktur Organisasi Penulisan**

Struktur Organisasi penulisan dalam sebuah penelitian berperan sebagai pedoman penulis agar penulisannya lebih sistematis dan terarah dalam rangka menuju tujuan akhir yang hendak dicapai. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan struktur organisasi Penulisan.

BAB II berisi kajian pustaka yang berkaitan dengan konsep belajar, pembelajaran, hasil belajar, media pembelajaran, standar kompetensi Menggunakan hasil pengukuran, dan *E-Learning* berbasis *Moodle*.

BAB III membahas tentang metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, variabel penelitian, paradigma penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, prosedur dan alur penelitian serta waktu penelitian.

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.