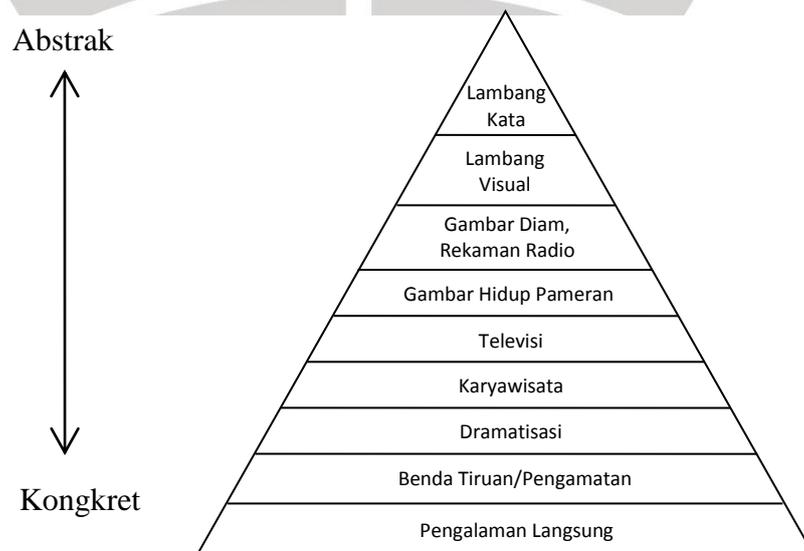


## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses keefektifan suatu pembelajaran dikelas. Pembelajaran efektif merupakan suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian, pembelajaran dikatakan efektif apabila tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai. Akhir-akhir ini, konsep belajar banyak menggunakan pendekatan teori konstruktivisme. Menurut teori konstruktivisme, belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (pembelajar) sebagai hasil interaksinya terhadap lingkungan belajar. Berhubungan dengan itu belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman (Sanjaya, 2010). Pengalaman secara langsung maupun secara tidak langsung merupakan pengalaman yang didapatkan. Pengalaman langsung dapat memberikan efektifitas ingatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pengalaman secara tidak langsung (Sanjaya, 2010).



Gambar 1.1 Kerucut pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman (*cone of experience*) Dale (1969) menggambarkan 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 pemaparan tersebut, dalam rangka mewujudkan proses belajar secara optimal maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup strategis. Salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal ialah proses belajar yang optimal. 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; Ibrahim, 1997; Ibrahim *et al.*, 2001).

Di tingkat SMK terdapat mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika. Mata pelajaran ini tergolong penting dan membutuhkan pemahaman yang baik dalam mengenal komponen elektronika, sehingga menuntut adanya keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa SMK. Namun dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang diberikan, ternyata masih terdapat beberapa kendala baik secara internal maupun eksternal.

Berdasarkan hasil pengamatan dan survey peneliti selama melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 2 Cimahi, dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika masih terdapat beberapa kendala dan permasalahan. Diantaranya sebagai berikut:

1. Kurangnya referensi sumber belajar mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika yang siswa miliki.

2. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang terkadang membuat suasana pembelajaran menjadi lebih mudah jenuh dan bosan bagi siswa.
3. Tidak adanya tempat untuk bertanya kepada guru atau yang lebih tahu akan materi yang bersangkutan apabila siswa kesulitan dalam belajar di luar jam sekolah.
4. Praktikum merupakan standar kompetensi yang dilakukan. Pada praktikum terdapat beberapa kendala yang dihadapi yaitu seringkali terjadi kesalahan dalam hal teknis pada siswa, seperti Kesalahan menyebutkan komponen elektronika dan melakukan membuat menjadi suatu rangkaian. Selain itu juga masih terbatasnya alat trainer yang ada, kondisi ini akan berakibat tidak seimbangnya jumlah alat trainer dan jumlah siswa yang ada, jumlah siswa 38 orang, sedangkan alat ukur yang digunakan hanya 15 buah. Tentunya hal ini menjadi permasalahan sendiri bagi siswa dan guru dalam melakukan pembelajaran. Kenyataannya peralatan-peralatan tersebut berperan penting sebagai media pembelajaran serta memiliki peran dan pengaruh yang sangat penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada standar kompetensi tersebut.
5. Masih kurangnya hasil belajar siswa (kognitif) terhadap mata pelajaran dasar-dasar elektronika. Hal ini dibuktikan dengan nilai UTS siswa yang hanya 30% mencapai nilai KKM.

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 dalam melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar elektronika agar lebih efektif, dibutuhkan. penggunaan media pembelajaran sebagai alternatif.

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 berkembang cukup pesat. Pengetahuan akan perkembangan teknologi komputer baik *software* maupun *hardware* akan sangat membantu pelaksanaan tugas-tugas dengan hasil yang lebih baik dan dalam waktu yang lebih cepat. Salah satunya terdapat media ajar online *E-Learning* berbasis *Moodle* yang dilengkapi dengan berbagai macam fitur yang dapat menunjang proses belajar secara optimal serta dapat menghilangkan batasan ruang dan waktu dalam proses belajar.

Pada media pembelajaran ini selain guru dan siswa diharapkan tidak terpaku pada keterbatasan alat yang tersedia, siswa dapat meningkatkan daya analisis dan dapat 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. Jadi, secara tidak langsung hal ini akan berdampak pada hasil belajar dan prestasi siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian hal yang terkait dengan judul: **“Efektivitas Media Pembelajaran Menggunakan Model *E-learning* Berbasis *MOODLE* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Elektronika Di SMK Negeri 2 Kota Cimahi)”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah efektivitas media pembelajaran Menggunakan Model *E-Learning* berbasis *Moodle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari ranah kognitif pada pembelajaran Dasar-Dasar Elektronika ?”.

## **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini ditujukan ke arah efektivitas media pembelajaran menggunakan model *E-Learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran dasar-dasar elektronika. Masalah pada penelitian ini dibatasi oleh beberapa hal, diantaranya:

1. Efektivitas menggunakan model *E-Learning* berbasis *Moodle* sebagai media pembelajaran hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain guru, kesiapan belajar siswa, sarana & prasarana, suasana belajar, media, dll. Pada penelitian ini lebih difokuskan pada pengaruh pembelajaran *e-learning* dari hasil belajar ranah kognitif, sehingga tidak menghilangkan pembelajaran praktikum yang merupakan metode pembelajaran untuk mendapatkan pengalaman langsung.
2. Kegiatan pembelajaran menggunakan model *E-Learning* berbasis *Moodle* mencakup mengakses materi, pemberian tugas, forum diskusi, *group chatting* dan mengakses hasil belajar siswa. Sedangkan pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest* tetap dilakukan di dalam kelas.
3. Penelitian hanya dilakukan terhadap materi pembelajaran Pengenalan Komponen-komponen elektronika aktif, pasif, yang merupakan sebagian materi pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika.
4. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas X Program Keahlian Teknik Mekatronika D yang berjumlah 38 orang di SMK Negeri 2 Kota Cimahi.

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

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dilihat dari hasil belajar ranah kognitif siswa pada pembelajaran Dasar-Dasar Elektronika dengan efektivitas media pembelajaran menggunakan model *E-Learning* berbasis *Moodle*.

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

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

1. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat memberikan sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa pada mata pelajaran dasar-dasar elektronika dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan mengetahui efektivitas penggunaannya.
2. Bagi guru, sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) siswa di SMK sekaligus memberikan keterampilan dan wawasan tersendiri tentang penggunaan media pembelajaran *E-Learning* berbasis *Moodle*.
3. Bagi siswa, efektivitas media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *E-Learning* berbasis *Moodle* dapat menghilangkan kejenuhan, mempermudah pemahaman siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, sebagai alternatif media belajar yang dapat digunakan dimanapun tanpa harus terbatas dengan ruang dan waktu.
4. Bagi pengelola lembaga pendidikan, khususnya guru SMK, pembelajaran berbasis *Moodle* ini diharapkan dapat dijadikan inspirasi untuk mengambil kebijakan dalam mengadakan dan memanfaatkan media pembelajaran.
5. Bagi peneliti, penelitian ini dapat diharapkan dapat dijadikan modal awal untuk dapat memperluas, mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran *E-Learning* berbasis *Moodle*.

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

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *kuantitatif* dengan *pre-experimental design (one group pretest-posttest design)*. Tahapan pada metode ini yaitu sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu kelas eksperimen diberi tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah diberi *pretest* selanjutnya kelas

eksperimen diberi perlakuan (*treatment*) yaitu dengan menggunakannya *E-Learning* berbasis *Moodle* sebagai media pembelajaran. Kemudian setelah itu kelas eksperimen diberi tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar siswa setelah digunakannya *E-Learning* berbasis *Moodle* sebagai media pembelajaran.

### G. Hipotesis Penelitian

Arikunto (2006: 71) mengemukakan bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Dari pernyataan tersebut, hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah hipotesis *deskriptif* yaitu dugaan tentang nilai variabel mandiri, tidak membuat perbandingan atau hubungan. Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah:

**H<sub>0</sub>** : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam efektivitas media pembelajaran menggunakan model *E-Learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika.

**H<sub>a</sub>** : Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam efektivitas media pembelajaran menggunakan model *E-Learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika.

Efektivitas media pembelajaran *E-learning* berbasis *Moodle* dianggap tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika rata-rata peningkatan hasil pembelajaran dalam bentuk *gain* normalisasi pada kategori rendah ( $g \leq 0,3$ ). Media pembelajaran *E-learning* berbasis *Moodle* dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika rata-rata peningkatan hasil pembelajaran dalam bentuk *gain* normalisasi di atas kategori rendah ( $0,3 < g$ ).

$$\mathbf{H_0 = g \leq 0.3}$$

$$\mathbf{H_a = g > 0.3}$$

(Hake:1997)

## H. Asumsi Dasar

Adapun asumsi dasar pada penelitian ini adalah:

1. Siswa memahami serta mengoperasikan penggunaan komputer dan internet secara umum.
2. Siswa mengetahui dan telah memahami menggunakan media pembelajaran menggunakan model *E-learning* berbasis *Moodle*.
3. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran menggunakan model *E-learning* berbasis *Moodle*.
4. Media pembelajaran menggunakan model *E-learning* berbasis *Moodle* sebagai sebagai *suplemen* (tambahan), *komplemen* (pelengkap), dan *substitusi* (pengganti) terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*).

## I. Lokasi, Sampel Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Kota Cimahi, sebagai lokasi pengembangan media pembelajaran menggunakan model *E-Learning* berbasis *Moodle* dan diuji coba secara terbatas.

Subyek utama dalam penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan model *E-learning* berbasis *moodle* ini adalah siswa kelas X SMK dengan program keahlian Teknik Mekatronika yang berjumlah 38 orang dan selanjutnya disebut kelas eksperimen. Pada semester ganjil tahun ajaran 2012/2013 di SMK Negeri 2 Cimahi, yang beralamat di Jl. Kamarung Km. 1,5 Rt 02/05 No.69 Kp Nyalindung Citeureup - Cimahi Utara 40512, Jawa Barat.

Waktu penelitian berlangsung selama 9 minggu (16 Oktober 2012 - 4 Desember 2012) dari mulai tahap persiapan, tahap pelaksanaan sampai tahap akhir penelitian. Pada tahap persiapan dilakukan kegiatan studi pendahuluan dan pengamatan selama tiga minggu (16 Oktober 2012 – 5 November 2012). Kemudian tahap pelaksanaan dilakukan selama empat minggu (6 November 2012 – 27 November 2012), dan tahap akhir dilakukan selama dua minggu (28 November 2012 – 4 Desember 2012).

Rizky Gustin Balinda, 2013

Efektivitas Media Pembelajaran Menggunakan Model E-Learning Berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## J. Struktur Organisasi Skripsi

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 Pendahuluan. meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, hipotesis penelitian, lokasi penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka. berisi landasan teori yang berkaitan dengan pengertian belajar, media pembelajaran, mata pelajaran dasar-dasar elektronika, dan *E-Learning* berbasis *Moodle*.

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

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

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