

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat, telah mendorong terjadinya perubahan paradigma masyarakat dalam mencari dan memperoleh informasi. Masyarakat sudah tidak lagi terpaku pada media surat kabar, televisi, radio dan buku, tetapi juga telah mulai merambah dunia maya (internet). Internet sendiri merupakan salah satu media sumber informasi yang jangkauannya sangat luas dan “aktual”.

Perkembangan teknologi informasi tersebut, telah memberikan dampak yang cukup besar dalam dunia pendidikan. Oetomo dan Priyogutomo (2004) menyatakan pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan pertukaran informasi dari pendidik ke peserta didik yang terkait dengan pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri. Internet sebagai salah satu sumber belajar telah melahirkan konsep *e-learning*. *E-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer *standalone*.

Dengan *e-learning* memungkinkan seseorang dapat belajar selama rentang 24 jam sehari, mempelajari segala macam ilmu pengetahuan dan informasi dari seluruh pelosok dunia. Menghadapi lautan pengetahuan dan informasi sekiranya tidak hanya melihat, mengenal dan berperan sebagai penonton saja. Tetapi harus menjadi pelaku, berusaha menguasai dan memanfaatkannya. *E-learning* tidak sekedar mendapatkan pengetahuan dan informasi, tetapi juga menganalisis, memilah dan memilih, mereorganisasi dan mengemas, melahirkan bentuk baru, menggunakannya untuk berbagai tujuan dan pemecahan masalah.

Kerucut pengalaman Edgar Dale 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. Hal ini disebabkan karena tidak semua bahan pelajaran dapat dihadirkan secara langsung dalam proses pembelajaran.

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 cerminan hasil pendidikan yang berkualitas.

Berdasarkan pengalaman sebagai salah seorang tenaga pengajar pada mata pelajaran Keterampilan Elektronika di SMP Negeri 1 Ciwidey Kabupaten Bandung, peneliti menemukan suatu permasalahan pada proses pembelajaran serta pemahaman penguasaan materi pada mata pelajaran Keterampilan Elektronika.

Diperkuat pula oleh hasil observasi dengan menggunakan angket dan wawancara terhadap guru mata pelajaran Keterampilan Elektronika, bahwa pada pembelajaran Keterampilan Elektronika yang diajarkan kepada siswa SMP Negeri 1 Ciwidey Kabupaten Bandung, proses pembelajaran yang kebanyakan masih kurangnya penggunaan media pembelajaran, yaitu guru menyampaikan pelajaran dengan cara ceramah dan hanya memvisualisasikan materi pada papan tulis. Hal ini menjadi permasalahan tersendiri baik bagi guru maupun siswa sehingga terkadang suasana pembelajaran menjadi lebih mudah jenuh dan bosan bagi siswa, sehingga siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran. Selain kurangnya tenaga pengajar, bahan materi dan peralatan praktikum menjadi permasalahan sendiri bagi siswa dan guru dalam melakukan pembelajaran. Padahal peralatan-peralatan tersebut berperan sebagai media pembelajaran serta memiliki pengaruh dan peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Elektronika.

Oleh karena itu diperlukan adanya suatu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran pada saat siswa mengalami kejenuhan dan peralatan praktikum kurang mendukung untuk digunakan agar proses belajar berjalan dengan efektif tanpa adanya kendala.

Namun pada hakikatnya peralatan praktikum tersebut tidak dapat digantikan, karena peralatan tersebut merupakan suatu bentuk pengalaman langsung yang harus dialami oleh siswa. Jadi penggunaan media dalam hal ini adalah untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa dengan tidak menghilangkan tujuan utama pembelajaran. Serta dengan adanya media pembelajaran pula proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru diharapkan menjadi tidak jenuh dan membosankan.

Mengingat baik belajar di sekolah maupun *e-learning* mempunyai keunggulan masing-masing, maka yang paling baik adalah memadukan keduanya. *e-learning* dapat digunakan sebagai salah satu model pembelajaran dalam pendidikan di sekolah. Untuk mempelajari atau mendalami hal-hal tertentu, para siswa dapat diberi tugas atau mencari sendiri di internet.

Guru sebaiknya telah menyusun program pembelajaran dengan memasukkan kegiatan *e-learning* sebagai pelengkap, pengayaan atau program terpadu. *E-learning* dapat dimasukkan dalam program sekolah, apakah hanya untuk kelompok siswa tertentu sebagai program pengayaan atau bagi semua siswa sebagai program penunjang ataupun sebagai program terpadu dengan pembelajaran utama.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan *E-Learning* Berbasis *Dokeos* Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Konsep Dasar Elektronika”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Dokeos* dapat meningkatkan pemahaman siswa dilihat dari perbandingan peningkatan prestasi belajar antara kelas yang menggunakan media *e-learning* berbasis *Dokeos* dengan kelas yang tanpa menggunakan *e-learning* pada mata pelajaran Keterampilan Elektronika tentang konsep dasar *Audio Amplifier* di SMP Negeri 1 Ciwidey ?”

Dani Hernawan, 2014

*Penggunaan E-Learning Berbasis Dokeos Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Konsep Dasar Elektronika*

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

### C. Identifikasi Masalah

Penelitian ini ditujukan ke arah penggunaan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran Keterampilan Elektronika. Agar jelas dan tidak meluas pembahasan dalam karangan ilmiah ini, maka kiranya perlu bagi penulis untuk memberikan batasan masalah. Adapun batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas VIII/C dan VIII/G di SMP Negeri 1 Ciwidey Kabupaten Bandung.
2. Penelitian hanya dilakukan terhadap materi pembelajaran tentang konsep dasar elektronika *Audio Amplifier* yang merupakan sebagian materi pada standar kompetensi mengapresiasi karya elektronika rumah tangga bertenaga listrik pada mata pelajaran Keterampilan Elektronika.
3. *E-learning* pada penelitian ini hanya berfungsi sebagai tambahan atau pelengkap saja, tidak sebagai pengganti pembelajaran di kelas.
4. Hasil penelitian diukur hanya dari tingkat pemahaman siswa/ ranah kognitif (C<sub>1</sub> s/d C<sub>4</sub>).

### D. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dasar elektronika. Adapun secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran keterampilan elektronika dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Dokeos*.
2. Mengembangkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Dokeos* untuk meningkatkan pemahaman siswa.

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung terkait dengan masalah penelitian ini. Beberapa manfaat yang diharapkan diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi pengelola lembaga pendidikan, pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengambil kebijakan dalam mengadakan dan memanfaatkan media pembelajaran.
2. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa pada mata pelajaran keterampilan elektronika di tingkat SMP dalam proses kegiatan belajar mengajar.
3. Bagi guru, sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar sekaligus memberikan keterampilan dan wawasan tersendiri tentang penggunaan media pembelajaran *e-learning*.
4. Bagi siswa, sebagai alternatif media belajar, penggunaan media pembelajaran *e-learning* dapat mempermudah pemahaman siswa, menghilangkan kejenuhan dan meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Bagi peneliti, menambah wawasan tentang media pembelajaran serta dapat dijadikan bahan acuan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran khususnya media pembelajaran *e-learning* berbasis *Dokeos*.

### **F. 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 dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi.

Dani Hernawan, 2014

*Penggunaan E-Learning Berbasis Dokeos Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Konsep Dasar Elektronika*

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

## BAB II LANDASAN TEORI

Berisi landasan teori yang berkaitan dengan tinjauan pembelajaran disekolah, prestasi belajar, media pembelajaran, tinjauan tentang *e-learning*, media pembelajaran berbasis *Dokeos*, mata pelajaran keterampilan elektronika di SMP, penyusunan *e-learning* berbais *Dokeos* sebagai media pembelajaran, hipotesis penelitian.

## BAB III METODE PENELITIAN

Berisi mengenai 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, waktu penelitian.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi mengenai uraian tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

## BAB V PENUTUP

Berisi mengenai kesimpulan dan saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian ini.