

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu rencana untuk membentuk generasi penerus bangsa dalam suasana pembelajaran dengan memberikan ilmu pengetahuan, agar tercapai kemampuan, spiritual keagamaan, kecerdasan, kepribadian, akhlaq mulia, serta pengendalian diri.¹ Pendidikan harus dapat mengambil posisi sebagai titik tumbuh membudayakan masyarakat, memanusiakan dan mengindonesiakan anak bangsa.² Pendidikan menjadi hal yang harus diutamakan, terutama pada usia muda mulai dari pendidikan dasar, hingga memiliki *skill* yang didapat di SMA/SMK. Terlebih, pemerintah mencanangkan program wajib belajar 12 tahun sebagai bekal dalam meningkatkan Pendidikan Nasional. Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang

¹ <http://www.websitependidikan.com/2016/03/pengertian-tujuan-dan-fungsi-pendidikan-nasional-indonesia.html>

² Winarno Surakhmad. *Pendidikan Nasional, Strategi dan Tragedi* (Jakarta: Penerbit Buku Kompas, 2009), hal. 19.

Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.³

Kurikulum menjadi bagian penting dalam proses pendidikan, sehingga keberadaan kurikulum perlu dipahami secara utuh oleh segenap pelaku pendidikan. Pentingnya kurikulum dikarenakan perannya sebagai acuan utama dalam menjalankan proses pendidikan yang ada di sekolah untuk kegiatan pembelajaran. Proses kegiatan pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses pentransferan atau pengiriman informasi baik dari bahan, orang, lingkungan, alat, tempat dan pesan.⁴

Lembaga pendidikan bersama pemerintah telah menyusun kurikulum pendidikan yang korelatif antara pengembangan ilmu pengetahuan dengan pengembangan karakter manusia di Indonesia. Hal ini dilakukan agar terbangun keterpaduan dengan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan yang kreatif dan inovatif dengan perluasan lapangan pekerjaan (antara lain: industri otomotif seperti kasus mobil Esemka⁵) dalam rangka tercapainya kesejahteraan sosial ekonomi masyarakat Indonesia.

Kurikulum 2013 menjadi penyempurnaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tahun 2006. Kurikulum 2013 dimaksudkan untuk manusia

³ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Beserta Penjelasannya (Jakarta: 2003), hal. 5.

⁴ Dewi Salma P., Eveline Siregar. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media, 2004) hal. 193.

⁵ <http://dokumen.tips/documents/mobil-esemka-ciptakan-lapangan-kerja.html>

Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.⁶ Dalam kurikulum 2013, terdapat dua metode yang dipaparkan yaitu *Contextual Teaching Learning* (CTL) dan *Inquiry* (menemukan)⁷. Secara umum kedua metode ini berpusat kepada peserta didik, serta peran guru berfungsi sebagai fasilitator dan memicu keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Poerwati, L. E. dan Amri S., menyatakan bahwa “Kurikulum 2013 dikembangkan untuk meningkatkan capaian pendidikan dengan 2 (dua) strategi utama yaitu peningkatan efektifitas pembelajaran pada satuan pendidikan dan penambahan waktu pembelajaran di sekolah. efektifitas pembelajaran dicapai melalui 3 tahapan yaitu efektifitas interaksi, efektifitas pemahaman, dan efektifitas penyerapan.”⁸

Perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat berkembang dan memiliki dampak yang besar dalam kehidupan manusia pada saat ini, penggunaannya pada dunia pendidikan pun tidak terelakkan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah perangkat teknologi yang memfasilitasi penggunaannya untuk memudahkan dalam mengakses informasi yang

⁶ Ma’as Shobirin. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hal. 35

⁷ Loeloek E. Poerwati, dan Amri S. (2013). *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), Hal. 62-63

⁸ *Ibid.*, 68

dibutuhkan, berupa informasi dalam bentuk suara, visual, dan dalam bentuk lambang maupun simbol informasi lainnya. Teknologi informasi sangat penting dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran. Salah satu penggunaannya adalah sebagai media pembelajaran yang merupakan sarana peserta didik sebagai sumber belajar yang kurang didapat dari metode pembelajaran konvensional. Dengan kemampuan teknologi yang dimiliki, TIK menjadi sarana yang sangat efektif dan efisien untuk digunakan sebagai modalitas dalam pembelajaran. Berbagai macam pembelajaran berbasis komputer bermunculan, mulai dari *Computer Based Learning (CBL)*, *Online Learning*, *Web-based Learning*, *Distance Learning*, *E-Learning* dan sebagainya.

Paradigma pendidikan telah diubah dari *teacher centered* menuju *student centered* yang bertujuan untuk memiliki keterlibatan aktif dalam proses belajar. Pengetahuan diberikan bukan lagi hanya dari guru saja, tetapi peserta didik membangun pengetahuan secara kolaboratif dan kooperatif yang saling mendukung dengan berbagai aneka sumber agar efektifitas dari tujuan pendidikan dan peningkatan dapat tercapai.

Peningkatan efektifitas pembelajaran pada satuan pendidikan dapat dilakukan dengan berbagai metode, yang salah satunya adalah dengan pembelajaran berbasis komputer. Pembelajaran berbasis komputer menggunakan perangkat komputer yang didukung oleh jaringan internet, dan bisa dilakukan kapan saja sesuai dengan instruksi oleh guru. Sebagaimana

yang sudah diterapkan di SMKN 1 Kota Bekasi dengan menggunakan *e-learning* maupun *web-based learning* untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran peserta didik.

SMKN 1 Kota Bekasi adalah sekolah kejuruan yang merupakan rintisan sekolah bertaraf internasional. SMKN 1 Kota Bekasi memiliki 8 (delapan) jurusan, yaitu: Teknik Kendaraan Ringan; Teknik Mesin; Teknik Las; Akuntansi; Tata Busana; Multimedia; Teknik Komputer dan Jaringan; serta Rekayasa Perangkat Lunak. Dengan visi dari SMKN 1 Kota Bekasi, yaitu “menjadi SMK yang menghasilkan SDM kompeten, berkarakter, dan ihsan”⁹, SMKN 1 Kota Bekasi menunjang peserta didiknya dengan fasilitas yang mumpuni, baik dari segi sarana dan prasarana didalam sekolah, maupun pembelajaran diluar sekolah.

SMKN 1 Kota Bekasi telah memiliki *web-based learning* sendiri, yaitu <http://pusatbelajar.smkn1kotabekasi.sch.id/>. *Web-based learning* ini ditujukan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran baik pada jam belajar maupun diluar sekolah, dengan guru sebagai pendamping utama dalam mengikuti perkembangan proses pembelajaran dari peserta didiknya. Dalam konteks ini, fitur seperti telekonferensi (video dan audio), *chatting*, berbagi pesan, dan telepon dipergunakan untuk memandu dan membimbing perkembangan peserta didik dalam menguasai pengetahuan, sikap dan keterampilan.

⁹ <http://www.smkn1kotabekasi.sch.id/index.php/profil-sekolah/visi-dan-misi.html>

Penggunaan *web-based learning* ditujukan untuk semua guru mata pelajaran, yang bertindak sebagai fasilitator, yaitu membuat konten didalam situs web dan memberikan instruksi untuk mengerjakan tugas dan mencari sumber belajar yang bisa dipakai oleh peserta didik. Sedangkan lalu lintas kegiatan pada *web-based learning* diawasi oleh operator sekolah yang juga bertugas sebagai pengurus administrasi akun peserta didik maupun guru.

Selain SMKN 1 Kota Bekasi, banyak sekolah yang telah mengembangkan *web-based learning*. Tetapi, nyatanya hanya sekedar pada pengembangan aspek teknik berupa pengadaan infrastruktur seperti komputer dan jaringan internet. Padahal, *Web-based learning* tidak hanya sekedar mengirim tugas, maupun meletakkan materi saja. *Web-based learning* pada prinsipnya sama dengan pembelajaran tatap muka. Data Depdiknas menunjukkan bahwa meskipun 90% siswa SMA dan 95% siswa SMK telah memiliki komputer, kurang dari 25% SMA dan 10% SMK yang telah berhubungan dengan internet (Mohandas, 2003 dalam Wahid, 2007)¹⁰. Bahkan di tingkat perguruan tinggi, kesadaran dalam memanfaatkan Teknologi Informasi (TI) dalam proses pembelajaran masih sangat kurang. Mohandas menambahkan bahwa dari keseluruhan proposal *teaching grant* yang masuk, hanya 29,69% yang usulannya memanfaatkan media berbasis teknologi

¹⁰ Ariyawan Agung Nugroho, *Pemanfaatan E-Learning Sebagai Salah Satu Bentuk Penerapan TIK Dalam Proses Pembelajaran*, diakses dari http://staffnew.uny.ac.id/upload/132319835/penelitian/artikel_pemanfaatan+e-learning.pdf pada tanggal 25 April 2017pukul 12.41

komputer. Juga, media berbasis TI hanya dimiliki oleh 15,54% PTN, dan 16,09% PTS. Mahasiswa dan dosen yang memiliki akses terhadap TI pun sangat kecil jumlahnya, hanya 16,65% dan 14,59%. Yang sudah memiliki media berbasis teknologi dan akses terhadap TI pun tidak berarti telah memanfaatkannya dengan baik atau maksimal.

Aktivitas pembelajaran di SMKN 1 Kota Bekasi dengan menggunakan *web-based learning* nyatanya belum dapat digunakan sepenuhnya oleh seluruh jurusan di SMKN 1 Kota Bekasi. Hal ini dikarenakan materi belajar yang digunakan oleh setiap jurusan berbeda dan tidak semua peserta didik mampu mengoperasikan komputer dengan baik.

Implementasi *web-based learning* pada kegiatan pembelajaran di SMKN 1 Kota Bekasi, hanya terdapat 3 jurusan yang menggunakannya secara baik, yaitu jurusan-jurusan yang menggunakan komputer dan teknologi informasi sebagai kebutuhan utama dalam membuat karya dari peserta didiknya. Ketiga jurusan tersebut adalah Multimedia, Teknologi Komputer dan Jaringan, dan Rekayasa Perangkat Lunak. Guru yang memanfaatkannya pun merupakan guru-guru mata pelajaran keahlian di jurusan-jurusan tersebut, Ketiga jurusan tersebut mempunyai pengetahuan yang mumpuni dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui *web-based learning* tanpa harus diberikan petunjuk dalam penggunaannya.

Fasilitas ruang kelas maupun laboratorium belajar belum memiliki manajemen yang optimal karena adanya pertukuran ruangan setiap

pergantian mata pelajaran. Penyediaan *web-based learning* sebagai media komunikasi dan pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal, baik dari segi manajemen yang dilakukan oleh pihak sekolah, maupun penyelenggara dan peserta didik. Beberapa hal seperti kurangnya tampilan yang menarik, serta belum adanya pembuatan kebijakan tentang pembelajaran menggunakan *web-based learning* berpengaruh kurangnya minat semua pihak yang terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan *web-based learning*. Karenanya, penulis akan meneliti apakah web belajar yang telah dimiliki, yaitu <http://pusatbelajar.smkn1kotabekasi.sch.id/> merupakan *web-based learning* yang sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran pada umumnya, sehingga dapat dijadikan acuan dan memotivasi semua guru di SMKN 1 Kota Bekasi untuk memanfaatkan *web-based learning* agar efektifitas kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan program pemerintah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditarik beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran di SMKN 1 Kota Bekasi?
2. Apa saja masalah yang ada di SMKN 1 Kota Bekasi?
3. Apa metode pembelajaran yang sesuai untuk menjadi solusi dari masalah pembelajaran di SMKN 1 Kota Bekasi?

4. Bagaimana pemanfaatan *Web-based Learning* di SMKN 1 Kota Bekasi?
5. Bagaimana evaluasi *Web-Based Learning* di SMKN 1 Kota Bekasi?
6. Apakah pembelajaran dengan menggunakan *Web-Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar di SMKN 1 Kota Bekasi?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan keenam masalah yang disajikan pada identifikasi masalah sebelumnya, maka peneliti membatasi masalah penelitian pada masalah nomor 4, yaitu: “*Bagaimana Pemanfaatan Web-Based Learning di SMKN 1 Kota Bekasi?*”. Pembatasan masalah lain selain pemilihan topik pada identifikasi masalah, diantaranya:

1. Jenis Masalah

Masalah yang diteliti adalah bagaimana pemanfaatan *web-based learning* dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan. Masalah ini dipilih karena media ini telah dikembangkan untuk menunjang pembelajaran peserta didik, namun belum diimplementasikan sebelumnya pada kegiatan pembelajaran.

2. Sasaran

Pada penelitian ini, sasaran yang menjadi sumber data adalah peserta didik jurusan Rekayasa Perangkat Lunak kelas 10 (sepuluh) semester ganjil.

3. Jenis Mata Pelajaran

Mata Pelajaran yang menjadi sumber penelitian adalah mata pelajaran *coding*. Mata pelajaran ini dipilih karena sesuai dengan penggunaan *web-based learning* yang merupakan Bahasa pemrograman sebuah website. Selain itu, mata pelajaran ini bukan mata pelajaran matematis yang membutuhkan pengetikan rumus dan memerlukan ejaan khusus, baik dalam pembelajarannya maupun dalam pengerjaan tugas dan post-test.

4. Tempat Penelitian

Tempat yang akan menjadi sumber data penelitian ini adalah di Sekolah Menengah Kejuruan, yaitu SMKN 1 Kota Bekasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan keenam masalah yang terdapat di dalam identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: *“Bagaimana Pemanfaatan Web-based Learning Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak di SMKN 1 Kota Bekasi?”*

E. Tujuan Umum Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka penelitian ini secara umum bertujuan untuk memanfaatkan *Web-Based*

Learning untuk kegiatan pembelajaran pada jurusan Rekayasa Perangkat Lunak di SMKN 1 Kota Bekasi sesuai dengan menggunakan prinsip-prinsip *Web-based Learning*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat memberikan rujukan dan bukti konkret bahwa *Web-based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMKN 1 Kota Bekasi
2. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi baik dari pihak SMKN 1 Kota Bekasi, maupun sekolah lain untuk memanfaatkan *Web-based Learning* sebagai metode belajar yang tepat guna untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. *Web-based learning* juga dapat menjadi solusi bagi sekolah yang memiliki kekurangan fasilitas ruang kelas atau media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang ada di sekolah.
3. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi tentang bagaimana pemanfaatan *web-based learning* bagi sekolah atau menjadi rujukan pada penelitian yang relevan.