**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Tantangan kehidupan yang semakin kompleks membuat setiap individu dituntut untuk meningkatkan kemampuan akademis, keterampilan, maupun kemampuan lain yang bersifat non-akademis sehingga dapat bertahan dan memenangkan persaingan. Kondisi tersebut juga membuat paradigma pembelajaran mengalami pergeseran. Dalam pembelajaran harus mampu mengembangkan kemampuan siswa tanpa dibatasi oleh sistem dan keterbatasan fasilitas. Pada masa sekarang ini satu segi yang menguntungkan adalah tersedianya sumber-sumber belajar yang dapat dipelajari sendiri tanpa bantuan orang lain. Sumber-sumber tersebut dapat berupa buku yang berbentuk teks ataupun *digital* dan media pembelajaran berbasis komputer.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan diharapkan sumber daya manusia yang dihasilkan memiliki kualitas dan *skill* yang memadai untuk bersaing dengan dunia global, hal ini sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, yang menyebutkan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Belajar merupakan kebutuhan pokok setiap manusia. Selain untuk memenuhi kebutuhan dalam memperoleh ilmu pengetahuan, belajar bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dalam memperoleh perubahan perilaku. Menurut M.E.B Gredler (Sahabuddin, 2007:80) “belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap”. Proses belajar ini dapat dikelola dalam beberapa cara, salah satunya adalah dengan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah menciptakan kondisi yang menimbulkan minat belajar siswa.

Salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu penunjang keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang berisikan susunan seperangkat materi untuk menciptakan lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Dengan demikian, salah satu tujuan penyediaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah proses belajar siswa.

Menurut Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2006: 161) “media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya”. Menurut NEA (*National Education Association*) memaknai "media sebagai segala suatu benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibincangkan beserta instrument yang digunakan untuk kegiatan” (Sadiman, 2003: 6). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Menurut Derek Rowntree (Karim, 2007: 9) fungsi media pembelajaran, yaitu: “(a) membangkitkan motivasi belajar, (b) mengulang apa yang telah dipelajari, (c) menyediakan stimulus belajar, (d) mengaktifkan respon murid, (e) memberikan *feedback* dengan segera, (f) menggalakkan latihan yang serasi”.

Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih media yang sesuai untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Pemilihan media harus disesuaikan kepada kurikulum pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil obeservasi, para guru mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran di SMK Negeri 8 Makassar masih banyak yang cenderung menggunakan media bahan cetak yaitu buku paket yang artinya kegiatan belajar mengajar hanya terpusat pada guru, padahal guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar yang disebut orang.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, pada akhirnya mendorong pendidik dan praktisi pendidikan untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan yang di dalamnya termasuk juga upaya peningkatan dalam kualitas proses pembelajaran. Salah satu contoh dari upaya ini adalah dengan penggunaan metode yang tepat didukung dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer.

Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis komputer yang dapat diterapkan adalah *e-learning*. “*e-learning* adalah pembelajaran jarak jauh (*distance Learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan atau internet” (Rusman, 2012: 263). *E-Learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran di kelas. *E-learning* sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis *web* yang bisa diakses dari intranet di jaringan lokal atau internet. Sebenarnya materi *e-learning* tidak harus didistribusikan secara *on-line* baik melalui jaringan lokal maupun internet, distribusi secara *off-line* menggunakan *program* pun termasuk pola *e-learning*. Dalam hal ini aplikasi dan materi belajar dikembangkan sesuai kebutuhan selanjutnya pembelajar dapat memanfatkan *program* tersebut dan belajar di tempat di mana siswa berada. Adapun manfaat dari penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran antara lain “menghemat waktu proses belajar, peserta didik menjadi mandiri dalam mendapatkan pengetahuan, menghemat biaya pendidikan, menjangkau daerah yang secara geografis terpencil, dan sebagainya” (Rusman, 2012: 266).

Pembelajaran selama ini kebanyakan selalu dikaitkan dengan hal yang rumit dan membosankan. Oleh karena itu, untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, maka dapat dikembangkan *e-learning* sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang menarik. *E-learning* ini berisikan paket pembelajaran yang disajikan dalam bentuk *website* (*web*), disusun dalam bentuk satuan tertentu guna keperluan belajar atau proses pembelajaran. *E-learning* dalam bentuk *web* ini berisikan materi pembelajaran disertai dengan video, gambar, dan latihan soal yang menunjang materi pembelajaran. Peran *e-learning* disini adalah sebagai media pembelajaran yang dirancang oleh guru yang nantinya digunakan siswa pada materi yang akan dipelajarinya. Siswa belajar melalui *e-learning* berbasis *web* dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Artinya, peran guru tidak terlalu dominan, guru harus dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan belajar, atau ia dapat menjadi mitra belajar untuk materi yang telah dirancang yang dikemas dalam bentuk *program* berbasis *web* pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran.

Permasalahan bagi seorang guru adalah guru merasa sukar untuk memahami bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran *e-learning* tersebut. Pada umumnya, para guru merasa bahwa untuk membuat media pembelajaran tersebut diperlukan bahasa pemrograman *HTML* yang rumit. Padahal tidak demikian, banyak *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran tersebut, salah satunya adalah *exe-learning* (*eLearning XHTML editor*).

*E-learning* bentuk *web* ini dibuat dengan memanfaatkan *software open* *source e-learning xthml editor* (*exe-learning*). *Exe-learning* sendiri adalah aplikasi berbasis *web* dirancang untuk mengembangkan dan mempublikasikan bahan ajar berbasis *web*, tanpa harus memiliki pengetahuan *Hyper Text Markup Language* (*HTML*), *Extensible Markup Language* (*XML*) ataupun aplikasi lainnya yang rumit. Dalam *exe-learning* juga dapat dibuat soal dengan tipe pilihan ganda, jawaban singkat, benar-salah dan kuis sehingga dapat dipergunakan untuk uji kompetensi siswa (Warjana dan Razaq, 2009: 83).

Media pembelajaran seperti *exe-learning* dapat digunakan pada seluruh mata pelajaran termasuk mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran. Otomatisasi Perkantoran merupakan mata pelajaran tentang penggunaan alat-alat canggih yang dapat digunakan untuk memudahkan dalam melaksanakan pekerjaan. Oleh karena itu, berdasarkan pengertian tersebut materi Otomatisasi Perkantoran tidak cukup hanya disampaikan dengan menggunakan metode ceramah dan menggunakan media buku paket tetapi juga dengan memanfaatkan hasil perkembangan teknologi seperti memanfaatkan *program* *exe-learning* sebagai media pembelajaran alternatif yang lebih menarik.

Pemanfaatan *program* *exe-learning* dalam proses pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. *Exe-learning* juga dapat digunakan dalam *smartphone android* yang saat ini sangat dibutuhkan oleh siapapun dan dari kalangan apapun. Maka dengan media pembelajaran *exe-learning* ini akan memudahkan para siswa dalam mengakses pembelajaran. Selain itu, alur proses pembelajaran tidak harus berasal dari guru menuju siswa. Siswa bisa juga saling belajar dari sesama siswa lainnya. Prestasi belajar yang tinggi dapat diraih berkat sinergi dari semua komponen yang membangun pembelajaran itu sendiri. Komponen belajar mengajar terdiri dari tujuan pengajaran, guru, siswa, materi pelajaran, metode pengajaran, media pengajaran, sumber belajar serta evaluasi.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan *Program* *Exe-learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran Kelas X SMK Negeri 8 Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka peniliti mengambil rumusan masalah “Apakah ada pengaruh pemanfaatan *program* *exe-learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran Kelas X SMK Negeri 8 Makassar ?”

1. **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini pada prinsipnya bertujuan untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah yang dipaparkan di atas yaitu untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan *program* *exe-learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran kelas X SMK Negeri 8 Makassar.

1. **Manfaat Peneltian**
2. Manfaat Teoritis
3. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat bagi kepala sekolah, dapat menjadi bahan informasi untuk peningkatan kualitas pendidikan.

1. Bagi Guru

Manfaat bagi guru, dapat menjadi masukan bahan referensi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.

1. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa, dapat menjadi bahan yang dapat meningkatkan prestasi dan kualitas diri.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan rekomendasi kebijakan selanjutnya untuk mengembangkan kompetensi guru dan siswa dalam memanfaatkan media berbasis komputer.

1. Bagi Guru

Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran serta dapat mewujudkan proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik, karena dapat merangsang siswa untuk belajar mandiri dalam memanfaatkan teknologi informasi.

1. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa adalah dapat melatih agar siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar, serta meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran berbasis komputer.