

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi di Indonesia mengalami perkembangan dan kemajuan dengan cepat pada zaman ini, persaingan para pengembang teknologi di Negara berkembang bersaing dalam mengembangkan produk-produk unggulannya sehingga teknologi saat ini mulai merambah diantaranya sebagai suatu hal pokok dari berbagai aspek dalam kehidupan bermasyarakat. Hadirnya teknologi merupakan solusi dalam pemecahan masalah individu dan mempermudah individu dalam segala aktivitasnya, salah satunya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi yang pesat melahirkan alat-alat yang mempunyai manfaat dalam bidang pendidikan, diantaranya penemuan komputer, laptop, printer, proyektor, modem internet serta teknologi lain yang bisa digunakan dalam keperluan pendidikan. Peralatan yang tidak digunakan secara khusus dimaksudkan sebagai kepentingan proses pendidikan tetapi dipergunakan dalam proses pendidikan, sama halnya dengan peralatan yang memang dirancang khusus untuk kepentingan proses pendidikan disebut juga sebagai teknologi pendidikan.¹

¹ Darmawan, Deni. *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teknologi berkaitan erat dengan bidang pendidikan, hal tersebut dikarenakan kemunculan alat-alat pada perkembangan teknologi dapat menjadi salah satu penunjang jalannya proses pendidikan, sehingga dengan adanya alat-alat tersebut proses pembelajaran akan lebih efektif dan menarik.

Pelaksanaan proses belajar mengajar memerlukan peralatan pendukung dalam penyaluran informasi yakni media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai penyalur informasi proses pembelajaran antara pendidik/tutor kepada peserta didik/siswa. Yang dimaksud dengan media pembelajaran ialah berbagai macam peralatan yang dapat menyalurkan suatu pesan, juga dapat merangsang perasaan pikiran, perhatian, dan kemauan si peserta didik dengan harapan dapat terciptanya susana belajar yang disengaja, bertujuan, serta terkendali.²

Electronic learning biasa disebut juga sebagai *e-learning* atau media pembelajaran *online* merupakan sebuah sarana dalam kegiatan belajar dan mengajar yang memungkinkan adanya penyampaian bahan ajar antara pengajar dan peserta didik yang menggunakan media koneksi internet, jaringan lokal maupun media jaringan lainnya yang dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran *online*.³

² Miarso.Yusuf, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: RajaGrafi ndo Persada.2004

³ Wahono, dkk. *Teknologi Pembelajaran: Pendekatan Sistem Konsepsi dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar dan Media*, Surabaya: SIC.2007

Manfaat penggunaan dari media internet dalam proses pembelajaran diantaranya: ⁴

1. Waktu dan ruang yang lebih efisien
2. Akses pada pakar dengan memungkinkan tanpa hambatan waktu, biaya yang terjangkau
3. Program kemitraan yang dilakukan melalui kerja sama dengan sekolah yang lebih mudah
4. Akses informasi dari berbagai tempat didunia yang dapat dimanfaatkan

Saat ini begitu banyak media *e-learning* yang baru dan terus bertambah dimana masing-masing media memiliki kelebihan dan kekurangan. Ada *Google* yang memiliki media *google classroom* yang dapat digunakan sebagai *e-learning* dimana dapat mempermudah proses belajar dan saling terkoneksi dalam mengerjakan tugas maupun pemberian nilai. Selain *google classroom*, banyak juga aplikasi *e-learning* yang bermunculan seperti Ruang Guru, *edomodo*, *zenius* dan berbagai aplikasi serupa.

Microsoft tidak ketinggalan didalam pembuatan media pembelajaran online. *Microsoft sway* dirilis pada oktober 2014, dalam penggunaan *sway*, *user* dapat menggabungkan multi konten (audio, video, gambar) untuk menciptakan suatu *website*. Adapun fungsi dan kelebihan *Microsoft sway* yakni menghasilkan suatu produk dengan cara lebih baru dan modern, dalam membuat *sway* sangatlah mudah, karena tersedianya template/tema.

⁴ Darmawan, Deni. *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014

Microsoft sway memiliki kelebihan yaitu aplikasi yang berbasis pada awan *Cloud* sehingga konten dapat terhubung secara langsung dengan perangkat yang diperlukan. Kedua, *Microsoft sway* dapat memuat berbagai konten dari jejaring social yang beragam diantaranya yaitu *youtube*, *facebook* maupun jejaring sosial lainnya. Terakhir, *Microsoft sway* dapat digunakan dengan beragam jenis media elektronik berbeda secara bersamaan.

Berdasarkan statistik yang dikemukakan oleh *StatCounter* pada periode Januari 2020 – Januari 2021 menyatakan 67.8% masyarakat di Indonesia menggunakan *windows 10* sebagai OS (*Operating system*) dalam komputernya. Hal tersebut tentu dapat mempermudah pengguna dalam pemanfaatan aplikasi *Microsoftsway* karena sudah tersedia secara otomatis jika pengguna menginstall *Microsoft*. Selanjutnya *Microsoft sway* juga dapat di gunakan melalui *smartphone* dimana berdasarkan statistik yang dikemukakan oleh *StatCounter* pada periode Januari 2020 – Januari 2021 jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia lebih dari 92.6%.

Dalam dunia Pendidikan, penggunaan teknologi menjadi salah satu skill yang harus dikuasai pendidik maupun peserta didik, kemampuan menggunakan teknologi menjadi suatu penunjang dalam pembelajaran salah satunya pemanfaatan *e-learning* yang banyak dibutuhkan oleh berbagai lembaga pendidikan formal, informal atau non formal diantara lembaga non-formal yakni terdapat lembaga pendidikan PKBM.

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat yaitu tempat berlangsungnya proses belajar masyarakat untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan, bakat, keterampilan atau keahlian yang dikelola dan diselenggarakan masyarakat. Selain itu, PKBM merupakan sebuah tempat untuk menjadikan masyarakat lebih mandiri sehingga dapat terpenuhinya kebutuhan hidup serta penghasilan. Adanya kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sasaran, kebutuhan Lembaga, model pengelolaan serta kondisi daerah, maka definisi dari PKBM senantiasa perlu terus disempurnakan sejalan dengan perkembangan maupun permasalahan dan kebutuhan dalam Pendidikan masyarakat.⁵

Berdasarkan studi pendahuluan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Tanda Genap, yang terletak di daerah Ciracas Jakarta Timur, sistem pembelajaran yang diterapkan sebagian besar menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, yaitu tutor menyampaikan komunikasi langsung kepada peserta didik dalam pemberian materi pelajaran. Dengan demikian, hal yang tidak diharapkan mungkin saja dapat terjadi, seperti mengakibatkan peserta didik menjadi kurang mengerti tentang pembelajaran menggunakan *e-learning (Microsoft sway)*, karena seperti yang diketahui sebagian pusat pembelajaran baik les *privat* maupun les umum sudah memanfaatkan pembelajaran *online* melalui berbagai media elektronik diantaranya komputer/laptop atau *hand-phone*.

⁵ dan Gutama, S. (2000). PKBM dalam Perspektif Pendidikan Luar Sekolah. Jakarta: Depdiknas.

Adapun hasil dari kuesioner/angket yang peneliti berikan kepada responden yaitu siswa-siswi/peserta didik Paket C dengan responden sebanyak 108 orang mengenai media pembelajaran *e-learning (micorsoft sway)* menyatakan (16,7%) siswa-siswi/peserta didik Paket C masih sedikit dan hanya sebagian yang mengetahui tentang media pembelajaran *micorsoft sway*, dan 70,4% tertarik jika ada inovasi penggunaan media pembelajaran *micorsoft sway*.

Dikarenakan PKMB Tanda Genap belum menggunakan media pembelajaran berupa *e-learning (microsoft sway)* tentunya akan menimbulkan masalah bagi peserta didik dalam meningkatkan kemahiran dan skill peserta didik dalam menggunakan pembelajaran *e-learning (microsoft sway)*, padahal fasilitas internet di wilayah tersebut sudah baik. Dengan menggunakan media pembelajaran melalui *e-learning (microsoft sway)* diharapkan akan memberikan dampak yang baik bagi pendataan pembelajaran, pemberian materi pelajaran maupun dalam pemberian latihan soal atau ujian.

Berdasarkan penelitian terdahulu yaitu "Pemanfaatan *Microsoft Sway* dan *Microsoft Form* Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah" Oleh (Ardian et al 2020) dalam hal ini hasil penelitiannya yaitu Penggunaan *microsoft sway* dan juga *microsoft form* dapat diakses melalui website sehingga pendidik dapat membuat media pembelajaran yang interaktif pada pembelajaran sejarah tanpa *mendownload* apapun dan

pendidik tidak khawatir dalam menggunakan media video karena kapasitas penyimpanan *Microsoft sway* lebih besar dari *google drive*.⁶

Peneliti mendapatkan ide untuk membuat *e-learning (microsoft sway)* yang bermanfaat sebagai penunjang metode pembelajaran peserta didik PKMB Tanda Genap terutama untuk proses pembelajaran baik saat ujian ataupun latihan. Dalam *e-learning (microsoft sway)* ini peneliti akan memberikan soal-soal yaitu tentang pembelajaran yang ada di dunia barista, dimana soal tersebut dapat dikerjakan oleh peserta didik Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Tanda Genap, selain untuk penunjang metode pembelajaran, media *e-learning (microsoft sway)* ini dapat memberikan bahan bacaan atau materi yang berisikan tentang pembelajaran khususnya pada pembelajaran barista sesuai minat peserta didik pada saat dilakukan studi pendahuluan.

Atas dasar permasalahan diatas, peneliti berupaya untuk membuat sebuah media pembelajaran online di PKBM (*microsoft sway*) yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Microsoft Sway* Pada Program Pelatihan Barista Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Tanda Genap”**.

⁶ Ardian, S., Hasanah, W., & Fairuz, R. (2020). *Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah*. 3(2), 66–74.

B. Fokus Masalah

Adapun fokus masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat belum terdapat sistem pembelajaran secara online (*e-learning*) menggunakan *microsoft sway* yang dapat menunjang proses belajar peserta didik.
2. Kurangnya penerapan penggunaan media pembelajaran yang sedang berkembang.
3. Minimnya pengetahuan dalam menggunakan pembelajaran secara online (*e-learning*) *microsoft sway*.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini hanya membahas tentang pembuatan dan pengembangan media pembelajaran *e-learning* (*microsoft sway*) di PKBM Tanda Genap.
2. Dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran *e-learning* (*microsoft sway*) peneliti memberi batasan yaitu *e-learning* hanya dapat diakses oleh peserta didik Paket C dan tutor di tempat penelitian.
3. Dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran *e-learning* ini peneliti menggunakan *microsoft sway* sebagai aplikasi untuk membuat media pembelajaran.

4. Dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran *e-learning* (*mircrosot sway*) ini hanya memberikan materi tentang pembahasan *general class* barista saja.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *online e-learning* (*Microsoft sway*) mengenai program pelatihan barista untuk peserta didik PKBM Tanda Genap?”

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan teoritis dan praktis dalam penelitian ini, antara lain:

1. Kegunaan Teoritis

Diharapkan penelitian ini memeberikan manfaat dan menambah wawasan khususnya mengenai penggunaan aplikasi *microsoft sway* sebagai media pembelajaran program pelatihan barista di PKBM Tanda Genap.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Adanya penelitian ini, menambah wawasan peneliti untuk membuat serta mengembangkan media belajar *online* (*microsoft sway*) dan diharapkan bermanfaat bagi PKBM.

b. Bagi Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Tanda Genap

Diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk dapat membantu PKBM terutama untuk tutor dalam memberikan materi pelajaran melalui *e-learning (microsoft sway)* dan peserta didik dapat dengan mudah mendapatkan materi pelajaran serta latihan soal dari tutor melalui berbagai media elektronik diantaranya komputer/laptop dan *hand-phone* atau *smartphone*.

c. Bagi Pembaca

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan pembaca dalam menggunakan dan mempelajari media pembelajaran online *e-learning* menggunakan *microsoft sway*.

