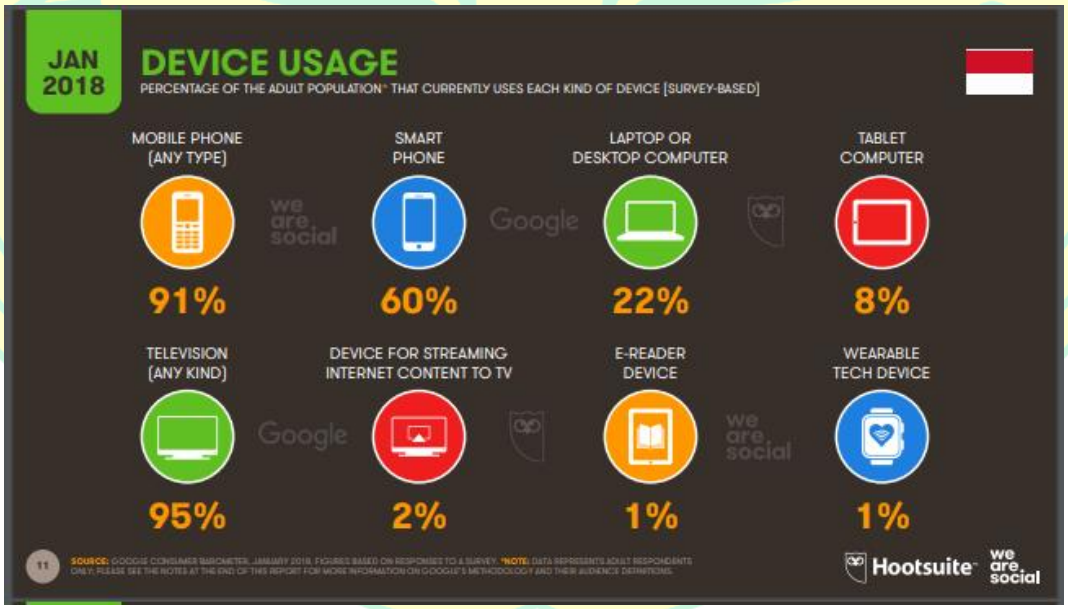
BAB 1

PENDAHULUAN

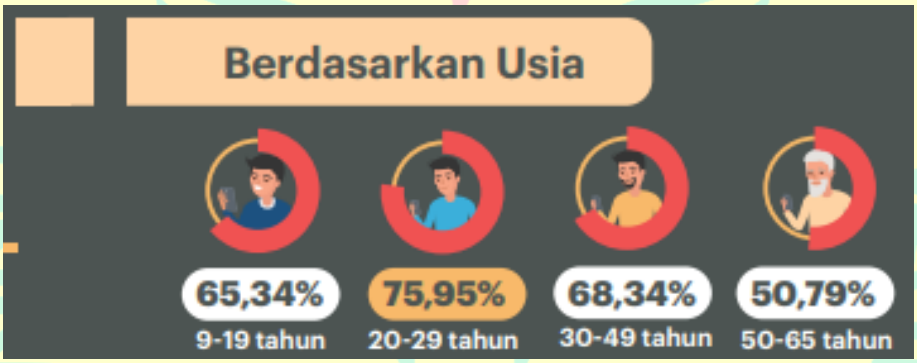
1.1. Latar Belakang

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Indonesia pada berbagai kalangan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pemanfaatan teknologi digital saat ini tidak hanya terjadi di bidang ekonomi, sosial, maupun budaya tetapi pada bidang pendidikan pemanfaatan teknologi sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dalam data survey pada gambar 1.1 yang dibuat oleh *datareportal* didapatkan sebuah hasil yang menunjukan penggunaan *smartphone* di Indonesia mencapai persentase 60% dari jumlah populasi di Indonesia.



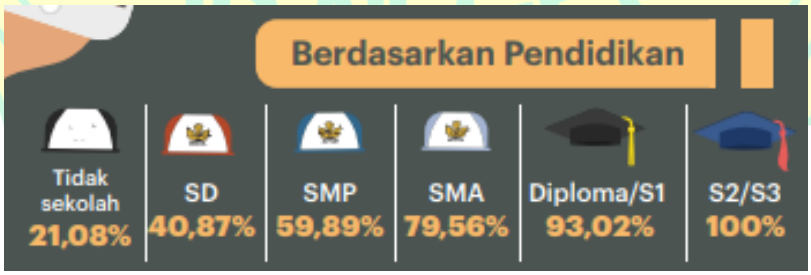
Gambar 1.1. Persentase Penggunaan Smartphone di Indonesia

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terutama *smartphone* saat ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja, namun saat ini penggunaan *smartphone* dikalangan remaja cenderung lebih mendominasi. Dari hasil survey yang dilakukan oleh Kementrian Komunikasi dan Informasi melalui survey nya yang berjudul "Survey Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Serta Implikasinya terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat pada tahun 2017" (dalam artikel https://balitbangsdm.kominfo.go.id yang diakses pada tanggal 28 Desember 2018) diketahui bahwa 63,34% pengguna *smartphone* pada usia remaja atau sekitar 9-19 tahun.



Gambar 1.2. Persentase Penggunaan Smartphone Bedasarkan Usia

Sedangkan bedasarkan pendidikan diketahui bahwa persentase penggunaan *smartphone* pada peserta didik yang bersekolah di Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebesar 79,56%.



Gambar 1.3. Persentase Penggunaan Smartphone Bedasarkan Pendidikan

Bedasarkan dari hasil survey tersebut dapat diketahui bahwa banyak dari peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang sudah memiliki *smartphone* yang dapat digunakan untuk mengakses berbagai informasi termasuk informasi tentang pendidikan.

Dalam dunia pendidikan penggunaan *smartphone* sangat lah membantu proses pembelajaran karena dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui peningkatan kualitas pembelajaran. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Kepala Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (Pustekkom) Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Ari Santoso (dalam artikel *online* https://nasional.sindonews.com yang diakses pada tanggal 26 Desember 2018) mengatakan, jumlah sekolah yang menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai media pembelajaran meningkat signifikan sepanjang tahun ini. Dibandingkan tiga tahun sebelumnya, jumlah sekolah yang menggunakan TIK sekarang meningkat sebesar 250% atau berjumlah 100.277 sekolah. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) harus terus berkembang dan harus dapat ditingkatkan pada tahun tahun mendatang. Salah satunya dengan melalui media pembelajaran yang memanfaatkan *smartphone* yaitu Media Pembelajaran *oneline* yang berbentuk aplikasi yang dapat diakses melalui *smartphone* peserta didik.

Dari 100.277 sekolah masih terdapat beberapa sekolah yang belum menerapkan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Beberapa sekolah masih menerapkan metode ceramah dalam penyampaian materi pada mata pelajaran di sekolah. Namun metode ceramah

terkesan kurang menarik dan membuat peserta didik menjadi lebih cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran juga harus diperhatikan dengan sangat teliti, karena dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dalam pemilihan media terdapat beberapa kriteria yang digunakan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu kesesuaian dengan materi, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan teori, kesesuaian dengan gaya belajar, kesesuaian dengan fasilitas, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (Cepi Riyana dan Rudi Susilana 2012:70). Pemilihan media pembelajaran harus mempermudah peserta didik dalam memahami isi materi yang disampaikan oleh guru. Dan pemilihan media pembelajaran harus meningkatankan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, dalam pemilihan media pembelajaran memiliki kriteria yang harus dipenuhi, salah satunya adalah kesesuaian dengan fasilitas. Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terdapat sebuah program yang mengharuskan peserta didik untuk tidak berada disekolah sehingga tidak adanya fasilitas yang memadai untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Program yang dimaksud adalah program Praktik Kerja Lapangan (PKL), program PKL adalah sebuah bentuk penyelenggaraan pendidikan keahlian profesi, yang menggabungkan program pendidikan di sekolah dengan program pengusahaan yang diperoleh melalui kegiatan bekerja langsung di dunia kerja untuk mencapai suatu tingkat profesional. Seperti yang dijelaskan pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 29 tahun 1990 tentang pendidikan menengah, pada pasal 29 dijelaskan bahwa penyelenggara sekolah menengah dapat

bekerjasama dengan masyarakat dunia usaha dan para dermawan untuk memperoleh sumber daya dalam rangka menunjang penyelenggaraan dan pengembangan pendidikan.

Program PKL mengharuskan peserta didik untuk bekerja disalah satu perusahaan selama beberapa bulan tanpa harus mengikuti kegiatan belajar mengajar disekolah. Karena tidak adanya tuntutan kegiatan belajar mengajar disekolah selama masa PKL, maka peserta didik diharuskan untuk belajar secara mandiri. Namun belajar secara mandiri dinilai kurang efektif karena banyak peserta didik yang kurang memahami materi pembelajaran yang akan diujikan pada akhir semester dikarenakan berkurangnya fasilitas untuk kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu fasilitas yang dapat digunakan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, media pembelajaran dapat memuat materi – materi pelajaran yang harus dikuasai peserta didik selama kegiatan program PKL.

Dengan adanya pemanfaatan *smartphone* peserta didik dapat memperoleh sebuah fasilitas baru yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran, yaitu dengan adanya media pembelajaran *online* berbasis aplikasi yang dapat diakses di rumah ataupun di sekolah. Media pembelajaran *online* berbasis aplikasi merupakan media pembelajaran yang berisikan materi – materi pembelajaran yang dilakukan penggunaannya dilakukan secara *online*. Setiap peserta didik akan mendapatkan kesempatan untuk aktif dalam pembelajaran, baik bertanya atau mengakses bahkan mengunduh materi pembelajaran melalui media pembelajaran *online* berbasis aplikasi. Media pembelajaran *online* berbasis aplikasi dapat digunakan untuk mengerjakan soal – soal dari materi pembelajaran dan juga dapat melihat hasil dan pembahasan dari tiap materi.

Media pembelajaran *online* berbasis aplikasi dapat diperoleh melalui *google classroom*. Adapun *google classroom* dirancang untuk mempermudah guru dalam melakukan proses kegiatan belajar mengajar, karena bisa digunakan tanpa adanya tatap muka langsung dengan peserta didik. Pada *google classroom* peserta didik dapat mengunduh materi pembelajaran, bertanya kepada guru, berdiskusi dengan guru dan teman, serta mengetahui agenda apa saja yang ada dalam kegiatan pembelajaran nanti.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Fransiskus Ivan Gunawan (2018) yang berjudul "Pengembangan Kelas Virtual Dengan *Google Classroom* Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah Topik Vektor Pada Siswa SMK Untuk Mendukung Pembelajaran", penelitian yang dilakukan oleh fransiskus ivan menggunakan metode *blended learning* yaitu metode pembelajaran tatap muka yang dikombinasikan dengan aktivitas bermedia komputer. Dan penelitian yang dilakukan juga oleh Abd. Rozak dan Azkia Muharom (2018) yang berjudul "Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui *Google Classroom*." menunjukkan bahwa penelitian harus dilakukan dengan pertemuan tatap muka untuk presentasi mengenai materi pembelajaran. Dari penelitian – penelitian sebelumnya diketahui bahwa penelitian tersebut mengharuskan peserta didik untuk melakukan tatap muka di kelas, sehingga tidak sepenuhnya menggunakan metode pembelajaran *e-learning*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran *e-learning*, sehingga peserta didik tidak diharuskan melakukan tatap muka pada kegiatan pembelajaran.

Melalui *google classroom* peserta didik akan mendapatkan materi berupa proses kerja dari sebuah komponen ataupun dari sebuah rangkaian elektronika

sederhana, gambaran teori, video praktikum dan alat peraga lainnya yang mudah dimengerti oleh siswa sekolah menengah kejuruan.

Oleh karena itu diperlukannya suatu pendekatan agar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, yaitu dengan adanya media pembelajaran *online* berbasis aplikasi yang dapat diakses dengan menggunakan *google classroom.*

1.2. Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan pada sebagian Sekolah Menengah Kejuruan masih konvensional, yaitu metode ceramah.
2. Peserta didik yang mengikuti program PKL di perusahaan, juga harus tetap mengikuti ujian tertulis pada akhir semester.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang memperhatikan minat belajar peserta didik.
4. Pengembangan media pembelajaran yang belum optimal untuk beberapa materi dalam mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika.

1.3. Pembatasan Masalah

Bedasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka perlu dibuatnya batasan masalah dalam penelitian. Berikut ini pembatasan masalah dalam penelitian:

1. Perancangan media pembelajaran dengan menggunakan *google classroom* yang dapat diakses melalui *smartphone* dan juga komputer.
2. Media pembelajaran yang digunakan dapat diakses melalui *google classroom*, dan materi pembelajaran dibuat menggunakan *software Adobe Flash* dan Youtube.
3. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran hanya materi semester ganjil pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika.
4. Penggunaan materi bedasarkan kompetensi dasar yang diperoleh dari Kurikulum 2013 dan juga modifikasi dengan guru dari mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika.
5. Tingkat kelayakan dari media pembelajaran dapat dilihat dari instrumen yang akan di berikan kepada ahli media, ahli materi dan juga kepada peserta didik.

1.4. Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti, yaitu Bagaimana merancang media pembelajaran *online* dengan menggunakan *google* classroom yang layak digunakan pada peserta didik dalam mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika pada semester ganjil kelas XI Program Keahlian Audio Video di SMK Negeri 39 Jakarta?

1.5. Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran *online* dengan menggunakan *google classroom*

yang layak digunakan dan sesuai dengan kegiatan pembelajaran pada peserta didik dalam mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika pada semester ganjil kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video di SMK Negeri 39 Jakarta.

1.6. Manfaat Penelitian

Bedasarkan penelitian yang dilakukan, dapat diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

   Dapat menjadi media pembelajaran *online* yang dapat diakses di rumah maupun disekolah, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran dengan baik.

2. Bagi pendidik

   Dapat mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran *online* dengan mengacu pada hasil test uji kelayakan pada dosen ahli dan peserta didik. Dan juga dapat mempermudah guru dalam memberikan materi – materi pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika.

3. Bagi peneliti

   Dapat mengetahui perancangan media pembelajaran *online* dan membuat materi pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash*