

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pendidikan secara umum yang berarti usaha dalam menciptakan suasana bagi berkembangnya secara positif jiwa keagamaan, disiplin diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan keterampilan bagi diri sendiri. Merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses belajar. Di dalam komunitas. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau kemajuan yang lebih baik. Karakter dapat dikembangkan melalui berbagai jenis kegiatan, seperti pembelajaran dan pelatihan. Seorang guru profesional harus mampu tampil di depan kelas. Salah satu komponen keterampilan ini adalah kemampuan menyampaikan pelajaran kepada siswa. Untuk mengajar secara efektif dan efisien, guru perlu mengetahui berbagai jenis media pembelajaran, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Oleh karena itu, perlu adanya strategi pengembangan serta pengembangan bidang pendidikan, khususnya desentralisasi pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan (Sauri, 2003).

Alat sebagai salah satu unsur pembangunan bentuk pembelajaran menempati tempat yang sangat mendasar dalam proses pembelajaran. Media atau alat pembelajaran dipergunakan dalam peningkatan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Gagne (1970) juga menunjukkan bahwa semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian pesan adalah media (Riyana, 2012). Pemilihan akhir media yang akan digunakan menuntut agar guru mampu memberikan pemahaman yang efektif kepada siswa tentang proses pembelajaran. Seiring bejalannya waktu, penggunaan internet dalam dunia pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi mengalami perkembangan yang luar biasa. Bahkan pemanfaatan internet dapat diimplikasikan dengan mengakses *youtuhe* sebagai media pembelajaran siswa dan terbukti dapat mempengaruhi perilaku belajar dalam kondisi tertentu (Wulandari et al., 2021).

Penerapan teknologi internet yang efektif memberikan efek signifikan dalam dunia pendidikan saat ini idealnya juga harus diimbangi dengan kesadaran pelaku pendidikan baik guru dan siswa. Inovasi dan pengembangan serta penerapan internet dalam pembelajaran adalah acuan yang signifikan dalam pendidikan dan diyakini dapat menjadi budaya belajar yang baru (Sugiarto, 2020). Alat pendidikan di bidang internet merupakan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan masyarakat modern saat ini (Aspari, 2016). Media pembelajaran berbasis Informasi Teknologi (IT) menuntut siswa untuk aktif dan mandiri dalam aktivitas belajar. Namun, dengan akses internet yang mudah dan cepat juga dapat membuat siswa terlena atau bahkan terjerumus pada kemalasan belajar.

Meskipun saat ini banyak alat tulis yang menyajikan materi-materi pembelajaran, tetapi internet tetap menjadi pilihan pertama siswa untuk mencari informasi materi pelajaran. Hal ini dapat diyakini karena keseharian siswa sudah terbiasa berinteraksi dengan *smartphone* sehingga aktivitas belajar siswa juga cenderung memanfaatkan internet (Sinaga, 2019). Tingkat kemalasan juga meningkat dengan bertambahnya jumlah jam siswa menggunakan *smartphone*.

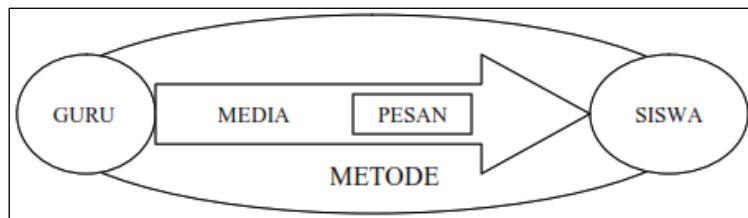
tanpa pengawasan orang tua (As-Tsaurietal .,2021). Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan kontribusinya terhadap aktivitas belajar siswa dan relevansinya dengan kebutuhan belajar siswa.

Pemakaian alat internet di lembaga pendidikan memberikan keringanan terhadap proses dan tahap pembelajaran. Memiliki Internet adalah cara yang bagus untuk mengatasi masalah buku perpustakaan yang terbatas. Media dibidang internet yang dilaksanakan sebagai alat pendidikan yang direncanakan dan dikembangkan serta digunakan dengan baik dapat meningkatkan mutu dan pemerataan pendidikan secara tepat sasaran serta menghemat waktu, tenaga, biaya dan sumber daya lainnya. Ini dapat menyediakan media yang harus menjadi bagian dari proses. Dalam proses belajar mengajar di sekolah, internet harus dapat mendukung terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru dan siswa yang diperlukan untuk kegiatan pembelajaran.

Alat pendidikan yang diterapkan dalam penelitian ini diimplementasikan dengan menggunakan portal "Rumah Belajar". Portal Rumah belajar menyajikan pembelajaran edukasi dan sarana komunikasi yang mendukung interaksi antar komunitas. Rumah Belajar hadir sebagai inovasi pembelajaran di era Industri 4.0 dan tersedia untuk pendidikan anak usia dini (PAUD), sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan SMK/SMA sederajat) dan rumah belajar setara yang memungkinkan siswa belajar dengan siapa saja, di mana saja, kapan saja (Kemendikbud, 2022). Penerapan e-learning pada rumah belajar menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan bagi siswa yang diajar secara tradisional (Dewietal., 2020). Oleh karena itu, rumah belajar dapat diterapkan pada pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Penerapan aplikasi rumah belajar di SMP TD Pardede Foundation dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memotivasi siswa dalam memanfaatkan *smartphone*. Berdasarkan wawancara bersama guru bahwa paska pembelajaran daring, siswa tampaknya sudah terbiasa dengan media pembelajaran *online* sehingga guru merasa kesulitan untuk mengarahkan sumber belajar yang relevan terhadap siswa. Guru juga merasa kuatir dengan paska aktivitas belajar daring siswa akansulit menerima informasi langsung dari guru. Kemungkinan besar siswa akan lebih yakin terhadap media *online* dari pada pengajaran guru di kelas. Jadi, penerapan aplikasi rumah belajar dapat menjadi salah satu cara untuk menyerahkan pengajaran guru di kelas dengan kebutuhan informasi secara *online* siswa. Pengetahuan tentang pemanfaatan aplikasi media pembelajaran *online* dalam penelitian ini didasari ruang lingkup yang berfungsi menyampaikan pesan atau informasi(Arsyad, 2016). Penekanan ini menunjukkan bahwa media sebagai semua bentuk perantara yang berfungsi menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat antar manusia baik sebagai pemberi informasi maupun penerima informasi (Zahsa et al.,2017). Namun, di sisi lain kata media dapat menjadi mediator, bahwa media dipandang sebagai penyebab atau alat yang turut serta dalam hubungan antara dua belah pihak dan mendamaikannya (Arsyad, 2016). Konsep ini memandang bahwa media mempunyai Fungsi dan peran penyelenggara hubungan sebenarnya antara dua belah pihak utama. Pembelajaran menulis teks berita yang diterapkan dalam penelitian ini pun tetap menekankan konsep ini yakni dibutuhkannya perantara. Sehingga pelaksanaannya terfokus pada kegiatan menulis siswa. Maka daripada itu media pembelajaran akan dioperasionalkan sebagai perantara dalam kegiatan menulis teks berita siswa.

Setelah mengetahui bahwa media pembelajaran adalah ragam perantara/ medium yang mendukung pembelajaran oleh guru kepada siswa, maka media pembelajaran juga harus dapat menyampaikan informasi sehingga merangsang ide, perasaan, perhatian, dan minat serta antusiasme siswa hingga proses belajar mengajar berlangsung secara definitif (Sadiman, 2010). Dengan demikian, menurut Gagne, media pembelajaran dapat berupa alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran kepada siswa, yaitu buku, rekaman suara, kamera video, film, slide, foto, dan lain-lain (Arsyad, 2016). Oleh karena itu, konsep home media tetap memperhatikan model-model berikut ini:



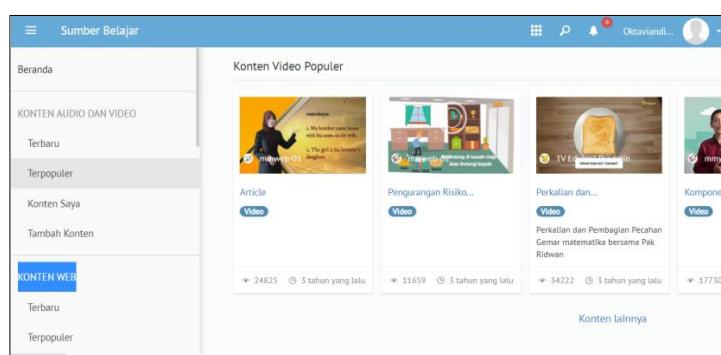
Gambar 1. Fungsi Media dalam Pembelajaran Rumah Belajar

Jadi penggunaan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran merupakan media pembelajarannya. Seperti aplikasi *zoom*, *edmodo*, *youtube*, *google classroom* dan rumah belajar.



Gambar 2. Media Pembelajaran Online “Rumah Belajar”
[\(https://belajar.kemdikbud.go.id/\)](https://belajar.kemdikbud.go.id/)

Aplikasi rumah belajar ini akan menggunakan materi pelajaran yang terdapat dalam portal di samping materi yang disajikan dari sekolah. Fitur aplikasi rumah belajar tetap dapat memberikan dampak positif terhadap skor belajar IPA siswa dan aplikasi ini terbukti dapat dikembangkan pada mata pelajaran lain (Handayati, 2020). Adapun untuk menggunakannya maka harus *log in* dan memilih satu dari antara 3 pilihan status yaitu sebagai umum, guru, dan siswa. Berikut ini tampilan untuk pilihan status umum



Gambar 3. Fitur Rumah Belajar

Bentuk ini dijadikan sebagai metode penyampaian, interaksi, dan memfasilitasi beragam bentuk layanan belajar (Warsihna, 2013), termasuk untuk membelajarkan kemampuan menulis teks berita. Penerapan pembelajaran media *online* juga memperhatikan perkembangan teknologi informasi aplikasi *whatsapp*, *google classroom* dan *zoom* (Wena, I. M., 2020). Oleh sebab itu, untuk memperlancar kegiatan pembelajaran menulis teks berita melalui aplikasi rumah belajar, maka aplikasi teknologi informasi juga turut digunakan selama proses belajar mengajar.

Ketersedian media pembelajaran *online* ini diyakini memberikan dampak positif pada minat belajar siswa, terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Minat belajar yang ditekankan pada penelitian ini terletak pada faktor eksternal dan internal. Fasilitas belajar yang memadai dan metode pengajaran guru menjadi faktor eksternalnya sedangkan faktor internalnya adalah kesiapan diri siswa dan kemampuan dalam mengikuti pembelajaran (Simbolon, 2013). Definisi minat belajar berkaitan dengan rasa lebih suka, ketertarikan (Slameto, 2010), dan produk interaksi individu dengan kegiatan atau konten tertentu (Schiefele, 2001). Paradigma minat belajar juga mampu berdampak pada pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan juga pada ragam keilmuan tertentu individu (Ainley et al., 2002). Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran media *online* akan mengaitkan 4 kriteria hasil minat belajar yang diukur yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan (Slameto, 2010).

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini akan berupaya mengeksplorasi pemanfaatan media pembelajaran online melalui aplikasi rumah belajar. Adapun minat belajar akan diukur berdasarkan indikator yang sesuai dalam pelajaran bahasa Indonesia. Jadi, penelitian ini akan dijuduli dengan pemanfaatan aplikasi media pembelajaran online untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.2. Identifikasi Masalah

Bergantung pada latar belakang masalah, masalah yang diidentifikasi meliputi:

1. Penggunaan media pembelajaran *online* perlu diaplikasikan dalam pembelajaran luring paska pandemik
2. Rendahnya pengetahuan siswa tentang media pembelajaran berbasis *online*
3. Rendahnya minat belajar siswa melalui pembelajaran berbasis *online*
4. Siswa perlu memiliki motivasi belajar paska pembelajaran daring
5. Minimnya informasi tentang aplikasi media pembelajaran *online* di SMP TD Pardede Foundation

1.3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien, maka peneliti membatasi masalah yang diuraikan dalam Defining Problems di atas yaitu penggunaan media pembelajaran daring dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, Pada tahun ajaran 2022/2023, materi akan tersedia untuk siswa sekolah menengah di kelas VIII.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengetahuan siswa SMP TD Pardede Foundation tentang pembelajaran berbasis online?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa SMP TD Pardede Foundation selama mengalami pembelajaran berbasis online?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa SMP TD Pardede Foundation mengikuti pembelajaran luring dengan aplikasi rumah belajar?
4. Apakah terdapat peningkatan belajar oleh siswa SMP TD Pardede Foundation selama mengalami pembelajaran berbasis online dengan menggunakan aplikasi rumah belajar?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengetahuan siswa SMP TD Pardede Foundation tentang pembelajaran berbasis *online*
2. Aktivitas belajar siswa SMP TD Pardede Foundation selama mengalami pembelajaran berbasis *online*
3. Motivasi belajar siswa SMP TD Pardede Foundation mengikuti pembelajaran luring dengan aplikasi rumah belajar
4. Peningkatan belajar oleh siswa SMP TD Pardede Foundation selama mengalami pembelajaran berbasis *online* dengan menggunakan aplikasi rumah belajar