

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejak awal perkembangan yang ditandai dengan revolusi fisik komputer era 2000-an hingga pada tahun 2021 atau selama sekitar 20 tahun terjadi banyak perubahan, tidak hanya pada fisik komputer semata, melainkan diikuti juga dengan perkembangan berbagai macam sistem informasi, software hingga telekomunikasi yang begitu pesat dalam kurun waktu yang tidak sampai 1/4 abad. Kemunculan teknologi khususnya telekomunikasi yang sangat pesat ini didorong oleh kebutuhan manusia untuk berinteraksi dalam waktu cepat dan singkat.

Transformasi digital pun semakin masif sejak maret 2020 lalu akibat pandemi Covid-19, yang menyebabkan keluarnya kebijakan pembelajaran online dan bekerja dari rumah (work from home). Pandemi covid-19 seketika mengubah segala kebiasaan pembelajaran, yang biasanya tatap muka (offline), sekarang menjadi tatap layar (online). Para guru di seluruh jenjang pendidikan merasakan efek terkejut karena perubahan drastis tersebut terjadi hanya dalam kurun waktu bulan saja, menyebabkan mereka harus cepat beradaptasi untuk bisa mempertahankan profesionalismenya. Profesionalisme guru berarti kemampuan seorang guru untuk menjalankan tugasnya secara profesional. Menurut (Muhammad Anwar, 2018), Ada dua perspektif terkait profesionalitas guru yaitu : 1. Berasal dari tingkat latar belakang pendidikan minimal untuk menjadi guru, 2. Penguasaan guru terhadap bahan materi ajar, mengelola siswa, mengelola pembelajaran, dan sebagainya.

Mengelola pembelajaran daring selama masa pandemi juga merupakan bagian dari tuntutan profesi seorang guru. Jauh sebelum adanya pandemi covid-19, melalui permendikbud nomor 81 dalam peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia tahun 2013 tentang implementasi kurikulum bagian V poin A mengenai pandangan tentang pembelajaran yang mengharuskan adanya pembelajaran yang terpola secara interaktif, dengan model jejaring, dan aktif mencari. Dengan menggunakan internet, proses belajar-mengajar tak hanya terbatas pada buku teks atau pengalaman guru saja, tetapi bisa mencampurkan segala jenis bahan ajar dalam berbagai bentuk.

Hal inilah yang kemudian disebut Blended Learning, kemudian berkembang menjadi blended learning. Blended Learning umumnya berwujud website, sedangkan E- learning lebih mengarah ke aplikasi ataupun website namun lebih interaktif dibandingkan Blended Learning yang hanya menyajikan informasi 1 arah. Model pembelajaran Blended Learning dan E- learning ini tidak banyak diterapkan di sekolah-sekolah sebelum pandemi melanda, namun saat ini dengan keterpaksaan kondisi, membuat banyak sekolah harus sesegera mungkin menerapkannya. Berbagai macam solusi bisa dilakukan untuk tetap memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa, mulai dari membuat website, tetapi kelemahannya ialah dana dan waktu. Sehingga timbul alternatif lain yang membuat siswa belajar dan juga interaktif dan jauh lebih terjangkau yaitu media sosial. Media sosial menjadi fenomena yang tak terpisahkan di keseharian siswa. Media sosial sekarang menjadi media untuk belajar dimana saja, kapan saja dan menyenangkan. (Wibawa, 2018)

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Agustus 2021 di SMKN 13 Medan, menemukan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada Mata Pelajaran Desain Grafis di Kelas XI DGK menggunakan sistem pembelajaran daring seperti Google Classroom untuk pengumpulan tugas dan WA sebagai wadah informasi kelas. Guru memberikan file berupa E-book, modul materi, dan kuis secara online setiap pertemuan. Dari hasil wawancara terhadap Guru Mata Pelajaran Desain Grafis, kegiatan belajar mengajar dirasa cukup sulit bagi siswa karena media yang digunakan masih konvensional berupa Powerpoint dan juga kurangnya jadwal praktikum selama pembelajaran sistem gelombang di masa pandemi. Guru juga mengakui bahwa siswa sering melewatkan pengumpulan tugas karena pesan di grup WA yang sering terlewat akibat beberapa faktor seperti memori penuh, pesan spam, maupun eror aplikasi. Adapun dari wawancara kepada pihak siswa, mereka mengakui bahwa pembelajaran cukup membosankan, monoton, dan tidak menarik mereka untuk melanjutkan materi. Kemudian, umpan balik antara guru dan siswa juga tidak maksimal dikarenakan WA sering mengalami masalah seperti eror dan memori internal penuh pada siswa yang memiliki spesifikasi handphone tingkat rendah.

Aplikasi whatsapp menjadi alternatif yang sering digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi secara daring. Penelitian sebelumnya mengenai whatsapp yaitu dari Wiji Lestari tentang “Pemanfaatan Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi Covid-19 di Kelas VI Sekolah Dasar” yang menunjukkan beberapa kelemahan penggunaan whatsapp sebagai media pembelajaran yaitu ketidakstabilan sinyal, memori internal penuh, dsb. Sementara

pada penelitian lain yang dilakukan oleh Tole Sutikno dengan judul “Whatsapp, viber and telegram : which is the best for instant messanging?” menyatakan bahwa whatapp unggul, tetapi unggul karena popularitas penggunaannya sekitar 60% di dunia. Namun dari segi fitur yang dibutuhkan untuk pembelajaran, telegram jauh lebih unggul dikarenakan kecepatan servis, backup yang andal, dan keamanan tingkat tinggi yang menjadi hal terbaiknya.

Berlandaskan permasalahan yang didapatkan saat observasi maupun wawancara, dibutuhkan sebuah rancangan media pembelajaran yang tidak mudah eror, cepat akses, bervariasi dan menarik minat belajar siswa. Salahsatu diantaranya ialah dengan merancang media pembelajaran berbasis E- Learning di dalam aplikasi Telegram yang dapat memberikan variasi pembelajaran lebih menarik. Media E-Learning ini merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan telegram sebagai wadah utamanya yang berfungsi untuk halaman utama siswa untuk mengakses berbagai materi dengan variasi foto, video, bahkan animasi dalam satu platform saja, sehingga lebih variatif dan menarik.

Alasan lain media ini diperlukan untuk dirancang dan dikembangkan ialah berdasarkan beberapa jurnal penelitian sebelumnya, dimana banyak pembuktian terhadap media E- learning dan juga telegram berdampak positif terhadap pemahaman siswa dalam memahami materi ajar. Beberapa penelitian terkait telegram untuk pembelajaran yaitu bahwa telegram persentasenya sebesar 95% sangat valid berdasarkan validasi oleh ahli media. (Fatmaya dan Marniati, 2019) Penelitian lain tentang telegram juga menyatakan hasil analisis data yang positif, yaitu penggunaan telegram dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan

kognitif siswa. (Anggraini et al., 2019) Penelitian lain yang mendukung telegram untuk pembelajaran ialah karena fitur bot otomatis yang tidak dimiliki oleh kebanyakan aplikasi instant messaging seperti whatsapp, dll. Penelitian tentang bot telegram tersebut mengemukakan bahwa quiz bot telegram memudahkan belajar menyimak dalam pelajaran Bahasa Inggris, dikarenakan tersedia fitur pembuatan soal pilihan ganda, fitur polling, deskripsi kuis, teks, gambar dan audio. (Rahmad Hidayat, dkk, 2021)

Dengan berbagai observasi melalui wawancara dan studi literatur ke penelitian terkait, maka perlu adanya pengembangan Media Pembelajaran menggunakan telegram dengan model pembelajaran E- Learning pada Mata Pelajaran Desain Grafis yang efektif dan layak sebagai salah satu solusi dan inovasi pembelajaran khususnya pada kelas XI DGK di SMKN 13 Medan. Jadi judul penelitian ini ialah **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS KELAS XI-DESAIN GRAFIKA DI SMK NEGERI 13 MEDAN”** untuk mengkaji lebih dalam terkait permasalahan yang telah dijabarkan dengan melakukan penelitian.

THE
Character Building
UNIVERSITY

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, maka dapat diidentifikasi beberapa pokok permasalahan berdasarkan riset-riset pada jurnal terkait dan hasil wawancara dengan narasumber di sekolah tujuan, sebagai berikut :

1. Kurang memadai aplikasi whatsapp sebagai media pembelajaran karena keterbatasan fitur.
2. Kurang optimalnya penerapan whatsapp karena tidak bisa terintegrasi dengan aplikasi pihak ketiga untuk membuat penjawab pesan otomatis, polling, quiz, dan lainnya yang memudahkan guru dan siswa.
3. Aktivitas interaksi antara guru dan siswa di dalam grup whatsapp ketika pembelajaran berlangsung cenderung banyak pesan penting yang terlewat, dikarenakan pembaca pesan hanya membaca pesan terakhir dari pesan yang belum dibaca.
4. Perlunya melakukan pengembangan dan pengembangan Media Pembelajaran yang kontennya bisa terintegrasi dengan berbagai aplikasi yang memudahkan dan membantu siswa dalam memahami pelajaran Praktikum Desain Grafis.
5. Belum ada dikembangkan Media Pembelajaran dengan menggunakan model E- Learning pada Telegram di mata pelajaran Desain Grafis untuk siswa kelas XI jurusan Desain Grafika di SMKN 13 Medan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan 5 pokok poin permasalahan yang telah dijelaskan, maka penelitian ini hanya pada seputar aplikasi sosial media instant messaging khususnya membahas telegram. Kemudian spesifik membahas penerapan E- learning pada aplikasi tersebut, dan pengembangan bot telegram yang akan dijadikan wadah penerapan E- learning.

1.4 Perumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Desain Grafis dengan menggunakan Telegram berbasis E-Learning?
2. Bagaimana tingkat efektivitas dalam penggunaan media pembelajaran telegram dengan model E- Learning pada mata pelajaran Desain Grafis di Kelas XI DGK di SMKN 13 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran telegram berbasis E- Learning pada Mata Pelajaran Desain Grafika pada kelas XI DGK di SMKN 13 Medan.
2. Mengetahui tingkat efektivitas produk media pembelajaran telegram berbasis E- Learning pada Mata Pelajaran Desain pada kelas XI DGK di SMKN 13 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis berharap agar penelitian ini dapat memberi manfaat, sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk memberikan wawasan dan pengetahuan tentang variasi dari media pembelajaran interaktif yaitu dalam bentuk telegram dan pengembangannya yang mengkombinasikan E- learning. Kemudian diharapkan bermanfaat bagi referensi bagi siapapun peneliti yang melakukan penelitian dengan topik yang sejenis dengan penelitian ini.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru terkait bidang yang ditekuni selama perkuliahan serta berimbas ke pembentukan sikap seorang calon ilmuwan baru yang skeptis dan ilmiah dalam menanggapi berbagai permasalahan hidup, sehingga terhindar dari sesat pikir atau cacat logika dalam menanggapi berbagai permasalahan di dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi peserta didik untuk lebih nyaman belajar dan lebih sering berinteraksi

dikarenakan hasil penelitian ini merupakan produk interaktif, sehingga membuat belajar jauh lebih mudah dan menyenangkan.

3. Bagi guru dan kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan berguna dan terpakai sebagai solusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan kualitas proses belajar mengajar yang hampir setiap harinya dijalani.

4. Bagi pemerintah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan berguna untuk menangani berbagai masalah pemerintahan khususnya dalam sektor pendidikan yang juga termasuk dalam kewajiban pemerintah untuk membenahi dan meningkatkan mutu jauh lebih baik melalui kebijakan-kebijakan yang strategis dan tepat sasaran serta tepat guna.

5. Bagi siapapun yang membaca

Hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai informasi yang menginspirasi pembaca untuk mulai membuat kontribusi nyata dilingkungan sekitar baik melalui karya ilmiah, penelitian, ataupun pengabdian yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.