

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan terutama dalam meraih cita-cita, masa depan yang baik. Dan pada dasarnya pendidikan merupakan hak seluruh masyarakat Indonesia sebagaimana tertulis pada cita cita luhur bangsa Indonesia dalam UUD 1945 yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pasal 1 ayat 1 UU No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas menyebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam UU No 20 Tahun 2003 pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi perta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan pendidikan, banyak aspek kehidupan yang sangat berpengaruh dan perlu diperhatikan seperti lingkungan, gaya hidup, penggunaan teknologi, budaya dan aspek-aspek lainnya. Namun dengan perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini aspek yang paling berpengaruh dikalangan masyarakat Indonesia adalah penggunaan atau pemanfaatan teknologi dimana sistem

pembelajaran konvensional/manual digantikan dengan sistem elektronik. Hal ini terbukti pada pernyataan Direktur Jenderal Penyelenggara pos dan Informatika Kementerian komunikasi dan Informatika melalui hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet tahun 2019-2020 di Indonesia diperkirakan sebanyak 196,7 juta pengguna. Dari segmen umur ternyata dari usia 15-19 tahun merupakan pengguna internet paling tinggi mencapai 91% (Menkominfo 2020).

Dengan kemajuan teknologi, perkembangan pendidikan disekolah-sekolah semakin lama semakin mengalami perubahan dan mendorong berbagai usaha perubahan. Pendidikan disekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan pesat pada bidang kurikulum, metodologi, peralatan, dan penilaian. Serta, perubahan yang terjadi dibidang administrasi pendidikan, organisasi, personil(SDM), dan supervise pendidikan. Maka, secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa perubahan ini membawa pembaharuan dalam sistem pendidikan yang menyangkut semua aspek atau komponen yang ada (Hujair AH Sanaky, 2013:1).

Baharuddin (2017) mengemukakan bahwa, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dewasa ini perlu direspon oleh kinerja pendidikan yang profesional dan bermutu tinggi. Kualitas serta perkembangan pendidikan yang sedemikian itu sangat dibutuhkan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas dan terampil agar bisa bersaing secara terbuka di era globalisasi.

Pada era perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi Informasi (IPTEK) yang mengarah pada masa revolusi Industri 4.0 siswa dituntut untuk lebih aktif mengikuti perkembangannya serta dapat memahami terutama bidang teknologi informasi yang

saat ini merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dan salah satunya yang sangat signifikan pada pengembangan media diranah pendidikan. Demikian juga penyelenggara pendidikan dan guru dituntut untuk ikut aktif dalam menyikapi perkembangan teknologi saat ini, terutama dalam membantu Proses Belajar Mengajar (PBM) secara daring (jarak jauh). Untuk dapat mewujudkan hal tersebut maka diperlukan pembaruan pembelajaran yang sesuai dengan standar kebutuhan siswa. Standar kebutuhan dapat dikatakan memenuhi apabila hasil yang didapat sesuai dengan target yang ditentukan.

Berdasarkan pengamatan sementara pembelajaran berlangsung dengan pengajaran yang didominasi model satu arah dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet. Dengan perkembangan dan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi diharapkan muncul variasi pengajaran yang baru, artinya pengajaran yang dikombinasi metode, model, strategi dan media. Waktu yang terbatas dalam proses belajar mengajar yang menyebabkan minimnya komunikasi antar guru dan siswa dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran secara tatap muka. Dengan demikian dalam penelitian digunakan media *E-learning* berbasis aplikasi *Microsoft Teams* yang dapat memuat variasi pengajaran dan melaksanakan pembelajaran tatap muka secara virtual.

Sistem pembelajaran *E-learning* merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet, sarana pendukung dari sistem pembelajaran ini adalah komputer, smartphone basis android. Sistem pembelajaran jenis ini biasa disebut dengan sistem pembelajaran jarak jauh tanpa adanya tatap muka secara langsung diruangan antara guru dan siswa. Saat ini sistem *E-learning* sudah tidak

asing lagi bagi setiap peserta didik, apalagi di era globalisasi ini peserta didik sudah rata-rata memiliki smartphone basis android sendiri. Melalui sistem *E-learning* ini peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran baik dimana saja dan kapan saja dengan mengaksesnya di internet.

*Microsoft Teams* adalah sebuah platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur kecakapan kerja, rapat video, penyimpanan berkas, dan integrasi aplikasi (Team Office 365, 2020). *Microsoft Teams* berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan siswa untuk menciptakan kelas online atau kelas secara virtual, dimana pengajar dapat melakukan proses belajar mengajar dengan siswa yang diterima secara langsung oleh siswa tersebut. Dalam penggunaannya *Microsoft Teams* dapat diakses langsung melalui website, dan bisa juga langsung melalui aplikasi yang dapat diinstal dalam smartphone sehingga dapat menerima notifikasi secara otomatis apabila pengajar memberikan materi, tugas atau pengumuman. Pada *Microsoft Teams* juga dapat melakukan panggilan video atau tatap maya antar pengajar dan siswa sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

Salah satu bentuk penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Tri Hanung dan Utama dalam Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Vol. 21 N0.1 Tahun 2021 dengan judul penelitian "Efektifitas Penggunaan *Microsoft Teams* Dalam Pembelajaran *E-Learning* Bagi Guru Selama pandemi Covid-19". Dari penelitian diatas diperoleh hasil bahwa *Microsoft Teams* memiliki efektivitas yang tinggi dalam penyelenggaraan pembelajaran berbasis *E-Learning* bagi guru-guru SMK N 1 Bulukerto. Begitu juga dengan penelitian yang

dilakukan oleh Adi Suarman Situmorang (2020) dalam Journal Education and Applied of Mathematics Vol. 02, No.01, dengan judul penelitian "Microsoft team for education sebagai media pembelajaran interaktif meningkatkan minat belajar". Diperoleh hasil bahwa pembelajaran menggunakan Microsoft Teams for education sangat baik digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Medan (SMK N 2 Medan) yang ada di Kota Medan yang beralamat di jalan STM No.12 A Medan, merupakan sekolah yang menjadi pengamatan dalam penelitian, dimana mata pelajaran yang diamati adalah Instalasi Penerangan Listrik pada paket keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL).

Pelaksanaan proses belajar di kelas XI TITL SMKN 2 Medan pada saat ini memang dilakukan secara daring, akan tetapi ditemukan beberapa permasalahan seperti kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya penyampaian materi dan pemanfaatan media pembelajaran yang dapat digunakan secara online. Akibatnya siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Siswa juga sering tidak mengerjakan tugas-tugas yang disampaikan oleh guru, hal ini disebabkan oleh kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam pengembangan media pembelajaran serta kurang efektifnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan materi dan melaksanakan pembelajaran pada pelajaran Instalasi Penerangan Listrik yang dilaksanakan secara daring.

Berdasarkan dari uraian permasalahan diatas, maka perlu dikembangkan sebuah media yang dilakukan secara *E-learning* menggunakan aplikasi *Microsoft*

*Teams* untuk dapat lebih meningkatkan media pembelajaran secara daring/online di Sekolah Menengah Kejuruan yang bersifat terbuka dan bebas untuk dikembangkan (*open source*). Adapun media *E-learning* yang peneliti pilih dalam penelitian pengembangan ini yaitu *Microsoft Teams*. Sistem ini diharapkan dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan secara daring terutama di SMK Negeri 2 Medan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas maka dapat dibuat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet di SMK Negeri 2 medan.
2. Pembelajaran berbasis Internet dan Aplikasi masih tergolong baru, sehingga materi serta media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran masih kurang.
3. Waktu yang terbatas dalam proses belajar mengajar yang menyebabkan minimnya komunikasi antara guru dan siswa dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran secara tatap muka.
4. Era globalisasi dan perkembangan IPTEK yang maju pesat saat ini sehingga mengharuskan menggunakan internet sebagai media pembelajaran.

5. Pengembangan media *E-learning* berbasis aplikasi *Microsoft Teams* masih sangat minim.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka penelitian ini hanya dibatasi hanya pada :

1. Penelitian ini memfokuskan bagaimana pengembangan pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi *Microsoft Teams* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik.
2. Penelitian ini hanya membahas materi pelajaran pada 1 semester yaitu semester genap T.A 2020/2021 yaitu Menerapkan prosedur pemasangan instalasi penerangan listrik 3 fasa sesuai dengan Persyaratan Umum Instalasi Listrik (PUIL); Menerapkan prosedur pemasangan instalasi penerangan 3 fasa bangunan gedung; Menentukan gambar instalasi Perlengkapan Hubung Bagi (PHB) penerangan bangunan industri kecil; Menentukan jumlah bahan, tata letak dan biaya pada instalasi PHB bangunan industri kecil.
3. Dalam pengembangan pembelajaran menggunakan media *E-learning* ini penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan model *ADDIE*.
4. Kelayakan media *E-learning* berbasis aplikasi *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 2 Medan.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan/wujud media *E-learning* berbasis aplikasi *Microsoft Teams* pada pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI TITL SMK?
2. Bagaimana kelayakan media *E-learning* berbasis aplikasi *Microsoft Teams* pada pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI TITL SMK?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui pengembangan/wujud media *E-learning* berbasis aplikasi *Microsoft Teams* pada pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI TITL SMK Negeri 2 Medan.
2. Mengetahui kelayakan media *E-learning* berbasis aplikasi *Microsoft Teams* pada pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI TITL SMK Negeri 2 Medan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diinginkan dengan dua sasaran manfaat, yaitu sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

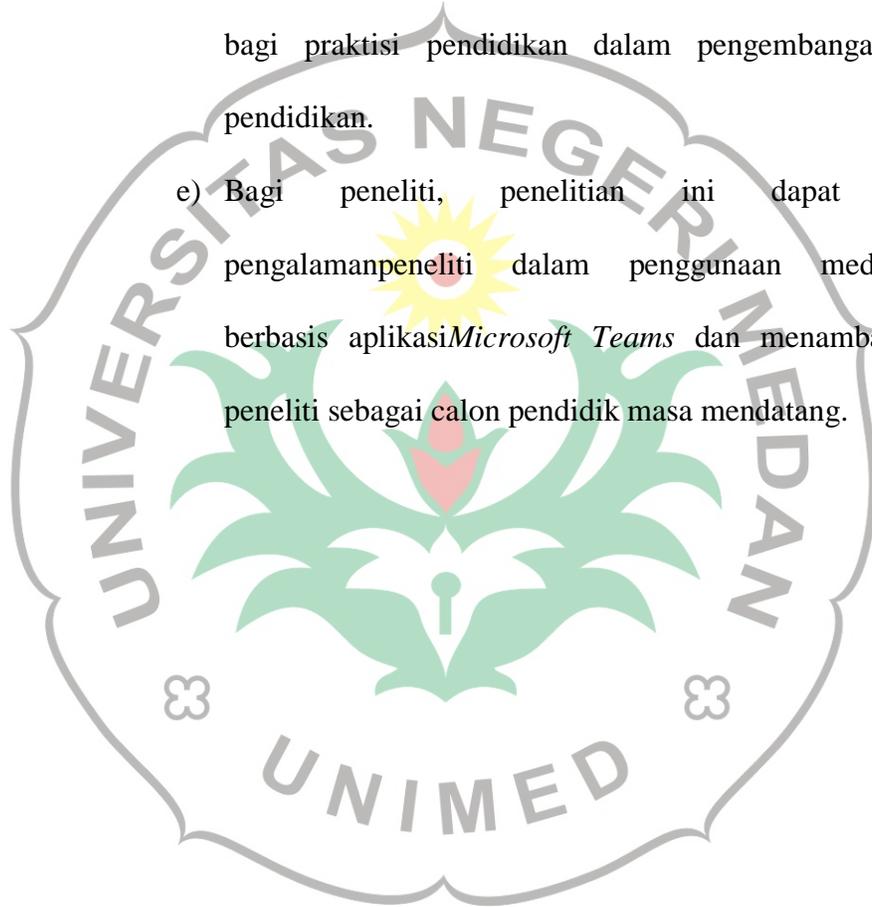
Sebagai sumbangan informasi berupa ilmu pengetahuan pada pelajaran Instalasi Penerangan Listrik kelas XI TITL dan memberikan pengetahuan tentang pengembangan media *e-learning* berbasis *Microsoft Teams*.

### 2. Manfaat Praktis

- a) E-learning memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk memegang kendali atas kesuksesan belajar masing-masing, artinya pembelajar diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam suatu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu.
- b) Dapat menghemat biaya dalam pembelajaran, maksudnya jika siswa yang bersangkutan menempuh pendidikan di luar kota, maka dengan pembelajaran jarak jauh (*e-learning*) dapat menekan biaya baik untuk kehidupan sehari-hari ataupun proses belajar mengajar
- c) Dengan implementasi pembelajaran jarak jauh (*e-learning*) dapat mengoptimalkan waktu dalam proses belajar mengajar.

d) Bagi SMK Negeri 2 Medan, diharapkan penelitian ini meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong inovasi bagi praktisi pendidikan dalam pengembangan teknologi pendidikan.

e) Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengalamanpeneliti dalam penggunaan media*E-learning* berbasis aplikasi*Microsoft Teams* dan menambah wawasan peneliti sebagai calon pendidik masa mendatang.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY