

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Penjelasan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, gerakan reformasi di Indonesia secara umum menuntut diterapkannya prinsip demokrasi, desentralisasi, keadilan, dan menjunjung tinggi hak asasi manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam hubungannya dengan pendidikan, prinsip-prinsip tersebut akan memberikan dampak yang mendasar pada kandungan, proses, dan manajemen sistem pendidikan. Selain itu ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat dan memunculkan tuntutan baru dalam segala aspek kehidupan, termasuk dalam sistem pendidikan. Tuntutan tersebut menyangkut pembaharuan sistem pendidikan, di antaranya pembaharuan kurikulum, yaitu diversifikasi kurikulum untuk melayani peserta didik dan potensi daerah yang beragam, diversifikasi jenis pendidikan yang dilakukan secara profesional, penyusunan standar kompetensi tamatan yang berlaku secara nasional dan daerah menyesuaikan dengan kondisi setempat, penyusunan standar kualifikasi pendidik yang sesuai dengan tuntutan pelaksanaan tugas secara profesional, penyusunan standar pendanaan pendidikan untuk setiap satuan pendidikan sesuai prinsip-prinsip pemerataan dan keadilan.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat mengembangkan kreatifitas berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap mata pelajaran. Sebagaimana dikatakan Syaiful Sagala (2011: 61), dinyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh

pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa. Artinya, konsentrasi belajar berlangsung dalam suatu pola yang digunakan secara bersama oleh guru dan siswa.

Namun proses pembelajaran menjadi terganggu disebabkan dengan kasus Covid-19 yang menjadi wabah yang meluas di dunia termasuk Indonesia, pemerintah Indonesia baru mengonfirmasi kasus pertama Covid-19 pada tanggal 2 Maret 2021. Sejak saat itu, banyak kebijakan dan strategi dibuat dalam rangka mencegah transmisi dan kematian signifikan akibat penyakit ini. Namun, segala kebijakan dan strategi yang dilakukan pemerintah tak luput dari aneka respon dan persepsi yang diberikan masyarakat.

Ditengah ketetapan yang tak terduga ini, tentu ada hal-hal yang belum siap. Baik dari segi fasilitas atau pelajar yang terlibat. Program Belajar dari Rumah merupakan bentuk upaya Kemendikbud membantu terselenggaranya pendidikan bagi semua kalangan masyarakat di masa darurat Covid-19, khususnya membantu masyarakat yang memiliki keterbatasan pada akses internet, baik karena tantangan ekonomi maupun letak geografis, disampaikan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Anwar Makarim, dalam telekonferensi Peluncuran Program Belajar dari Rumah di Jakarta, pada Kamis (9/4/2021).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas dalam masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sebuah alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Shahzad et al., 2009). Di masa pandemi Covid-19 ini, Pembelajaran yang biasanya dilakukan di Sekolah secara tatap muka kini harus dilakukan di rumah melalui *smartphone*. Materi pembelajaran harus dikemas semenarik dan semudah mungkin agar siswa bisa tertarik untuk mempelajari dan memahami suatu materi yang disampaikan. Pada saat tatap muka di sekolah proses pembelajaran hanya menggunakan media yang konvensional seperti papan tulis, buku pelajaran, dan gambar.

Komunikasi dikatakan efektif dalam pembelajaran apabila terdapat aliran informasi dua arah antara pendidik dengan peserta didik dan informasi tersebut sama-sama direspon sesuai dengan harapan kedua pelaku komunikasi tersebut (Abdul Majid, 2013). Meskipun penelitian mereka terfokus pada komunikasi efektif untuk proses belajar-mengajar, hal yang dapat dimengerti di sini adalah bahwa suatu proses komunikasi membutuhkan aktivitas, cara dan sarana lain agar bisa berlangsung dan mencapai hasil yang efektif.

Di masa pandemi yang mewajibkan siswa belajar di rumah, diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis *smartphone* yang relevan dengan kebutuhan siswa yang mudah diakses dan dapat mendukung proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kegiatan belajar mengajar di kelas. Zhi-An, *et al.* (2012) Saat ini Teknologi Informasi dan Komunikasi telah berkembang dengan sangat pesat termasuk teknologi *smartphone*. Namun kendala pembelajaran pada saat pandemi ini diantaranya pandemi Covid 19 menyebabkan siswa yang tidak terlalu siap dalam menerima pelajaran dengan daring sering kali membuat mereka tidak mengerti materi yang telah di sampaikan guru. Media yang hanya sekali tampil dan penjelasan materi yang hanya berlangsung seminggu sekali pun terkadang menjadi kendala dalam proses pembelajaran, oleh karena ini diperlukan media yang mengaplikasikan pembelajaran rutin setiap hari. Selanjutnya memudahkan komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa, salah satu media yang tepat adalah *smartphone*.

*Smartphone* memiliki berbagai macam sistem operasi dan salah satu yang diminati saat ini adalah *android* (Satiabudi, *et al.*, 2013). Dengan *smartphone* berbasis *android* pembelajaran tidak akan monoton dengan teks saja, tetapi bisa membuat unsur-unsur audio atau visual bahkan animasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi (Kahraman, 2015) Penelitian terhadap pengembangan *android* sebagai media pembelajaran sudah banyak dilakukan, berikut ini beberapa temuan dari penelitian tentang media pembelajaran berbasis

*android*. Aplikasi *android* mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan juga memotivasi siswa sehingga mampu memahami materi dengan baik.

Belajar menggunakan *smartphone* menjadi cara unik karena bisa dilakukan dimana dan kapan saja (Lee et al. 2012). Teknologi *smartphone* memiliki potensi untuk memberikan pembelajaran dan pengalaman baru karena siswa sering terlibat langsung dalam kegiatan belajar (Kim et al. 2013). Tablet *android* mampu meningkatkan pemahaman materi pada peserta didik, dan tidak ada pengaruh negatif terhadap proses belajar mengajar di kelas (El-Mouelhy et al., 2013). *Electronic learning* berbasis *android* sebagai bagian dari proses belajar dapat memotivasi siswa dalam belajar (Calimag et al., 2014). *Bilingual game* dapat meningkatkan efektivitas dalam pemberian materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik (Shaarani et al., 2012). Aplikasi Game juga digunakan untuk memotivasi siswa dan akhirnya meningkatkan hasil belajar (Parise et al., 2012).

Di masa pandemi seperti saat ini, pembelajaran yang seharusnya dilakukan di sekolah secara tatap muka terpaksa harus dilakukan secara mandiri di rumah menggunakan *handphone* yang biasa disebut dengan pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang, *et al.*, (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Covid-19 banyak membawa dampak baik maupun buruk bagi semua makhluk hidup dan alam semesta. Segala daya dan upaya sudah dilakukan pemerintah guna memperkecil kasus penularan Covid -19. Tak terpungkiri salah satu nya adalah kebijakan belajar *online* atau daring untuk seluruh siswa hingga mahasiswa karena adanya pembatasan sosial. Sekolah dan juga pihak sekolah mulai mengubah strategi pembelajaran yang awalnya adalah tatap muka dengan mengubah menjadi pembelajaran non-tatap muka atau ada yang menyebut

pembelajaran *online* dan juga pembelajaran jarak jauh (PJJ). Berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa belajar di rumah. Pemerintah menyediakan berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat diakses dan digunakan oleh guru dan siswa (Anugrahana, 2020).

Menurut Arsyad (2011) media pembelajaran *online* atau sering disebut dengan *e-learning* merupakan media penunjang pendidikan dan bukan sebagai media pengganti pendidikan. Prosesnya *e-learning* sebagai media *distance learning* menciptakan paradigma baru, yakni peran guru yang lebih bersifat “fasilitator” dan siswa sebagai “peserta aktif” dalam proses belajar-mengajar. Karena itu, guru dituntut untuk menciptakan teknik mengajar yang baik, menyajikan bahan ajar yang menarik, sementara siswa dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Pembelajaran *online* juga sering disebut dengan pembelajaran daring atau *online*. Pemanfaatan sistem pembelajaran daring merupakan salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi permasalahan dan memudahkan siswa mengakses materi pembelajaran. Riyanda, Herlina, dan Wicaksono (2020) menjelaskan bahwa beberapa hal yang dapat dilakukan selama pembelajaran daring adalah saling berkomunikasi dan berdiskusi secara *online*.

Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19. Menurut Nadiem Makarim dalam konferensi pers secara daring, 15 Juni 2020, seperti dilansir laman resmi Kemendikbud, prinsip kebijakan pendidikan pada masa pandemi Covid-19 adalah kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat menjadi prioritas utama dalam menetapkan kebijakan pembelajaran (Fallahnda, 2020).

Wabah Covid-19 yang melanda berbagai negara di dunia telah memberikan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan, sejak merebaknya

Covid-19 pada Desember 2019 hingga saat ini mengharuskan semua proses belajar dan pembelajaran sementara waktu untuk dilakukan di rumah. Perubahan belajar dan pembelajaran dari yang tadinya tatap muka kini menjadi daring. Hal ini perlu untuk diterapkan guna meminimalisir kontak fisik secara massal sebagai upaya untuk menekan penyebaran virus. Situasi pandemi seperti saat ini, menuntut para tenaga pendidik dan pelajar untuk belajar melalui jaringan internet dari banyaknya *platform* yang sudah tersedia. Seperti halnya yang kita ketahui bahwa tidak semua pelajar memiliki kemampuan yang setara yang tentunya juga akan berdampak pada psikologis. Dilain sisi tidak semua guru paham akan cara menggunakan fasilitas daring sebagai media pembelajaran. Dalam kondisi yang seperti saat ini model pembelajaran secara daring dimaksimalkan hampir diseluruh Indonesia. Meskipun model ini terbilang belum secara menyeluruh menjangkau lapisan bawah yang ada dimasyarakat dikarenakan pada dasarnya model ini membutuhkan akses terhadap informasi digital. Jika ditinjau dari akses terhadap teknologi digital tidak semua pelajar memiliki akses yang sama. Pembelajaran secara daring ini tidak menutup kemungkinan berpotensi memicu ketimpangan sosial yang akan berdampak pada kualitas pembelajaran (Muliati, 2020).

Disisi lain agar tetap menjaga pendidikan tetap berjalan dan tetap mendukung pemerintah dengan melakukan *physical distancing* ditengah pandemi Covid-19 sejalan dengan intruksi dari pemerintah untuk dirumah, belajar, bekerja dan beribadah dari rumah. Menti Pendidikan dan Kebudayaan menindaklanjuti kebijakan tersebut dengan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19 khususnya pada poin 2 dinyatakan bahwa proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut: a) Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan, b) Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi

Covid-19, c) Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses atau/ fasilitas belajar dirumah, d) Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif yang berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor atau nilai kuantitatif.

Pembelajaran daring dengan memanfaatkan teknologi informasi diharapkan mampu mengatasi proses belajar mengajar untuk tetap berjalan dengan baik meskipun dengan terpaan pandemi Covid-19. Belajar dan pembelajaran adalah aktivitas utama dalam pendidikan yang berlangsung dalam proses yang terencana untuk mencapai tujuan dengan keterlibatan komponen yang saling terikat satu sama lain yang mencakup rencana pelaksanaan pembelajaran dan alat pembelajaran. Belajar dan pembelajaran adalah dua konsep yang memiliki keterkaitan satu sama lain, di ibaratkan dua sisi mata uang yang sulit untuk dipisahkan. Aktivitas belajar peserta didik hanya dimungkinkan berlangsung dalam dalam suatu proses pembelajaran yang dapat memberi kesempatan bagi mereka untuk belajar dengan baik. Sebaliknya, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik apabila mendapat respon dari peserta didik (Angraeny & Awaru, 2018).

Pendidikan yang baik diharapkan akan melahirkan generasi penerus bangsa yang cerdas dan kompeten dalam bidangnya. Sehingga kondisi bangsa akan terus mengalami perbaikan dengan adanya para penerus generasi bangsa yang mumpuni di setiap bidangnya. Pemerintah sebagai pihak yang berwenang telah banyak melakukan langkah antisipasi salah satunya dengan mengubah kurikulum yang ada. Salah satunya kurikulum 2013 yang diterapkan saat ini sudah menekankan proses pembelajaran yang tidak berfokus terhadap guru saja. Murid juga dilibatkan dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan murid menemukan kebermaknaan dalam pembelajaran dan akhirnya tujuan dalam pembelajaran tercapai. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan

lebih memfokuskan observasi dan wawancara untuk memperoleh data agar bisa mengetahui proses pembelajaran siswa SMA berbasis *smartphone* yang lebih banyak digunakan di masa pandemi saat ini.

Pendidikan merupakan suatu sistem yang mengembangkan misi cukup luas berhubungan dengan perkembangan fisik, keterampilan, pikiran, perasaan, kemampuan, sosial sampai kepada masalah kepercayaan atau keimanan. Sehingga apapun hambatan ataupun rintangan pendidikan tetap berjalan dengan baik. Hambatan dalam hal ini adalah hambatan yang dialami guru ditengah kondisi Covid-19 ini pembelajaran dilaksanakan secara daring dan tidak bisa dilaksanakan secara tatap muka di kelas. Kondisi tersebut menuntut guru untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran melalui daring (dalam jaringan). Solusi yang dilakukan selama masa pandemi adalah mencari solusi dengan menggunakan pembelajaran berbasis dalam jaringan. Guru dituntut untuk inovatif dalam menggunakan pembelajaran dengan model daring (Warkintin dan Mulyadi, 2019). Hal ini sejalan dengan pendapat dari Tjandra, D. S, bahwa guru hanya memfasilitasi dengan perpustakaan kelas, modul, buku teks, serta buku-buku pendukung, dan yang terpenting akses internet, serta menyediakan beberapa komputer untuk para siswa yang tidak membawa *smartphone*. Bentuk *e-learning* (pembelajaran berbasis elektronik) akan tetap ada dan terus berkembang. Seiring dengan kepemilikan *smartphone* yang tumbuh pesat di dunia, *e-learning* menjadi semakin berkembang dan mudah diakses. Kecepatan koneksi internet semakin meningkat, dan dengan itu, peluang metode pelatihan multimedia yang lebih banyak bermunculan. Harapan dalam pembelajaran dengan model daring adalah menjadi sebuah solusi yang dapat membantu pembelajaran di tengah pandemi Covid-19 (Anugrahana, 2020).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah : “Bagaimana proses pembelajaran siswa SMA berbasis *smartphone* di Desa Dalon Kabupaten Karanganyar?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Dari latar belakang dan rumusan masalah dapat disusun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : “Proses pembelajaran siswa SMA berbasis *smartphone* di Desa Dalon Kabupaten Karanganyar.”

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menemukan teori mengenai pengetahuan baru untuk mengetahui proses pembelajaran siswa SMA berbasis *smarthpone*.

### 2. Manfaat secara praktis

#### a. Bagi Pihak Siswa

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi dan evaluasi dalam menggunakan *smarthpone* sebagai proses pembelajaran siswa.

#### b. Bagi Guru

Penelitian ini mengembangkan kemampuan guru dalam mengajar dengan lebih meningkatkan wawasan secara luas dan penggunaan teknologi berupa *smartphone* untuk membantu proses pembelajaran.

#### c. Bagi Sekolah

Penelitian dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta ilmu pengetahuan dan teknologi di sekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.