

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia kini sudah memasuki era baru atau revolusi industri 4.0. Revolusi ini diperkirakan menyentuh Indonesia kali pertama pada tanggal 30 April sampai 4 Mei 2018, ketika Menteri Perindustrian Airlangga melakukan kunjungan kerja ke dua negara, Ceko dan Jerman yang bertujuan mendukung usaha pemerintah Indonesia menerapkan industri 4.0 dan meningkatkan investasi (Satya, 2018:19). Strategi adaptasi pertama yang dilakukan oleh Indonesia terhadap industri 4.0 adalah dengan mengembangkan nilai sumber daya manusia (SDM) melalui program *link and match* antara industri dan pendidikan.

Secara resmi istilah industri 4.0 tercetus di Jerman tepatnya saat diadakan *Hannover Fair* pada tahun 2011 (Kagermann dkk, dalam Prasetyo dan Sutopo, 2018). Revolusi industri 4.0 dikenal dengan revolusi digital karena terjadi penyebaran komputer dan otomatisasi pencatatan disemua bidang, karena otomatisasi dan konektivitas disebuah bidang akan membuat perubahan secara signifikan di dunia industri sehingga persaingan kerja menjadi tidak linier (Tjandrawina, 2016).

Anggela(dalam Prasetyo dan Sutopo, 2018) menjelaskan bahwa industri 4.0 merupakan perubahan yang mencakup semua aspek produksi diindustri dengan cara penyatuan teknologi tradisonal dan teknologi modern.

Kagermann, dkk (dalam Prasetyo dan Sutopo, 2018) juga menekankan bahwa industri 4.0 adalah integrasi dari *internet of things and cyber physical system* ke dalam proses industri yang meliputi logistik dan manufaktur .

Simpulan dari pendapat tersebut, yaitu industri 4.0 merupakan zaman yang keseluruhannya dapat dilakukan secara mudah, kapan dan di mana saja dengan cara yang praktis dengan memanfaatkan alat bantu teknologi. Jadi, tidak heran bila pada revolusi industri 4.0 semua proses dilakukan secara otomatis yang tidak hanya menghubungkan manusia satu dengan yang lainnya, namun juga menjadi ajang dalam proses transaksi transportasi dan perdagangan secara online (Hamdan, 2018:2).

Adanya industri 4.0 di Indonesia memiliki tujuan untuk membawa perekonomian Indonesia menjadi 10 besar di tahun 2030; mengembalikan angka industri (*net export*) 10 persen; peningkatan dua kali lipat produktivitas tenaga kerja dibanding peningkatan biaya tenaga kerja; dan pengalokasian dua persen dari GDP untuk aktivitas *research and development* teknologi inovasi atau tujuh kali lipat dari saat ini (Satya, 2018:22).

Semakin majunya media elektronik merupakan bukti bahwa revolusi industri sudah berkembang di Indonesia. European Parliamentary Research Service (dalam Prasetyo dan Sutopo, 2018) mengatakan bahwa revolusi industri terjadi empat kali. Pertama, terjadi di Inggris pada tahun 1784 di mana pekerjaan manusia sudah diantikan oleh mekanisasi dan penemuan mesin UAP. Kedua, terjadi pada akhir abad ke-19 yang ditandai dengan penggunaan mesin produksi listrik secara masal. Ketiga, terjadi pada tahun 1970 yang ditandai dengan penggunaan teknologi komputer untuk otomasi manufaktur. Perkembangan yang

pesat dari teknologi sensor, interkoneksi, dan analisis data memunculkan gagasan untuk mengintegrasikan seluruh teknologi tersebut ke dalam berbagai bidang industri. Gagasan inilah yang dinyatakan menjadi revolusi industri berikutnya, yaitu industri 4.0.

Kemajuan dan perkembangan TI yang disebabkan oleh revolusi industri 4.0, tentu memiliki efek, baik efek negatif maupun efek positif yang menciptakan sebuah perubahan. Perubahan itu tidak hanya menyangkut pada satu hal tetapi, akan merubah berbagai aktivitas manusia dalam segala bidang, seperti ekonomi, sosial, dan pendidikan.

Perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan akibat yaitu maraknya penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik yang semakin bervariasi, salah satunya adalah *e-learning* yang merupakan singkatan dari “e” dan “*learning*” yang berarti pembelajaran, sehingga membentuk sebuah makna yang sederhana, yaitu pembelajaran yang dilakukan menggunakan media elektronik. Pengertian secara sederhana tersebut kembali ditekankan oleh Daryanto (2013:168) bahwa *e-learning* merupakan sistem pembelajaran yang berfungsi membantu kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media elektronik sebagai alat.

Banyak sekali manfaat dari media pembelajaran berbasis *e-learning* bila dibandingkan dengan revolusi satu, dua, dan tiga. Karena pada era tersebut teknologi informasi belum secanggih sekarang, sehingga pada era satu, dua, dan tiga *e-learning* hanya bisa diakses oleh sekolah khusus. Namun seiring berkembangnya zaman, kini *e-learning* menjadi media pembelajaran yang populer dan penting dalam dunia pendidikan. Karena *e-learning* memberikan pengaruh

terhadap kualitas pendidikan. *E-learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap mutu belajar peserta didik. Pengaruh tersebut berada dalam kategori yang kuat. Semakin intensif *e-learning* dimanfaatkan, maka mutu belajar siswa akan semakin meningkat pula. Pemanfaatan *web e-learning* akan meningkatkan hasil belajar secara tidak langsung. *E-learning* bertujuan untuk memperluas akses pendidikan ke masyarakat luas, serta dalam rangka meningkatkan mutu belajar (Adele, 2013:17)

Selain itu, kepopuleran *e-learning* sebagai media pembelajaran juga berimbas pada perkembangannya, akibatnya banyak jenis *e-learning* yang digunakan dalam dunia pendidikan dan hampir semua lembaga pendidikan negeri menerapkan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Selain bisa diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun, *e-learning* juga mampu memanajemen waktu dengan baik sehingga berbagai pekerjaan dalam bidang pendidikan bisa kita lakukan secara bersamaan. Adapun media pembelajaran yang sudah mulai diaplikasikan dalam dunia pendidikan diantaranya, yaitu *quiper*, *schology*, *admodo*, ruang guru, dan yang terbaru saat ini adalah *e-ukbm*

E-ukbm merupakan singkatan dari “e” yaitu elektronik dan “UKBM” yang merupakan singkatan dari Unit Kegiatan Belajar Mandiri (berupa modul). Jadi, *e-ukbm* merupakan singkatan dari elektronik unit kegiatan belajar mandiri (berupa modul) yang dimasukkan ke dalam jaringan internet menggunakan media elektronik.

Media pembelajaran *e-ukbm* hanya digunakan oleh sekolah yang menerapkan sistem manajemen waktu atau Sistem Kredit Semester (SKS). Sekolah yang pertama kali menerapkan *e-ukbm* sebagai media pembelajaran

adalah SMA Negeri Bali Mandara. Hubungan *e-ukbm* dengan sistem kredit semester ialah sebagai proses untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang diselenggarakan dengan Sistem Kredit Semester (SKS). Adanya hubungan antara *e-ukbm* dan Sistem Kredit Semester (SKS) di SMA Negeri Bali Mandara, menjadikan media pembelajaran *e-ukbm* memiliki fungsi yang amat penting dalam menyukseskan sistem kredit semester yang diterapkan di sekolah.

E-ukbm diaplikasikan menggunakan jasa barang elektronik berupa komputer dan telepon genggam atau HP. *E-ukbm* merupakan media pembelajaran yang baru dikembangkan dan sangat penting bagi sekolah yang menerapkan sistem kredit semester. Oleh karena itu, isi dari *e-ukbm* sangat komplit karena berbagai hal yang berkaitan dengan pembelajaran disajikan di dalam *e-ukbm*. Mulai dari materi pelajaran yang dikembangkan dari RPP, kuesioner, video, penilaian, evaluasi, dan hal-hal yang memang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Keberadaan *e-ukbm* s di SMA Negeri Bali Mandara sebenarnya masih terbilang baru dan sebelum *e-ukbm* tercipta, sudah ada media pembelajaran berupa UKBM dan berbetuk *softcopy* yang hanya berisi materi, soal, dan tidak terdapat bahan evaluasi serta tempat penilaian secara otomatis. Namun, semakin canggihnya media elektronik, UKBM yang semula hanya bebentuk *softcopy* dengan isi yang terbatas direvisi dan diubah menjadi *e-ukbm* yang sampai sekarang masih diterapkan. Penerapan media pembelajaran *e-ukbm* di SMA Negeri Bali Mandara sudah berjalan sejak tahun 2018 hingga saat ini.

Guru hanyalah sebagai fasilitator yang memfasilitasi semua keperluan peserta didik, karena pada dasarnya seorang peserta didik sudah memiliki kemampuan untuk belajar. Hal tersebut diungkap oleh pendidik matapelajaran

Bahasa Indonesia pada saat melakukan wawancara. Jadi, tidak ada keraguan ketika media pembelajaran *e-ukbm* diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lain, karena dalam kesehariannya peserta didik memang sudah terlatih mandiri dalam melakukan segala aktivitasnya.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri Bali Mandara berdasarkan beberapa pertimbangan; (1) SMA Negeri Bali Mandara memiliki potensi unggul dari segi *output* dan *input*; (2) SMA Negeri Bali Mandara sudah menggukan kurikulum K13; (3) SMA Negeri Bali Mandara merupakan satu-satunya sekolah yang menerapkan sistem kredit semester (SKS); (4) SMA Negeri Bali Mandara menjadi pencetus penerapan pembelajaran melalui *e-ukbm*; (5) SMA Negeri Bali Mandara memang terbukti menerapkan media pembelajaran *e-ukbm* dalam pembelajaran bahasa Indonesia; (6) sudah ada hasil yang diperoleh dari penggunaan *e-ukbm* dengan sistem SKS; (7) SMA Negeri Bali Mandara adalah sekolah yang menyediakan asrama, jadi peserta didik harus menetap di sekolah (sekolah adalah rumah kedua);, dan (8) SMA Negeri Bali Mandara adalah salah satu sekolah yang juga menerapkan *full day scholl*. Dengan keberbedaan sistem yang diterapkan di SMA Negeri Bali Mandara, terbukti peserta didik yang masih aktif atau sudah alumni sudah bisa mengharumkan nama keluarga, sekolah, dan Bali pada kancah Internasional.

Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian dengan judul “Pembelajaran bahasa Indonesia melau *e-ukbm* di SMA Negeri Bali Mandara” penting dan menarik untuk dilakukan khususnya dari segi fitur-fitur yang terdapat dalam *e-ukbm* yang memiliki banyak variasi dan berfungsi untuk menciptakan kenyamanan serta meningkatkan pemahaman peserta didik saat melakukan

pembelajaran bahasa Indonesia secara daring. Pelaksananya yang variatif memberikan peluang bagi peserta didik untuk berfikir secara kritis. Selain fitur dan pelaksanaan, sebagai media pembelajaran yang baru dan belum pernah diteliti, maka evaluasi terhadap media pembelajaran *e-ukmb* bahasa Indonesia perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas *e-ukbm* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga penelitian ini dapat memberi informasi baru bagi penelitian selanjutnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil wawancara, terdapat beberapa permasalahan ketika guru melaksanakan proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui *e-ukbm*, yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 *E-ukbm* dibuat dan dirancang sendiri oleh SMA Negeri Bali Mandara;
- 1.2.2 *E-ukbm* sudah diaplikasikan oleh guru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia;
- 1.2.3 *E-ukbm* dapat diaplikasikan oleh sekolah yang menerapkan Sistem Kredit Semester (SKS)
- 1.2.4 *E-ukbm* merumapkan media pembelajaran terbaru yang diaplikasikan di SMA Negeri Bali Mandara.

1.3 Batasan Masalah

Semua permasalahan bisa diteliti atau diamati, tetapi dalam sebuah penelitian juga ada batasan-batasan permasalahan yang harus ditaati. Ketaatan terhadap batasan permasalahan memiliki fungsi yang amat penting, salah satunya untuk mencegah terjadinya ke tidak selarasan antara judul penelitian, rumusan

masalah, dan pembahasan. Jadi, penelitian ini hanya berfokus pada fitur-fitur *e-ukbm* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui *e-ukbm*, dan respons peserta didik terhadap penggunaan *e-ukbm* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat digagas oleh penulis berdasarkan latar belakang di atas, sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana fitur-fitur *e-ukbm* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara?
- 1.4.2 Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui *e-ukbm* di SMA Negeri Bali Mandara?
- 1.4.3 Bagaimana respons peserta didik terhadap penggunaan *e-ukbm* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara?

1.5 Tujuan Penelitian

Dilaksanakannya penelitian karena adanya permasalahan. Ketika permasalahan sudah ditemukan, tentu penulis akan mencari solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut sehingga mampu mencapai tujuan yang ditargetkan. Berikut tujuan dari penelitian ini, yaitu mendeskripsikan:

- 1.5.1 Fitur-fitur *e-ukbm* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara;
- 1.5.2 Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui *e-ukbm* di SMA Negeri Bali Mandara; dan

- 1.5.3 Respons peserta didik terhadap penggunaan *e-ukbm* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti, tentu sudah memikirkan efek dari penelitian yang dibuat sebelum melakukan penelitian. Efek dari penelitian tersebut pasti diupayakan untuk lebih memberikan hawa positif dan biasanya efek tersebut berupa manfaat. Berikut dua manfaat dari penelitian ini.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini memberikan manfaat berupa pengetahuan baru, mengenai pembelajaran bahasa Indonesia melalui media pembelajaran *e-ukbm* baik dari segi fitur-fitur *e-ukbm*, pelaksanaan, dan respons terhadap penggunaan *e-ukbm* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Sebagai subjek dalam penelitian, peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengalaman guna meningkatkan pemahaman dan mengembangkan wawasan khususnya dalam belajar secara *daring*.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara *daring* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga guru lebih semangat untuk terus mengembangkan media pembelajaran *e-ukbm*;
- c. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai ajang saling berbagi ilmu dan pengalaman untuk mengembangkan pengelolaan sekolah khususnya dalam proses pembelajaran dan sebagai alat untuk memecahkan permasalahan yang

dihadapi oleh peserta didik ketika mengerjakan elektronik unit kegiatan belajar mandiri yang ada di sekolah; dan

- d. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumbangan ide bagi penelitian yang sudah ada dan bisa memberikan pengetahuan baru yang dapat digunakan untuk penelitian deskriptif kualitatif secara berkelanjutan. Serta diharapkan adanya penelitian serupa guna memperkuat teori yang sudah digunakan.

