

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sembilan hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) pentingnya pengembangan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pada umumnya, dan Indonesia pada khususnya, telah memasuki era revolusi industri 4.0 hal ini telah mauk ke berbagai aspek kehidupan manusia serta hampir disegala sektor kehidupan menggunakan akses internet.

Salah satu impian dari bangsa Indonesia yakni meciptakan bangsa yang cerdas hal ini juga tertuang dalam dalam Pembukaan UUD 1945 alinea ke-4 mengatakan bahwa “Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu pemerintahan negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial, maka disusunlah kemerdekaan kebangsaan Indonesia itu dalam suatu Undang-undang Dasar Negara Indonesia, yang terbentuk dalam suatu susunan negara Republik Indonesia”.

Pendidikan dipandang upaya agar mencerdaskan kehidupan bangsa serta menciptakan sumber daya manusia dengan daya saing tinggi. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 menyatakan 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 spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Keterkaitan antara revolusi 4.0 dengan pendidikan adalah sama-sama mengikuti perkembangan zaman. Dengan perkembangan zaman ini diharapkan mengubah paradigm pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini sesuai dengan pengertian Teknologi Pendidikan AECT 2004, yang mengatakan bahwa “Teknologi Pendidikan merupakan studi dan praktek etika dalam upaya memfasilitasi pembelajaran agar efektif, efisien dan menarik/*joyfull* dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat”.

Pemanfaatan kemajuan dan berkembangnya teknologi tersebut tidak lepas dari peran pendidik sebagai fasilitator. Peran guru sangat penting dalam hal ini, sebagai syarat dalam mewujudkan hal tersebut guru harus mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi dengan baik dan benar. “Guru diharapkan dapat memanfaatkan ICT secara optimal untuk memfasilitasi aktivitas pembelajaran yang inovatif” (Suartama & Tastra, 2014:2). Peran guru sangat penting dalam hal ini, syarat untuk mewujudkan hal tersebut adalah guru dituntut untuk bisa menggunakan dan memanfaatkan teknologi dengan tepat.

Pendidik dan perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 saat ini tidak dapat dipisahkan. Teknologi saat ini yang tepat digunakan untuk melakukan pembelajaran dimanapun dan kapanpun adalah *E-learning*. Pada saat ini *E-learning* sangat dikenal di dunia pendidikan karena fleksibilitas dan efektivitasnya dalam menyampaikan materi melalui internet. Rosenberg (dalam Suartama et al. 2014:22) menyatakan “*E-learning* sebagai pemanfaatan teknologi internet untuk mendistribusikan materi pembelajaran”. Pendapat lain dari Prawiradilaga (dalam Royani et al. 2018:31) menyatakan “*E-learning* adalah pembelajaran jarak jauh (*Distance Learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer atau Internet”. Definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *E-learning* adalah proses pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi, jaringan Internet untuk mendistribusikan materi pelajaran .

E-learning yang cukup populer saat ini adalah *e-learning* berbasis Schoology. Schoology yaitu *Learning Management System* (LMS) untuk sekolah dimana tampilan dan navigasinya mudah dimanfaatkan seperti media sosial facebook, layanan yang bisa dimanfaatkan berupa catatan kehadiran, *online gradebook* (fasilitas untuk mengelola nilai), tes dan kuis, dan pekerjaan rumah . “Melalui *e-learning* ini pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja” (Suartama & Tastra, 2014:7). Wibowo, dkk (dalam Kartika, 2018:97) menyatakan “*e-learning* memiliki sejumlah keuntungan diantaranya peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan belajar setiap saat dan evaluasi yang dapat mengukur pemahaman konsep siswa”. Keadaan seperti ini diharapkan siswa dapat memantapkan pemahaman terhadap materi di setiap mata pelajaran khususnya di mata pelajaran Seni Budaya.

Merujuk wawancara yang dilakukan tanggal 8 januari 2019 dengan guru mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII di MTs Terpadu Mardlatillah, ditemukan beberapa masalah yaitu, materi yang sulit disampaikan dengan jam pelajaran yang terbatas. Materi yang tidak dapat disampaikan tersebut adalah seni rupa, hasil belajar Seni Budaya pada materi seni rupa, 70% siswa masih rendah, kurang dimanfaatkannya fasilitas dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan di MTs Terpadu Mardlatillah menggunakan metode pembelajaran konvensional dimana guru dominan melakukan ceramah di ruang kelas.

Tidak dapat dipungkiri di tengah era revolusi industri 4.0, lingkungan pendidikan remaja tidak lagi terbatas di sekolah ataupun lembaga pendidikan saja. Muthohar (2013:322) mengatakan “saat ini siswa tidak hanya berada di lingkungan sekolah, dengan adanya teknologi saat ini, siswa dapat berhubungan dengan dunia luar. Kini lingkungan pendidikan mempunyai definisi yang lebih luas yaitu bukan hanya di mana siswa/anak itu tinggal, namun mencakup juga dimana anak itu menemukan dirinya sebagai seorang yang berarti”. Lingkungan sosial mempengaruhi moral dan sikap siswa nantinya. Tidak dapat dipungkiri anak yang memasuki lingkungan sosial yang salah akan memberikan dampak negatif terhadap moralnya. Degradasi moral yang saat ini terjadi tidak lepas dari berkembangnya sosial media yang mengikuti perkembangan globalisasi saat ini, berkembangnya sosial media mempunyai pengaruh yang sangat kuat terhadap degradasi moral anak.

Permasalahan ini diperkuat oleh pendapat Putri (2016:182) yang mengatakan “seiring dengan laju globalisasi yang begitu pesat, berbagai permasalahan muncul dalam dunia pendidikan Indonesia”. Kasus seperti penggunaan obat-obatan terlarang dan pergaulan bebas. Permasalahan ini menjadi sesuatu yang perlu

diperhatikan oleh lembaga dan para pendidik, permasalahan ini harus dicegah agar tidak samapai terjadi kepada generasi penerus bangsa ini. Maka dari itu pembentukan karakter yang baik yang sangat diperlukan.

Gambaran di atas menampilkan pentingnya mencari solusi untuk melakukan proses belajar mengajar yang inovatif, fleksibel, dan efektif dengan tetap menjaga moral baik sebagai bangsa Indonesia. Pencarian solusi alternatif yang mengarah pada permasalahan yang terjadi pada proses belajar mengajar Seni Budaya di MTs Terpadu Mardlatillah.

Maka dari itu untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, fleksibel, dan efisien dengan meperhatikan efektivitas pembelajarannya, dan menghindari masalah degaradasi moral penerus bangsa, diperlukan Pengembangan Konten *E-learning* Berorientasi Pendidikan Karakter Dengan Menggunakan Model Waterfall Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dalam Era Revolusi Industri 4.0 Di MTs Terpadu Mardlatillah Tahun Pelajaran 2019/2020. Dengan adanya pengembangan konten *e-learning* yang berorientasi pada nilai karakter bangsa, maka diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara fleksibel dan efektif tanpa ada terjadinya degradasi moral pada generasi penerus bangsa.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Dari latar belakang yang telah ditulis, identifikasi masalah yang ditemukan yang akan dijadikan bahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Materi yang sulit disampaikan secara keseluruhan.
2. Keterbatasan waktu mengajar
3. Hasil belajar rendah
4. Kurang dimanfaatkannya sarana prasarana dalam proses pembelajaran

5. Model dan strategi pembelajaran yang masih konvensional.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada riset ini penulis tidak melakukan pembatasan masalah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, ditemukan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain Pengembangan Konten *E-learning* Berorientasi Pendidikan Karakter Dengan Menggunakan Model Waterfall Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dalam Era Revolusi Industri 4.0 Di MTs Terpadu Mardlatillah Tahun Pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimanakah validitas hasil Pengembangan Konten *E-learning* Berorientasi Pendidikan Karakter Dengan Menggunakan Model Waterfall Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dalam Era Revolusi Industri 4.0 Di MTs Terpadu Mardlatillah Tahun Pelajaran 2019/2020?
3. Bagaimanakah efektifitas penggunaan produk Konten *E-learning* Berorientasi Pendidikan Karakter Dengan Menggunakan Model Waterfall Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dalam Era Revolusi Industri 4.0 Di MTs Terpadu Mardlatillah Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan desain Pengembangan Konten *E-learning* Berorientasi Pendidikan Karakter Dengan Menggunakan Model Waterfall Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dalam Era Revolusi Industri 4.0 Di MTs Terpadu Mardlatillah Tahun Pelajaran 2019/2020.

2. Untuk menguji validitas hasil Pengembangan Konten *E-learning* Berorientasi Pendidikan Karakter Dengan Menggunakan Model Waterfall Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dalam Era Revolusi Industri 4.0 Di MTs Terpadu Mardlatillah Tahun Pelajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan produk Konten *E-learning* Berorientasi Pendidikan Karakter Dengan Menggunakan Model Waterfall Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dalam Era Revolusi Industri 4.0 Di MTs Terpadu Mardlatillah Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Media Yang Dihasilkan

Penelitian pengembangan ini adalah sebuah penelitian yang mengembangkan konten *e-learning*. Produk penelitian ini berupa konten *e-learning* untuk mata pelajaran Seni Budaya Kelas VIII semester genap yang dikemas menggunakan platform *online* yang bernama Schoology. Platform Schoology ini dapat diakses menggunakan *smartphone* ataupun laptop melalui browser jenis apapun yang terkoneksi dengan internet secara *online*. Spesifikasi hardware untuk pengoperasian platform Schoology minimal hardware tersebut dapat terkoneksi dengan jaringan internet yang merupakan wadah untuk dapat berkomunikasi antara satu dengan lainnya.

E-learning berbasis Schoology ini mempunyai beberapa fitur secara umum yang dapat digunakan oleh guru maupun siswa yaitu:

- 1) *Log In* dan *Log Out* sebagai akses masuk dan keluar kelas online untuk siswa dan guru MTs Terpadu Mardlatillah.
- 2) Kompetensi memuat beberapa hal yaitu, standar kompetensi dan indikator ketercapaian.
- 3) Materi yang memuat teks, gambar dan video khususnya tentang materi seni rupa.
- 4) Evaluasi berisi tentang penugasan dan soal yang dapat dibuat oleh guru.

1.6.2 Materi Yang Dihasilkan

Produk ini berisikan materi Seni budaya (Seni Rupa), yaitu Kompetensi Dasar 3.1 dan 4.1

Tabel 1.1
Kompetensi Dasar Materi Seni Rupa

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Memahami Pengertian, Konsep Prosedur, unsur, prinsip, alat dan bahan dalam menggunakan model	3.1.1 Menjelaskan pengertian, konsep dan prosedur menggambar model 3.1.2 Mengidentifikasi gambar-gambar yang menggunakan model 3.1.3 Mendeskripsikan unsur, prinsip, alat dan bahan dalam menggambar model
4.1 Menggambar menggunakan model dengan berbagai bahan dan teknik berdasarkan pengamatan	4.1.1 Mendeskripsikan langkah-langkah dan teknik yang digunakan dalam menggambar model 4.1.2 Menggambar model dengan memperhatikan langkah-langkah, unsur, prinsip, teknik dan media 4.1.3 Mempresentasikan karya-karya yang dikerjakan

1.6.3 Materi Yang Dihasilkan

Konten *e-learning* berbasis schoology ini dikembangkan berdasarkan hasil observasi terhadap karakteristik siswa, lingkungan belajar dan daya dukung teknologi.

A. Perangkat lunak (*software*)

Platform schoology digunakan untuk mengembangkan *e-learning*. Ada beberapa faktor memilih schoology untuk mengembangkan konten *e-learning* diantaranya adalah:

1. Schoology termasuk *platform e-learning* yang mempunyai fitur yang cukup lengkap untuk menunjang proses pembelajaran;
2. Schoology dapat digunakan siswa dan guru dimanapun dan kapanpun dengan syarat koneksi dengan jaringan internet;
3. Mampu memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar menggunakan media teks, gambar dan video;
4. Kegiatan dalam *e-learning* dapat dilihat oleh guru sehingga dapat menilai aspek afektif tertentu; dan
5. *E-learning* dapat digunakan pada sistem operasi windows, linux, machintos maupun di *smartphone*.

Software yang akan digunakan dalam pembuatan konten *e-learning* pada *platform* schoology adalah:

- 1) *Microsoft Word*
- 2) *Microsoft Powerpoint*
- 3) *Adobe Photoshop*
- 4) *Adobe Premiere*
- 5) *Adobe Animate*

- 6) *Filmora*
- 7) *Video Scribe*
- 8) *Format Factory*
- 9) *Corel Draw*
- 10) *Nitro Pro*
- 11) *Flip Book*

B. Perangkat Keras (*Hardware*)

Pengoperasian *e-learning* berbasis schoology dapat digunakan di komputer ataupun *smartphone*.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan keadaan di lapangan dalam proses pembelajaran di kelas siswa cenderung kurang aktif dan cepat bosan karena proses pembelajaran masih menggunakan media papan tulis dan buku ajar yang disediakan oleh sekolah. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi. Selain itu, kurang dimanfaatkannya sarana prasarana dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam proses belajar siswa.

Dengan dikembangkan konten *e-learning* berbasis schoology, diharapkan siswa dapat belajar dengan aktif, tidak cepat bosan, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dengan adanya *e-learning* tersebut siswa dapat dengan mudah memahami materi yang di pelajari. Sedangkan bagi siswa yang agak lambat dalam memahami materi dapat belajar secara berulang-ulang sampai siswa benar-benar memahami materi yang di pelajari.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan konten *e-learning* berbasis schoology diharapkan dapat digunakan sebagai solusi alternatif belajar bagi siswa kelas VIII MTs Terpadu Mardlatillah. Pengembangan produk ini dapat digunakan secara mandiri ataupun berkelompok.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan konten *e-learning* berbasis Schoology ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas VIII di MTs Terpadu Mardlatillah, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa kelas VIII MTs Terpadu Mardlatillah.

1.9 Definisi Istilah

1. Pengembangan yaitu cara yang dilakukan untuk mengembangkan sesuatu menjadi lebih baik atau sempurna.
2. *E-learning* yaitu sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik.
3. Schoology adalah *Learning Management System* (LMS) untuk sekolah visual dan fungsionalnya mudah digunakan seperti media sosial facebook, layanan yang dapat digunakan berupa catatan kehadiran, *online gradebook* (fasilitas untuk mengelola nilai), tes dan kuis, dan pekerjaan rumah.
4. Pendidikan Karakter yaitu suatu konsep yang diimplementasikan ke dalam pemikiran seseorang untuk menjadikan akhlak maupun budi pekerti agar lebih berarti.

5. Model *Waterfall* adalah model pengembangan produk yang dilakukan secara sistematis.
6. Hasil Belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru.

