BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era-revolusi industri 4.0 ini teknologi sangat berkembang pesat dan dapat dimanfaatkan hampir diseluruh dunia. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan komunikasi jaringan internet dari kalangan bawah sampai kalangan atas, bukan hanya itu penggunaan koneski internet dan gadget sekarang ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja namun anak kecil pun sudah pandai menggunakannya. Era revolusi industri 4.0, yakni menekankan pada pola digital economy, artificial intelligence, big data, robotic, dan lain sebagainya atau dikenal dengan fenomena disruptive innovation, yang artinya hampir seluruh kegiatan sekarang ini didampingi atau dibantu oleh teknologi. Perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dan kemudahan mengakses data dan informasi besar yang tersebar dapat meningkatkan ke-efektivan dan ke-efisiensian dalam menyelesaikan tugas-tugas manusia dalam segala bidang, baik itu dalam bidang pendidikan. Manfaat yang dapat dirasakan oleh kemajuan teknologi adalah pembelajaran yang dapat dilakukan jarak jauh dan tidak dibutuhnya tatap muka/pertemuan di kelas bukan hanya dalam pembelajaran saja, tetapi seperti

emberikan dan mengumpulkan tugas, memberikan nilai, mengecek nilai, konsultasi dan juga diskusi antar siswa. Di Bali setiap sekolah mendapatkan pelajaran Bahasa Bali mulai dari SD hingga SMA/SMK yang berarti pendidikan bahasa daerah itu sangat penting di era ini, apa lagi dengan adanya istilah *big data* yang pastinya membawa berbagai informasi termasuk bahasa asing. Terlebih lagi diketahui bahasa Indonesia saat ini lebih dipilih menjadi bahasa Ibu (bahasa utama), ketika hal ini terjadi maka Bahasa Bali akan menjadi bahasa kedua (*second language*) atau bahkan bahasa ketiga atau bahasa tambahan (*third or additional language*), bila kemudian bahasa Inggris lebih awal diperkenalkan setelah bahasa Indonesia. Bukan hanya itu sampai diterbitkannya Peraturan Gubernur (Pergub) Bali No. 80 Tahun 2018 karena masih adanya kemungkinan bahasa Bali akan punah, jadi pelajaran Bahasa Bali di era ini sangatlah penting bukan hanya sekedar mengajarkan bahasa tetapi budaya-budaya Bali lainnya pun terkandung didalamnya, yang seharusnya dapat dikemas lebih inovatif di jaman teknologi maju saat ini.

Namun dari hasil observasi yang dilakukan di SMA N 3 Singaraja melalui pengisian kuesioner oleh guru dan pencatatan dokumen, mendapatkan bahwa hasil belajar pelajaran Bahasa Bali tepatnya kelas X IPA II pada materi pidato masih rendah (Lampiran 09 - Hasil Belajar Siswa), ditemui hal sebagai berikut yang menyebabkan hasil belajar siswa bisa rendah, 1) Media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelejaran berlangsung masih konvensional sehingga pebelajar kesulitan memahami materi 2) Pembelajaran masih bersifat ceramah, terpusat kepada pembelajar dan monoton dari waktu ke waktu, pembelajar hanya memberikan informasi dasar dari materi tanpa diberikannya contoh-contoh untuk pemahaman konsep yang lebih baik. 3) Rendahnya tingkat konsentrasi dan antusias

siswa dalam mengikuti pelajaran khususnya Bahasa Bali 4) Waktu pembelajaran yang singkat, menyebabkan susahnya tercapainya tujuan pembelajaran 5) Jaringan internet dan gadget yang dibawa ke sekolah masih kurang dimanfaatkan Dari masalah yang ditemukan, diberikan solusi yaitu pengembangan konten *e-learning*, menurut The ILRT of Bristol University (dalam Suartama:2014,21) *E-learning* merupakan penggunaan teknologi elektronik untuk mengirim, mendukung, dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran dan penilaian. Pemilihan e-learning sebagai pemecahan masalah tersebut karena, didalam e-learning nantinya terdapat berbagai macam konten-konten yang dapat memberikan contoh dan penjelasan lebih konkret, bukan hanya itu e-learning juga dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu pembelajaran, karenae-learning dapat diakses dimana saja menggunakan *gadget* dan jaringan internet.

Dalam pengembangan konten e-learning tersebut menggunakan model R&D (Research and Development) Borg dan Gall (dalam Solekhah 2015) dimana terdapat 10 langkah penelitian dan pengembangnya yaitu (1) Penelitian dan pengumpulan data (research dan information collecting), (2) Perencanaan (planning), (3) Pengembangan produk awal (develop preliminary form of product), (4) Uji coba lapangan (preliminary field testing), (5) Merevisi hasil uji coba (main product revision), (6) Uji coba lapangan utama (main field testing), (7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (operasional product revision), (8) Uji coba pelaksanaan (operasional field testing), (9) Penyempurnaan produk Akhir (final product revision), (10) Diseminasi dan implementasi (Dissemination and implementasion).

Diharapkan dari solusi yang diberikan hasil belajar siswa meningkat dan siswa tidak kekurangan waktu dalam belajar karena dapat belajar mandiri melalui e-learning.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasikan permasalahan sebagai berikut.

- Media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelejaran berlangsung masih konvensional sehingga pebelajar kesulitan memahami materi
- 2) Pembelajaran masih bersifat ceramah, terpusat kepada pembelajar dan monoton dari waktu ke waktu, pembelajar hanya memberikan informasi dasar dari materi tanpa diberikannya contoh-contoh untuk pemahaman konsep yang lebih baik.
- 3) Rendahnya tingkat konsentrasi dan antusias siswa dalam mengikuti pelaj<mark>a</mark>ran khususnya Bahasa Bali
- 4) Waktu pembelajaran yang singkat, menyebabkan susahnya tercapainya tujuan pembelajaran
- 5) Jaringan internet dan gadget yang dibawa ke sekolah masih kurang dimanfaatkan

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti dibatasi pada permasalahan yaitu, itu kurang dikembangkannya media pembelajaran pada mata pelajaran prakarya untuk siswa kelas X MIPA II di SMAN 3 Singaraja, sehingga peneliti mengembangkan *E-learning* berbasis *Google Classroom*.

1.4 Rumusan Masalah

- Bagaimanakah gambaran rancang bangun e-learning di SMAN 3 Singaraja untuk mata pelajaran Bahasa Bali
- 2. Bagaimana validitas hasil pengembangan e-learning menurut review para ahli?
- 3. Bagaimana validitas hasil pengembangan e-learning menurut uji lapangan?
- 4. Bagaimanakah efektifitas e-learing dengan google classroom terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Bali pada siswa kelas X MIPA II di SMAN 3 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

- Untuk menggambarkan rancang bangun proses pengembangan e-learning di SMAN 3 Singaraja untuk mata pelajaran Bahasa Bali
- 2. Untuk mendeskripsikan Validitas hasil pengembangan *e-learning* menurut *review* para ahli dan uji coba.
- 3. Untuk mendeskripsikan Validitas hasil pengembangan e-learning menurut review hasil uji lapangan.
- 4. Untuk mengetahui efektifitas *e-learning* dengan Google Classroom yang dikembangkan terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Bali siswa kelas X MIPA II di SMAN 3 Singaraja

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a) Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan nantinya dapat dijadikan sebagai refrensi bagi pengembang model pembelajaran dalam menyusun rencana pembelajaran, sehingga berguna dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan mutu pendidikan.

b) Manfaat Praktis

1. Peserta Didik/Siswa

- a. Membantu siswa belajar lebih mandiri.
- b. Membantu siswa untuk mendapatkan referensi belajar di luar kelas.
- c. Menambah pengalaman tentang cara mengakses informasi dan sumber-sumber belajar yang diperlukan dalam studi.
- d. Membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok.
- e. Mengembangkan daya penalaran melalui penelaahan, perumusan, dan pemecahan masalah mengenai olah kata, olah data, dan olah informasi.
- f. Siswa lebih termotivasi dalam belajar supaya bisa meningkatkan pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan pada *E-learning*.
- g. Meminimalkan gagap teknologi bagi siswa.

2. Pendidik/Guru

- a. Membantu guru untuk menambah referensi untuk siswa tanpa ada hambatan kurangnya waktu belajar mengajar di dalam kelas.
- Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang bersifat abstrak dan sulit dipahami siswa.
- c. Membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

3. Sekolah

- a. Memberikan produk berupa *E-learning* berbasis moodle dalam upaya meningkakan kualitas dan mutu pembelajaran sekolah.
- b. Memiliki siswa yang lebih siap untuk memanfaatkan teknologi dalam pengembangan daya kreasi dan inovasinya melalui berbagai sumber belajar yang tersedia.
- c. Memperoleh siswa yang memiliki potensi lebih siap untuk merespon berbagai tugas yang dibebankan kepadanya.

4. Peneliti

- a. Menambah khasanah pengetahuan tentang penelitian pengembangan (research and development).
- b. Meningkatkan pemahaman dan penghayatan mahasiswa tentang teknologi informasi dan komunikasi.

5. Jurusan/Prodi

Peneltian ini akan menambah kepustakaan penelitian pendidikan khususnya yang berhubungan dengan media pembelajaran dan pembelajaran online (online learning).

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini merupakan sebuah penelitian yang mengembangkan *e-learning*. Adapun spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Nama produk

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah "Pengembangan Konten *E-Learning* Mata Pelajaran Bahasa Bali Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di SMAN 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2019/2020"

2. Ruang Lingkup Isi Produk

Konten *e-learning* ini dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Bali kelas X berdasarkan Standar Kopetensi dan Kopetensi Dasar

3. Konten produk

Dalam media pembelajaran ini terdapat menu utama terdiri dari halaman login, SK, KD, petunjuk penggunaan media dan petunjuk belajar, materi, tes atau quis, forum diskusi, profil pengembang dan tombol keluar dari program.

4. Kelebihan produk

Kelebihan konten *e-learning* ini adalah konten yang disajikan dapat dipadukan dengan animasi-animasi, video, suara dan gambar dan siswa siswa dapat mengakses konten-konten pembelajaran melalui *laptop*, *smartphone* dan komputer masing-masing kapan dan dimana saja.

5. Software

Dalam pengembangan produk ini menggunakan software:

- 1) Microsoft PowerPoint,
- 2) Microsoft Word,
- 3) Adobe Premiere,

- 4) Video Scribe
- 5) Adobe Flash,
- 6) Adobe Illustrator,
- 7) Adobe After Effect,
- 8) Adobe Photoshop,
- 9) Corel Draw,
- 10) Media e-learning (Google Classroom),
- 11) Hand Brake,
- 12) Browser,

Konten pembelajaran ini nantinya akan digunakan untuk membantu guru dalam mempresentasikan materi mata pelajaran Bahasa Bali kelas X yakni "menjelaskan tentang pidato" supaya nantinya siswa termotivasi dan tertarik belajar dengan mmberikan teks, gambar, dan video ke dalam media *e-learning* sehingga materi yang ingin disampaikan dapat dimengerti dan dipahami dengan baik oleh siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Keberadaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Bali lebih kepada buku ajar, untuk itu perlu adanya tambahan media yang memiliki berbagai macam konten, sehingga siswa mendapatkan contoh yang lebih konkret.

Dalam materi pidato yang diajarkan bersifat konsep sehingga dibutuhkan media seperti video, animasi, gambar, media presentasi dan lainnya, sehingga akan lebih memudahkan siswa dalam memahami. Dengan adanya *e-learning* siswa dapat mengakses video dan konten-konten pembelajaran melalui laptop dan komputer

masing-masing. Disamping itu siswa juga akan lebih partisipatif dan tidak merasa bosan dengan adanya pengembangan ini. Siswa dapat berdiskusi dengan teman sejawatnya dalam forum yang disediakan oleh guru pada *e-learning*. Dari pihak guru dengan adanya pengembangan ini lebih memudahkan guru dalam mengajarkan materi substansi konstitusi negara karena siswa lebih aktif dalam mengakses informasi di internet.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembang

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan *E-learning* berbasis *Google Classroom* diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa kelas X Sekolah Menengah Atas. Pengembangan *software* atau produk pembelajaran ini dapat digunakan secara berkelompok atau tim maupun secara mandiri. Agar produk hasil penelitian dan pengembangan berupa *E-learning Google Classroom* dapat dimanfaatkan secara optimal maka harus memenuhi beberapa asumsi pengembangan yaitu:

- a. Guru dapat menggunakan *E-learning* sebagai alternatif media selain metode ceramah karena *E-learning* dapat membantu siswa memahami materi secara konkrit dengan dukungan teks, gambar dan animasi.
- b. Dengan menggunakan *E-learning*, siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam menguasai teknologi karena dengan menggunakan *E-learning* maka siswa dapat mengoperasikan gadget, memahami berbagai fungsi pada *E-learning* yang memicu pengetahuan baru bagi siswa tentang fungsi sistem *online learning*.

- c. E-learning dapat diakses kapanpun dan dimanapun, sehingga siswa dapat mempelajari materi Pidato melalui E-learning tanpa keterbatasan waktu. Memudahkan siswa untuk memahami materi Bahasa Bali.
- d. Membantu siswa belajar mandiri melalui internet.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan *E-learning* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SMAN 3 Singaraja, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa SMAN 3 Singaraja dan siswa di sekolah lain dengan karakteristik sejenis.
- b. *E-learning* ini memiliki keterbatasan penelitian yaitu hanya diberikan pada SMAN 3 Singaraja kelas X, karena keterbatasan waktu dan biaya sehingga Konten *E-learning* ini tidak diperbanyak dan disebarluaskan ke seluruh sekolah, kecuali pada siswa sekolah lain yang memiliki karakteristik sejenis.

1.10 Definisi Istilah

Untuk mengindari adanya kekeliruan terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan dalam penggunaan istilah. Adapun batas penggunaan istilah sebagai berikut.

- a. Pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk-produk berupa materi, media alat atau strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.
- b. Model R&D adalah merupakan model prosedural bersifat deskriptif yang dikembangkan oleh Borg and Gall meliputi 10 langkah yaitu (1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), (2) Perencanaan

- (planning), (3) Pengembangan produk awal (develop preliminary form of product), (4) Uji coba lapangan (preliminary field testing), (5) Merevisi hasil uji coba (main product revision), (6) Uji coba lapangan utama (main field testing), (7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (operasional product revision), (8) Uji coba pelaksanaan (operational field testing), (9) Penyempurnaan produk Akhir (final product revision), (10) Diseminasi dan implementasi (Dissemination and implementation)
- c. E-Learning merupakan pengiriman materi pembelajaran melalui suatu media elektronik seperti internet, intranet/extranet, satellite broadcast, audio/video tape, interactive TV, CD-ROM, dan computer-based traning (CBT)
- d. Hasil belajar adalah setiap macam kegiatan belajar menghasilkan perubahan yang khas yaitu, belajar. Hasil belajar tampak dalam suatu prestasi yang diberikan siswa, misalnya menyebutkan huruf dalam abjad secara berurutan.