

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kegiatan mengubah perilaku baik dengan bimbingan guru maupun dengan usahanya sendiri. Kehadiran guru dalam proses belajar dimaksudkan agar belajar lebih lancar, mudah, dan berhasil dan bagi siswa proses belajar pada dasarnya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap dimana saja, kapan saja dan dengan apa saja. Keberlangsungan proses belajar mengajar tidak lepas dari peran sumber belajar yang menunjang siswa dalam mencapai tujuan belajar atau kompetensi yang harus dicapainya. Oleh karena itu sumber belajar harus mudah dijangkau dimana saja dan ada bermacam beragam jenisnya agar dapat digunakan oleh siswa. Umumnya guru hanya menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan memberikan buku paket kepada siswa sebagai pegangan utama sumber belajar di kelas. Dampaknya siswa menjadi pasif dikelas dan hanya mendengar, menyimak dan menerima informasi yang disampaikan oleh guru saja. Tidak jarang siswa malah bermain – main dengan *gadget* yang mereka bahwa meskipun pihak sekolah telah melarang penggunaan *gadget* yang tidak berhubungan dengan proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut dibuktikan dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Mardiana (2012, hlm. 1) hasil analisisnya menunjukkan bahwa pada mata pelajaran IPS, siswa kelas VII di SMP Mujahidin Pontianak berperilaku kurang baik, diantaranya ada yang melamun, mengobrol, tidak mencatat, tidak memperhatikan guru hingga keluar masuk kelas karena alasan tertentu pada saat proses pembelajaran. Pembelajaran yang tidak menarik dan monoton yang melatarbelakangi siswa melakukan hal tersebut. Hal ini menjadi masalah belajar yang harus diatasi oleh guru agar siswa fokus dan tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut Duffy dan Jonnasen (Richey, 1994, hlm. 65) “pemanfaatan berbagai sumber belajar merupakan upaya pemecahan masalah belajar”.

Menurut Duffy dan Jonassen (1992, hlm.92) berkaitan dengan pemanfaatan sumber belajar, guru mempunyai tanggung jawab membantu peserta didiknya

untuk belajar dan agar belajarnya lebih mudah, menarik terarah dan menyenangkan. Dengan demikian guru dituntut untuk memiliki berbagai kemampuan khusus yang berhubungan dengan sumber belajar. Berikut ini beberapa kemampuan yang harus dimiliki guru, seperti : (1) menggunakan sumber belajar dalam kegiatan pengajaran sehari – hari, (2) mengenalkan dan menyajikan sumber – sumber belajar, (3) menerangkan peranan berbagai sumber belajar dalam proses pembelajaran, (4) menyusun tugas – tugas penggunaan sumber belajar dalam bentuk tingkah laku, (5) mencari sendiri bahan dari berbagai sumber, (6) memilih bahan sesuai dengan prinsip dan teori belajar, (7) menilai keefektifan penggunaan sumber belajar sebagai bagian dari bahan pengajarannya, dan merencanakan kegiatan penggunaan sumber belajar secara efektif. Tidak hanya kemampuan guru yang harus ditingkatkan dalam pemanfaatan sumber belajar di sekolah, akan tetapi fasilitas pun harus diperhatikan oleh pihak sekolah khususnya perpustakaan sekolah sebagai pusat sumber belajar yang menunjang ketersediaanya sumber belajar. Menurut KEMENDIKBUD (2017) dalam rangkuman statistika persekolahan, menyatakan bahwa kondisi perpustakaan Sekolah Menengah Pertama (SMP) negeri dan swasta di Indonesia 70,5% rusak dengan dikategorikan rusak ringan, rusak sedang, rusak berat dan rusak total dari jumlah 30.030. Data tersebut menunjukkan bahwa perpustakaan di sekolah khususnya sekolah menengah pertama dalam kondisi memprihatinkan, mempengaruhi siswa untuk datang ke perpustakaan sekolah dan mempengaruhi guru untuk mengeksplorasi pemanfaatan sumber belajar di perpustakaan sekolah. Butuh biaya yang tidak sedikit dan waktu yang tidak sebentar untuk memperbaiki dan mengembangkan perpustakaan sekolah yang ideal bagi lingkungan sekolah.

Di era revolusi industri 4.0, perkembangan teknologi melaju dengan sangat pesat pada akhir dekade ini. Teknologi dan informasi mempengaruhi aktivitas sekolah dengan sangat masif. Informasi dan pengetahuan baru menyebar dengan mudah dan dapat diakses oleh siapa saja bagi yang membutuhkannya. Baik siswa maupun guru dapat mudah mengakses informasi yang mereka butuhkan dengan menggunakan *gadget*. Perkembangan teknologi telah mengubah budaya belajar di kelas yang menggunakan media konvensional seperti kapur dan papan tulis menjadi menggunakan komputer dan perangkat pendukung lainnya, akan tetapi tetap saja

komputer dan perangkat pendukung tidak akan bisa menggantikan seorang guru sebagai penyampai dan pengajar dalam pembelajaran dikelas. Kolaborasi yang baik antara guru dan pemanfaatan teknologi yang tepat dipercaya akan membantu pembelajaran menuju yang lebih baik lagi.

Bidang pendidikan merupakan salah satu domain yang ikut terpengaruh oleh perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0. Perkembangan teknologi yang semakin canggih memaksa budaya belajar di sekolah untuk berubah. Guru dan siswa dituntut untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi jaman sekarang dengan kebiasaan belajar dan mengajar yang masih menggunakan media yang konvensional. Menurut Roblyer (2003, hlm.229) “*technology resources also will help teacher shift their emphasis from delivering information to facilitating learning*”. Memanfaatkan sumber teknologi yang tepat dapat merubah paradigma pembelajaran dikelas dari guru hanya memberikan informasi dikelas berubah menjadi guru yang hanya menjadi fasilitator dikelas, akan tetapi hal ini harus dibarengi dengan membenahi ekosistem belajar disekolah. Hal ini sesuai dengan tuntutan dunia masa depan yang menuntut anak untuk memiliki kecakapan berfikir dan belajar. Kecakapan – kecakapan tersebut diantaranya adalah kecakapan dalam pemecahan masalah (*problem solving*), kecakapan berfikir kritis (*critical thinking*), kolaborasi (*collaboration*), kecakapan berkomunikasi (*communication*), dan kecakapan kreativitas (*Creativity and innovation*).

Salah satu produk hasil dari perkembangan teknologi yaitu adanya *e-library* atau bisa disebut perpustakaan elektronik. Perpustakaan elektronik (*e-library*) adalah sebuah platform penyedia sumber belajar secara gratis dan mudah di akses dikarenakan sudah terhubung dengan internet. Adanya perpustakaan elektronik siswa dan guru dapat mengakses sumber belajar tanpa harus membeli buku atau sumber belajar tersebut. Di sekolah – sekolah negeri biasa masih jarang yang mempunyai perpustakaan elektronik sendiri dikarenakan biaya pengembangan aplikasi yang masih tergolong mahal dan masih masih mengabaikan pentingnya perpustakaan elektronik dan masih bergantung kepada perpustakaan konvensional. Sebelumnya Kemendikbud sudah mengeluarkan sebuah aplikasi yang bernama Rumah Belajar untuk memfasilitasi guru dan siswa belajar di *website* tersebut, akan

tetapi aplikasi tersebut kurang tersosialisasikan dengan baik kepada sekolah yang menyebabkan aplikasi tersebut jarang digunakan.

Potensi pengembangan sebuah aplikasi perpustakaan elektronik (*e-library*) masih terbuka lebar, khususnya potensi pengembangan media pada dunia pendidikan di Indonesia. Menurut eMarketer (2015) sebagai lembaga pengamat perkembangan global dalam penelitiannya memproyeksikan bahwa pada tahun 2016 hingga tahun 2019 pengguna gadget di Indonesia akan terus meningkat. Pertumbuhan gadget di Indonesia sangat tinggi, eMarketer menyebutkan pada tahun 2016 akan ada 65,2 juta pengguna, tahun 2017 akan ada 74,9 juta pengguna, hingga 2019 akan terus tumbuh dalam kisaran 83,5 juta sampai 92 juta pengguna gadget di Indonesia. Hal ini dibuktikan dalam hasil riset yang dilakukan KOMINFO (2018), yang menyatakan bahwa tercatat lebih dari 100 juta jiwa penduduk Indonesia yang merupakan pengguna aktif gadget. Dapat diartikan bahwa pada era digital sekarang, semua orang memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik tidak terkecuali bidang pendidikan yang menggunakan perangkat elektronik untuk meningkatkan performa pembelajaran dikelas.

Hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di lapangan didapatkan bahwasanya sekolah masih mengandalkan buku paket yang disediakan oleh negara dan buku paket yang diterbitkan oleh penertbit yang ternama, selain itu kondisi perpustakaan sangat sempit dan koleksi buku yang dimiliki sekolah sangat banyak dan proses pendataan buku dan pinjam buku masih dilakukan dengan cara manual atau belum terdigitalisasi. Kondisi buku paket yang tersimpan di perpustakaan sekolah pun kurang terawat dan dibiarkan menumpuk, kecuali dengan buku bacaan atau buku umum biasanya dipajang dan disimpan di rak buku.

Berdasarkan pada permasalahan yang timbul pada proses pembelajaran dan pusat sumber belajar di sekolah, terciptalah sebuah peluang untuk mengembangkan suatu produk inovatif dan menarik sebagai penyedia sumber belajar digital secara daring sehingga bisa meningkatkan variasi dan kuantitas sumber belajar digital di sekolah. Pengembangan sebuah media pembelajaran berupa *website* yang bisa diakses oleh platform gadget apapun agar mudah diakses dan *support* oleh berbagai

*device*. Pengembangan media ini diharapkan mampu menjadi aplikasi yang efisien dan berguna terutama dalam hal akses serta penyediaan sumber – sumber belajar bagi guru dan siswa di sekolah SMP Negeri 2 Subang. Dengan demikian, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN *WEBSITE* PORTAL SUMBER BELAJAR SEBAGAI SUMBER BELAJAR DARING DI SMP NEGERI 2 SUBANG”.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka secara umum rumusan masalah penelitian adalah “Bagaimana Pengembangan *Website* Portal Sumber Belajar sebagai Sumber Belajar Daring di SMP Negeri 2 Subang?”

Secara khusus rumusan masalah yang diajukan terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Desain *Website* Portal Sumber Belajar seperti apa yang sesuai sebagai Sumber Belajar Daring di SMP Negeri 2 Subang?
- 2) Bagaimana proses pengembangan *Website* Portal Sumber Belajar sebagai Sumber Belajar Daring di SMP Negeri 2 Subang?
- 3) Bagaimana penilaian para ahli pada aspek media terhadap *Website* Portal Sumber Belajar di SMP Negeri 2 Subang?
- 4) Bagaimana respons guru dan siswa terhadap *Website* Portal Sumber Belajar di SMP Negeri 2 Subang?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan maka secara umum tujuan penelitian adalah untuk mengetahui mengembangkan *Website* Portal Sumber Belajar sebagai Sumber Belajar Daring di SMP Negeri 2 Subang.

Secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis beberapa aspek sebagai berikut :

- 1) Desain *Website* Portal Sumber Belajar seperti apa yang sesuai sebagai Sumber Belajar Daring di SMP Negeri 2 Subang.

- 2) Proses pengembangan *Website* Portal Sumber Belajar sebagai Sumber Belajar Daring di SMP Negeri 2 Subang.
- 3) Penilaian para ahli pada aspek media dari *Website* Portal Sumber Belajar di SMP Negeri 2 Subang.
- 4) Respons guru dan siswa terhadap *Website* Portal Sumber Belajar di SMP Negeri 2 Subang.

#### **1.4. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga, secara khusus yang telah mengizinkan menjadi objek penelitian. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini, secara teoritis diharapkan dapat memberikan manfaat keilmuan, memberikan sebuah wawasan dan contoh yang konkret dalam pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *website* guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat menambah informasi, wawasan serta menjawab pernyataan bagi peneliti dan sebagai salah satu bentuk pengembangan media demi meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

###### **b. Bagi Lembaga yang diteliti**

*Website* Portal Sumber Belajar diharapkan dapat digunakan sekolah sebagaimana mestinya dan diperuntukan untuk menunjang ketersediaannya media pembelajaran di sekolah.

###### **c. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini dapat dijadikan referensi atau rujukan dalam mengembangkan penelitian sehingga kualitas kegiatan pembelajaran di sekolah dapat meningkat dan tidak monoton.

###### **d. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan, khususnya tentang Media pembelajaran khususnya pengembangan *website*, penelitian ini juga dapat meningkatkan penguasaan kompetensi dasar mahasiswa teknologi pendidikan.

## 1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan Skripsi “PENGEMBANGAN *WEBSITE* PORTAL SUMBER BELAJAR SEBAGAI SUMBER BELAJAR DARING DI SMP NEGERI 2 SUBANG” mengacu kepada Pedoman Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2018 dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

**Bab I Pendahuluan.** Merupakan bagian pengenalan mengenai penelitian yang di dalamnya terdapat beberapa sub meliputi :

- 1) Latar belakang penelitian;
- 2) Perumusan masalah penelitian;
- 3) Tujuan penelitian;
- 4) Manfaat penelitian;
- 5) Struktur Organisasi Skripsi;

**Bab II Kajian Pustaka.** Merupakan bagian yang berisi tentang landasan teoritis sehingga bias memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan pada penelitian yang di dalamnya terdapat beberapa sub meliputi :

- 1) Sumber belajar;
- 2) Pusat sumber belajar;
- 3) Perpustakaan digital;
- 4) Sistem Informasi;
- 5) *Website*;

**BAB III Metode Penelitian.** Merupakan bagian yang berisi tentang alur penelitian yang di dalamnya terdapat beberapa sub meliputi :

- 1) Desain penelitian;
- 2) Partisipan dan tempat penelitian;
- 3) Pengumpulan data;
- 4) Analisis data;

**BAB IV Temuan dan Pembahasan.** Merupakan bagian yang di dalamnya terdapat beberapa sub meliputi :

- 1) Hasil penelitian;
- 2) Pembahasan;

**BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi.** Merupakan bagian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan hasil penelitian yang telah dilakukan.