

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Inovasi dalam dunia pendidikan tidak bisa dilepaskan dalam keseharian sivitas akademik. Inovasi dalam pendidikan bisa berupa penggunaan alat – alat yang moderen, fasilitas belajar mengajar dengan menggunakan teknologi tinggi, serta bagaimana guru atau pendidik selalu *mengupgrade* keterampilan dan pengetahuannya, khususnya dalam penggunaan *smartphone* dalam proses belajar mengajar. Karena teknologi informasi dan komunikasi semakin memudahkan orang untuk mengakses ilmu pengetahuan secara masif dan murah.

Pada tahun 2019 dunia dikejutkan oleh wabah covid-19, Covid-19 berpengaruh besar terhadap dunia pendidikan bukan hanya di Wuhan China, tetapi termasuk di Indonesia. Berpengaruh juga bagi dunia pendidikan di 188 negara pada April 2020, termasuk juga negara Indonesia. Covid 19 menjadi tantangan besar bagi guru, kepala sekolah dan pegawai dalam keadaan krisis ini (Toquero, 2020). Apa yang seharusnya dipersiapkan dalam waktu singkat dan bagaimana memenuhi kebutuhan peserta didik sesuai dengan levelnya masing-masing. Seperti pembelajaran daring di sekolah dasar dengan pembelajaran daring di SMK akan berbeda. Perlu menyediakan pelatihan praktis yang dibutuhkan peserta didik melalui pembelajaran daring akan tetapi dibutuhkan pengaturan yang khusus (Daniel, 2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19) bahwa pembelajaran dilakukan secara daring atau *online*.

Kemajuan teknologi yang dikombinasikan secara paralel, menghasilkan sebuah keyakinan bahwa integrasi teknologi dalam interaksi pembelajaran dapat membawa era baru dalam dunia pendidikan. Namun, pemanfaatan teknologi dalam praktek pendidikan ini diikuti oleh kesenjangan dan menghadapi banyak kesulitan (Ali et al., 2019). Kenyataan ini menjadikan teknologi sebagai sebuah tantangan besar bagi kebutuhan dan orientasi pada setiap sistem pendidikan.

Kemampuan mengomunikasikan gagasan merupakan kebutuhan setiap orang. Mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital (SIMKOMDIG) mengajarkan bagaimana menggali ide untuk memecahkan masalah terkait produk/layanan, mencari solusi alternatif, dan mengkomunikasikan dalam bentuk kolaborasi dan berbagi-pakai, sehingga SIMKOMDIG menjadi salah satu *life skill*. Dalam SIMKOMDIG peserta didik juga belajar bagaimana

mengidentifikasi masalah, mencari ide untuk mendapatkan solusi, dan mengomunikasikannya terlebih penting dalam keadaan covid-19 saat ini.

Hasil analisis kebutuhan terhadap peserta didik dalam pembelajaran SIMKOMDIG bahwa peserta didik merasa jenuh dan minim rasa ingin tahu terhadap materi fitur kolaboratif daring (Tiari, Zulkardi., , & Siahaan, S. M., 2020). Materi yang disampaikan berupa teks dan gambar berdasarkan buku, menampilkan teori pada proyektor, ceramah dan diskusi. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran langsung (praktik) dan mengharapkan dapat melakukan pembelajaran yang menyenangkan seperti pada sosial media, yang dapat membuat status, mengirim pesan pada teman, berkomentar, menghubungi teman dengan video call atau video conference, dan materi pembelajaran berupa gambar dan video. Hal ini sesuai dengan karakteristik mata pelajaran simulasi komunikasi digital itu sendiri.

Remaja lebih kecanduan menggunakan *smartphone* berpengaruh negatif secara signifikan antara penggunaan waktu peserta didik dalam bersosial media dengan performa akademik mereka (Kibona & M gaya, G. , 2015). Berkaitan dengan penggunaan *smartphone*, bahwa kecanduan *smartphone* pada usia 15-16 tahun dibandingkan dengan usia 19 tahun ke atas. (Haug et al., 2015). Berdasarkan paparan tersebut mengindikasikan bahwa di usia SMK ini peserta didik mengisi waktunya untuk menggunakan *smartphone*. Faktanya, mayoritas siswa menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain games dan media sosial. Hal ini tentu mengganggu kegiatan belajar mereka (Hapidz, R.A, Sumardi, K. dan Komaro, 2019).

Penelitian terdahulu (Munthe, et. al., 2018) bahwa diketahui bahwa fitur aplikasi *mobile* penting untuk meningkatkan *value*. Desain visual yang menarik adalah hal penting dalam elemen *desirabilitas*. Dan, aplikasi yang mudah dipelajari adalah hal utama untuk elemen *usability*.

Aplikasi modul pembelajaran desain grafis berbasis android ini dapat disimpulkan dari hasil pengujian ISO 9126 diperoleh dari aspek pengujian *usability* diperhitungan hasil kuesioner diperoleh rata-rata skor SUS “78,16%” dengan kategori *acceptable* (Ali et al., 2019). Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang dapat diterima oleh pengguna akhir dengan baik ditinjau dari aspek *usability*.

Sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji tentang pengembangan aplikasi *smartphone* dalam pembelajaran simulasi komunikasi digital secara daring yang mampu memberikan respon positif peserta didik SMK dalam situasi covid-19 ini. Desain aplikasi SIMKOMDIG yang akan dirancang dalam penelitian ini akan mampu memantau kegiatan peserta didik dalam

mempelajari materi SIMKOMDIG melalui aplikasi ini. Bagian desain aplikasi akan dilengkapi dengan grafik statistic kegiatan peserta didikselama mengampu mata pelajaran SIMKOMDIG. Perbedaannya adalah penelitian ini akan menghasilkan desain aplikasi *mobile* untuk pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan desain aplikasi SIMKOMDIG pada *smartphone* dalam pembelajaran daring subpokok materi surat elektronik (*email*)? Adapun subrumusan masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimana karakteristik desain aplikasi SIMKOMDIG pada *smartphone* dalam pembelajaran daring subpokok materi surat elektronik (*email*)?
2. Bagaimana karakteristik desain aplikasi SIMKOMDIG pada *smartphone* yang dikembangkan dalam pembelajaran daring subpokok materi surat elektronik (*email*)?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap desain aplikasi SIMKOMDIG pada *smartphone* yang dikembangkan dalam pembelajaran daring subpokok materi surat elektronik (*email*)?

C. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan dan menghasilkan desain aplikasi SIMKOMDIG pada *smartphone* dalam pembelajaran daring subpokok materi surat elektronik (*email*)?
2. Mengetahui kualitas desain aplikasi SIMKOMDIG yang dikembangkan dari tingkat respon peserta didik terhadap desain aplikasi SIMKOMDIG pada *smartphone* yang dikembangkan dalam pembelajaran daring subpokok materi surat elektronik (*email*)

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan tentang pengembangan perancangan media pembelajaran pada mata pelajaran SIMKOMDIG yang menarik dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Guru dapat memantau kegiatan peserta didikdalam pembelajaran SIMKOMDIG dengan memeriksa statistik kegiatan yang telah dilakukan peserta didikdalam aplikasi ini nantinya.

Maulana Nugraha, 2021

PENGEMBANGAN DESAIN APLIKASI SIMULASI KOMUNIKASI DIGITAL PADA SMARTPHONE BAGI PESERTA DIDIK SMK DALAM PEMBELAJARAN DARING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, desain ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.
- b. Bagi guru, desain ini dapat dijadikan sebagai alat untuk memudahkan proses mengajar serta menambah kreatifitas guru dalam mengajar daring di era pandemi.
- c. Bagi sekolah, desain ini dapat dijadikan sebagai literatur media pembelajaran di sekolah tersebut.

E. Sistematika Proposal Tesis

Sistematika dari proposal tesis ini mulai dari Bab I sampai Bab V, adapun susunannya adalah Bab I berisi pendahuluan dimana didalamnya terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika proposal tesis. Bab II berisi kajian pustaka yang mana di dalamnya terdapat kajian-kajian pustaka yang relevan dengan topik penelitian yang bersumber pada jurnal, buku dan sumber keilmiahan lainya yang relevan dan terpercaya, baik yang dapat diakses secara *online* maupun *offline*. Bab III berisi metode penelitian yang digunakan untuk memecahkan atau menemukan jawaban yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan dari penelitian. Bab IV berisi temuan dan pembahasan berdasarkan hasil pengolahan dan analisi data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian serta menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Bab V berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.