

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi informasi yang semakin maju manusia didorong untuk bisa mengikuti perkembangan global, dengan berkembangnya teknologi informasi sangat bermanfaat bagi banyak pihak, terutama di dunia Pendidikan. Menurut pasal 1 ayat 1 UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 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, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh sebab itu, pemerintah berupaya untuk meningkatkan Pendidikan dengan baik, salah satunya dengan cara penyempurnaan kurikulum yaitu dengan mengubah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 [1]. Namun di tengah kondisi penyebaran *covid 19* yang sedang melanda Indonesia, dunia pendidikan terkena imbas dari bencana ini. Hal ini membuat sejumlah negara memutuskan untuk menutup sekolah maupun perguruan tinggi. Sebagai usaha untuk mencegah penyebaran *covid-19*, *World Health Organization (WHO)* memberi saran untuk menghentikan sementara kegiatan yang berpotensi menimbulkan keramaian. Selama tersebar *covid-19* di Indonesia banyak cara yang dilakukan pemerintah guna mencegah penyebarannya dengan cara *social distancing*, salah satunya dengan adanya Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 mengenai pencegahan penyebaran *covid-19* di dunia Pendidikan.

Dalam surat edaran tersebut Kemendikbud memerintahkan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan para peserta didik untuk belajar dari rumah masing-masing. Selanjutnya Undang-Undang Kekarantinaan Kesehatan pasal 59 ayat 3 tahun 2020 menjelaskan bahwa “pembatasan sosial berskala besar ini paling sedikit meliputi perliburan sekolah dan tempat kerja, pembatasan keagamaan, dan atau pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum” [2].

Ditengah status kedaruratan Kesehatan dan penerapan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang telah ditetapkan pemerintah dimasa *covid-19* ini untuk sementara waktu pembelajaran tidak dapat dilakukan secara tatap muka. Bentuk pembelajaran yang bisa dijadikan pemecah dalam masa pandemi *covid-19* adalah pembelajaran daring. Proses pembelajaran melibatkan berbagai pihak, tidak hanya melibatkan guru dan siswa. Namun, peran bahan ajar juga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. bahan ajar ialah materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang dipakai dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Guru saat ini berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran didalam kelas dengan menyiapkan fasilitas pembelajaran yang meliputi berbagai sumber belajar, bantuan belajar dan alat belajar. Dalam model pembelajaran ini, siswa ditempatkan pada proses dibudidayakan secara maksimal sehingga kemampuan dan pengetahuan siswa berkembang atas potensi yang dimilikinya. Model pembelajaran ini disebut dengan pembelajaran berbasis konteks (*contextual teaching and learning*) yang disingkat *CTL* [3]. Model pembelajaran *CTL* salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model *CTL* ini berpusat pada siswa mampu menanamkan kebiasaan pemecahan masalah, berpikir kritis, kreatif, serta mandiri. Menggali kemampuan siswa berdasarkan pengalaman yang sudah dimiliki untuk dihubungkan dengan pengetahuan yang dipelajari [4].

SMP Patra Mandiri 2 merupakan salah satu sekolah yang berada di kota Palembang, SMP Patra Mandiri 2 mempunyai laboratorium komputer dan juga dilengkapi dengan fasilitas internet disekolah. Akan tetapi masih belum optimal dalam memanfaatkan internet. Didalam proses pembelajaran

Teknologi Informasi dan Komunikasi masih menggunakan metode konvensional, dimana pendistribusian dan penyajian materi pelajaran dilakukan oleh guru secara tatap muka di dalam kelas yang sering disebut konvensional. Didalam penyajian materi TIK guru mendiktekan pelajaran di kelas sementara siswa disuruh untuk mencatat di buku catatan. Hal ini sangat menghabiskan waktu yang seharusnya dapat digunakan untuk kegiatan diskusi guna menambah pengetahuan siswa. Di dalam mata pelajaran TIK juga sering diselenggarakan di laboratorium komputer, dimana pembelajaran TIK dalam laboratorium komputer guru masih menggunakan buku pedoman untuk memberikan panduan kepada siswa ketika praktek di laboratorium komputer. Hal ini dapat menghambat dan memiliki keterbatasan dalam proses penyampaian ilmu pengetahuan yang berkembang cepat, ditengah kondisi wabah *covid-19* seperti sekarang ini, yang menyebabkan seluruh sekolah ditutup sangat tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran secara tatap muka dan memakai laboratorium komputer, semua sistem pembelajaran ditengah wabah *covid-19* ini dilakukan secara *online*. Maka dari itu SMP Patra Mandiri 2 Palembang sekarang ini menggunakan *WhatsApp* dalam proses pembelajaran *online*, dimana guru memberikan materi dan tugas melalui foto yang berisi materi tugas yang telah dikirim guru, lalu siswa akan mengirim kembali foto tugas yang telah dikerjakan. Hal ini akan memakan banyak waktu karena guru harus mengecek satu persatu dari foto tersebut, jika sudah banyak yang mengirim foto maka akan memakan banyak ruang memori penyimpanan serta memakan waktu yang cukup lama untuk penilaian. Oleh sebab itu perlu adanya media tambahan di dalam mata pelajaran TIK yaitu dengan merancang bahan ajar TIK berbasis *contextual teaching and learning* dengan menggunakan metode *Extreme Programming (XP)*. *Extreme Programming (XP)* merupakan pengembangan rekayasa perangkat lunak yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem dengan *requirement* yang tidak jelas maupun terjadi perubahan terhadap *requirement* yang sangat cepat [5].

Dengan adanya wabah *covid-19* yang mengharuskan seluruh pembelajaran dilakukan secara *online*. Guru dapat memberikan materi pelajaran secara *online* dengan cara mengupload ke sistem bahan ajar

sehingga tidak perlu lagi meminta siswa untuk menulis, dan siswapun dapat mengambil materi pelajaran dengan cara mendownload serta mempelajari terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran dilakukan, sehingga materi yang didownload dapat dijadikan sebagai catatan bagi siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi, mempermudah siswa mendapatkan materi serta sebagai fasilitas tambahan model pembelajaran siswa SMP Patra Mandiri 2 Palembang yang bisa di akses melalui *smartphone*. Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada latar belakang, maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul **“PERANCANG BAHAN AJAR TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING”**

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa perumusan dari masalah tersebut adalah **“Bagaimana mengimplementasikan perancang bahan ajar Teknologi Informasi Komunikasi berbasis *contextual teaching and learning (CTL)*”**.

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan ini tidak meluas dan lebih terarah maka dalam penelitian ini penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Perancangan bahan ajar di fokuskan pada mata pelajaran TIK.
- b. Pembelajaran TIK ditampilkan dengan design dan informasi yang menarik dan interaktif sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi.
- c. Bahan ajar TIK mencakup mengakses materi, pemberian tugas, kuis, forum diskusi.
- d. Media pembelajaran untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk perancangan bahan ajar Teknologi Informasi Komunikasi berbasis *contextual teaching and learning (CTL)*.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan bahwa manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta untuk memicu siswa lebih aktif dalam belajar
- b. Mempermudah siswa dalam mendapatkan materi dan memahami materi yang diberikan guru.

1.5. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang permasalahan yang diambil, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan mengenai tinjauan umum objek dalam penelitian ini, meliputi sejarah, visi dan misi, menguraikan tentang tinjauan umum dan teori-teori pendukung terhadap penelitian ini, dan juga menguraikan tentang penelitian terdahulu yang berkaitan dengan perancangan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang metode penelitian dan perancangan sistem baik pemodelan data dan tampilan antarmuka.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang hasil yang didapat dari perancangan bahan ajar teknologi informasi komunikasi berbasis *contextual teaching and learning* (CTL).

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis beserta saran yang bermanfaat bagi penulis untuk lebih baik lagi dalam melakukan perancangan sistem yang akan datang.