

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal (Rustaman, 2001).

Pembelajaran pada umumnya dapat berjalan dengan baik jika adanya interaksi antara guru dengan siswa, untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran berfungsi membantu siswa dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan minat dalam belajar, prestasi, serta karakteristik pribadinya ke arah yang lebih positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang mana suatu kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi suatu situasi yang dihadapi dan karakteristik-karakteristik dari perubahan aktivitas tersebut tidak dapat dijelaskan berdasarkan kecenderungan-kecenderungan reaksi asli, kematangan atau perubahan-perubahan sementara (Jogiyanto, 2007).

Prestasi belajar adalah hasil dari pembelajaran, prestasi diperoleh dari evaluasi atau penilaian setiap anak akan memiliki hasil belajar atau prestasi yang berbeda antara satu dengan yang lain, (Helmawati, 2018). Prestasi belajar dapat diukur melalui hasil usaha belajar yang berupa nilai-nilai sebagai ukuran kecakapan dari usaha belajar yang telah dicapai seseorang, prestasi belajar ditunjukkan dengan jumlah nilai raport. Setiap proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok dimana dengan berjalannya kegiatan belajar di sekolah dapat mencerminkan berjalannya proses pendidikan. Penilaian merupakan salah satu pencapaian dari hasil kegiatan belajar di sekolah yang diraih peserta didik dalam menempuh proses pembelajaran.

Pembelajaran yang dikembangkan melalui *e-learning* menekankan pada *resource based learning*, yang juga dikenal dengan *learner-centered learning*. Dengan model ini, peserta didik mampu mendapatkan bahan ajar dari tempatnya masing-masing (melalui *personal computer* di rumah masing masing atau di kantor). Keuntungan model pembelajaran seperti ini adalah tingkat kemandirian peserta didik menjadi lebih baik, kemampuan teknik komunikasi mereka yang menunjukkan kemajuan yang menggembirakan, Lebih mudah untuk diserap, artinya ialah menggunakan fasilitas multimedia yang berupa suatu gambar, teks, animasi, suara, dan juga video. Jauh lebih efektif didalam biaya, artinya ialah tidak perlu instruktur, tidak perlu juga minimum audiensi, dapat dimana saja, dan lain sebagainya Jauh lebih ringkas, artinya ialah tidak banyak mengandung formalitas kelas, langsung kedalam suatu pokok bahasan, mata pelajaran yang sesuai kebutuhan. Tersedia dalam 24 jam per hari , artinya ialah penguasaan dalam materi tergantung pada semangat dan juga daya serap siswa, bisa dimonitor, bisa diuji dengan e-test. Dengan model ini, komunikasi antar peserta didik dengan staf pengajar berlangsung secara bersamaan atau sendiri-sendiri melalui dukungan jaringan komputer, (L. Tjokro, 2009).

Model belajar jarak jauh atau belajar dari rumah ini dikenal dengan istilah *e-learning*. *E-learning* merupakan suatu konsep belajar yang diartikan sebagai pemanfaatan teknologi internet yang digunakan untuk mengakses kurikulum beserta sumber pembelajar yang berisi informasi dan pengetahuan di luar sistem pendidikan yang diselenggarakan secara konvensional, Menurut Rudolf Manfred Delling (1985) menyatakan PJJ secara umum berupa kegiatan terencana dan sistematis yang terdiri dari pilihan didaktik persiapan, dan presentasi bahan ajar serta pengawasan dan dukungan pembelajaran siswa, yang dicapai dengan menjembatani jarak fisik antara siswa dan guru melalui (minimal) satu media teknis yang tepat. Pada situasi yang tidak memungkinkan untuk dilakukannya kelas tatap muka ini, guru harus pandai-pandai dalam memanfaatkan media tertentu agar proses belajar mengajar (*e-learning*) tetap dapat berjalan sepertibiasanya. Media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sangat beragam jenisnya, Smaldino (2011) memberikan

perincian tentang enam kategori dasar media yang digunakan dalam belajar; teks, audio, visual, video, perekayasa, dan orang-orang. Seiring berkembangnya pengetahuan manusia tentang teknologi, media-media ini tidak lagi hanya memanfaatkan satu keunggulan saja tetapi dapat bekerja ganda untuk memberi pelayanan yang jauh lebih dibutuhkan, mulai dari hanya mengandalkan visual saja hingga yang paling banyak diminati yaitu audio visual.

Banyak sekolah maupun universitas yang ada di Indonesia menggunakan *e-learning* sebagai media pembelajaran. Salah satunya yaitu *e-learning* berbasis web yang merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan situs web (*website*). Dengan kata lain *e-learning* merupakan wadah pembelajaran yang memudahkan siswa/i untuk dapat belajar dimana saja dan kapan saja selama adanya fasilitas yang mendukung seperti *smartphone* serta *computer* yang sudah terhubung dengan jaringan internet.

Istilah lain dari *e-learning* adalah kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung walaupun antara siswa/i dengan guru tidak saling bertatap muka. Materi yang diajarkan oleh guru dapat diunduh agar siswa/i bisa belajar selain di dalam kelas tanpa harus mencatatnya di buku tulis, selain itu siswa/i juga dapat mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru melalui *e-learning*. Salah satu sekolah yang menggunakan *e-learning* sebagai media pembelajarannya adalah SMK Karya Bahana Mandiri.

Penerapan sistem pembelajaran berbasis web (*YKBM Smart School*) telah diterapkan di SMK Karya Bahana Mandiri sejak Tanggal 13 Juli 2021. Dimana tujuan dibuat aplikasi ini sebagai salah satu wadah pembelajaran *Online* siswa-siswi keluarga besar YKBM dimasa Pandemi Covid 19. Pada versi awalnya *YKBM Smart School* telah dilengkapi berbagai modul yang dapat membantu para guru dan siswa untuk saling berinteraksi secara *online* seperti menampilkan materi pembelajaran (dalam format: ppt, doc, pdf, dll), memberikan penugasan dan pengumpulan tugas secara *online*, menyampaikan berita dan pengumuman, memberikan fasilitas forum diskusi bagi siswa (Sihombing, 2009).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menghadirkan metode belajar melalui *e-learning* berbasis web dapat memberikan pengalaman yang baru di dalam dunia pendidikan, selain dapat membuat siswa mandiri serta memberikan kemudahan pada siswa dalam belajar, pembelajaran melalui *e-learning* berbasis web dapat menjalin komunikasi antara guru dengan siswa dengan kata lain adalah guru dan siswa dapat berinteraksi serta bertukar informasi melalui media pembelajaran *e-learning* berbasis web mengenai materi yang sedang dipelajari karena adanya fasilitas berupa fitur kolom komentar yang dapat diisi oleh guru maupun siswa di dalam media *e-learning*. Berdasarkan hasil observasi prapenelitian yang peneliti lakukan kepada beberapa siswa dapat diisi oleh guru maupun siswa di dalam media *e-learning*.

Berdasarkan hasil pra penelitian, ditemukan tiga hambatan dalam menggunakan *e-learning* melalui aplikasi YKBM *smart school*. Peneliti menemukan tiga masalah yaitu: pertama, desain dari Aplikasi tersebut tidak *user friendly* dan menghambat para siswa/i melakukan kegiatan melalui aplikasi tersebut. Contoh permasalahannya yaitu, saat diadakannya ujian, seharusnya YKBM *smart school* dibuat agar mempermudah siswa/i menggunakannya, tetapi desain didalam YKBM *smart school* membuat bingung pengguna baru untuk mengakses ujian atau materi yang diberikan.

Kedua, desain dari aplikasi YKBM *smart school* tidak kompatibel untuk digunakan di *handphone*, desain UI (*user interface*) tidak disesuaikan sehingga tulisan dan logo di dalam *website* tersebut tidak beraturan untuk pengguna *handphone*, *website* ini lebih nyaman di gunakan melalui komputer. Sedangkan tujuan aplikasi YKBM *smart school* itu dibuat untuk umum dimana dominan mengakses dengan mudah menggunakan *handphone* terlebih dahulu.

Ketiga, dalam aplikasi tersebut waktu akses sangat terjangkau dan kurang efisien, ketika guru memberikan materi dan tugas selama mata pelajaran berlangsung pengumpulan tugas harus tepat pada waktu jam pelajaran selesai sehingga siswa/i banyak yang telat dalam mengumpulkan tugas yang diberikan kepada guru, akhirnya produktifitas murid berkurang.

Berdasarkan deskripsi diatas maka Peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Hambatan Komunikasi Pendidikan Pada Pemanfaatan

Aplikasi *E-Learning* Di SMK Karya Bahana Mandiri” guna mengetahui hambatan yang dirasakan siswa selama menggunakan aplikasi YKBM *Smart School*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dikaji peneliti adalah bagaimana hambatan komunikasi siswa dalam menggunakan *e-learning* melalui aplikasi YKBM *smart school* di SMK Karya Bahana Mandiri?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hambatan komunikasi siswa dalam menggunakan *e-learning* melalui aplikasi YKBM *smart school* di SMK Karya Bahana Mandiri.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Akademis

Secara akademis, penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi khususnya di bidang Teknologi Komunikasi dan menambah wawasan mengenai kemajuan Teknologi Komunikasi dalam pendidikan, yaitu *e-learning* sebagai media pembelajaran yang efisien dan efektif.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Instansi/Lembaga Pendidikan

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman bagi SMK Karya Bahana Mandiri yakni supaya menjadi tolak ukur bagaimana cara membangun kerja sama yang baik antara guru dengan siswa/i.

#### b. Bagi Pendidik

Sebagai bahan bagi guru supaya memperhatikan kerja sama yang baik dengan siswa/i agar mampu meningkatkan prestasi baik akademik maupun non akademik.

#### c. Bagi Peneliti

Mampu memberikan sebuah pengetahuan dan juga memberikan sebuah wawasan dalam bidang pendidikan.