

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan teknologi yang begitu pesat sekarang ini menuntut pendidikan untuk serta dalam penggunaan teknologi sebagai bentuk motivasi dalam proses pembelajaran. Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) menyatakan bahwa dalam era revolusi industri 4.0 akan menjadi tantangan terbesar dalam dunia pendidikan di mana seharusnya paradigma guru masa kini dapat menjawab tantangan tersebut. Perubahan dunia yang begitu cepat dan tidak linear dapat mengubah cara bekerja dan belajar, sehingga pendidikan masa depan harus berpusat pada siswa, baik secara aspek akademis, dan karakter dalam kepribadian.

Subianto (dalam Kompasiana, 2016) mengatakan bahwa perkembangan teknologi di Indonesia saat ini dikategorikan kurang maju, terutama dari segi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, di mana penerapan teknologi untuk menunjang proses pendidikan telah menjadi kebutuhan bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Di era digital ini, pemahaman guru dalam penggunaan *information technologi* (IT) sangat dibutuhkan, menurut kepala dinas pendidikan kabupaten merangin, Zubir (Bangko-Independent, 2018) mengatakan bahwa guru tanpa terkecuali harus bisa menguasai IT, terutama dalam perangkat pembelajaran dan dalam proses belajar mengajar. Bahkan Menteri Perindustrian) mengatakan dalam menghadapi era revolusi industri 4.0, saat ini pemerintah melakukan berbagai upaya untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) untuk menyongsong era industri digital tersebut dengan menggenjot pendidikan lokal. Langkah dasar yang sudah diawali oleh Indonesia dalam kesiapan memasuki era revolusi industri 4.0 dengan meningkatkan kompetensi dari sumber daya manusia melalui program *link and match* antara pendidikan dengan industri di mana pendidik sebagai tenaga kerja harus terampil dan sesuai dengan kebutuhan di dunia industri saat ini (Kementrian Perindustrian Republik Indonesia, 2018). Berdasarkan hal tersebut, Indonesia tidak ingin ketinggalan dalam kemajuan

teknologi, penerapan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis IT atau *information and communication technologies* (ICT) dengan memanfaatkan teknologi, seperti komputer, laptop, *gadget* atau *handphone*.

Menyikapi era revolusi industri 4.0, guru harus mengingat tugasnya sebagai pendidik. Di mana guru dapat menjadi teladan dalam pendidikan karakter yang salah satunya yaitu motivasi yang sangat penting di masa depan, walaupun dengan adanya perkembangan teknologi pembelajaran dapat tetap berjalan, namun sampai kapanpun guru masih sangat dibutuhkan, (Supriano, 2018). Guru dapat berperan menjadi fasilitator dalam proses pembentukan karakter di sekolah, dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru membangun motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang tinggi dapat ditunjukkan melalui keinginan dan perhatian untuk mengikuti pelajaran maupun dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik, sebaliknya siswa yang memiliki motivasi rendah akan cepat bosan dan berusaha menghindari proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan observasi dan pengalaman peneliti saat melakukan kegiatan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di kelas XI SMA Pusaka 1 Jakarta, SMA Pusaka 1 Jakarta memperbolehkan siswa untuk menggunakan *handphone* di kelas, tetapi dalam implementasinya siswa menggunakan *handphone* hanya untuk sebatas bermain *game*, membuka sosial media, dan mendengarkan musik di kelas dengan menggunakan *handset*. Hal tersebut dilakukan siswa saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa tidak memperhatikan dan mendengarkan apa yang guru sampaikan di kelas. Siswa lebih fokus untuk menggunakan *handphone* pada saat kegiatan belajar, sehingga pada saat guru menjelaskan siswa tidak fokus pada materi yang disampaikan. Pada saat proses pembelajaran interaksi antara guru dan siswa berkurang hal ini ditunjukkan pada sikap siswa yang hanya mau mendapatkan informasi dan pengetahuan dari guru saja. Kondisi itulah yang menyebabkan motivasi belajar siswa rendah dan berdampak pada kognitif siswa itu sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kimia di sekolah tersebut, beliau mengatakan dalam proses pembelajaran untuk menggunakan *handphone* kurang efisien karena hal tersebut dapat memicu siswa tidak konsentrasi dalam belajar, bahkan dalam proses belajar mengajar hanya sebagian siswa saja yang mendengarkan penjelasan dari guru. Pada saat Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) peneliti melakukan evaluasi dengan menggunakan aplikasi dengan berbantuan *handphone* siswa lebih aktif, interaktif, semangat belajar dan memfokuskan diri untuk belajar, hal ini membuktikan bahwa siswa kelas XI memiliki potensi yang baik dalam belajar.

Ada banyak media pembelajaran *online* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya KelasKita. Menurut Kusnadi, dkk (2017) KelasKita merupakan media sosial untuk memudahkan dan mengikuti kelas belajar secara *online*. KelasKita menghadirkan berbagai fitur untuk mengumpulkan teman maupun peserta didik sebanyak-banyaknya dan dapat membuat kelas belajar bagi para peserta didik, teman-teman, tim, maupun suatu komunitas. KelasKita dapat membuat konten materi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar maupun video. dapat membuat *quiz*, melalui kelebihan dari KelasKita yang dapat membuat konten materi dan *quiz*, sehingga media ini cocok digunakan untuk pelajaran kimia yang menurut siswa pembelajaran kimia sulit, membosankan, sehingga perlu adanya pendekatan lebih untuk memahami materi. Salah satu materi pembelajaran kimia yang diajarkan adalah koloid, untuk memahami konsep koloid siswa harus mempelajari koloid dan contoh penerapan koloid dalam kehidupan sehari-hari di KelasKita yang telah disiapkan oleh pendidik. Melalui media pembelajaran *online* KelasKita siswa dapat menggunakan Handphone untuk belajar dan mencari informasi seputar materi yang diajarkan, sehingga pada saat pembelajaran siswa tidak menggunakan handphone untuk membuka aplikasi sosial media atau bermain *game*.

Beberapa penelitian terdahulu antara lain Wibowo (2016) dalam penelitian “Penerapan Metode Pembelajaran Debat Aktif Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa di Dukung Dengan Media Pembelajaran Berbasis Weblog KelasKita Pada Mata Pelajaran simulasi Digital di SMK N 1 Ngablak Magelang”

hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran debat aktif dengan didukung oleh media pembelajaran weblog dapat meningkatkan keaktifan berdiskusi siswa terhadap mata pelajaran simulasi digital. Fatoni, dkk (2017) dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Online* Menggunakan KelasKita berbantuan *Software Geogebra* Pada Materi Persamaan Kuadrat” menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *online* KelasKita berbantuan *software*, validitas, kepraktisan, efektivitas layak digunakan dalam pembelajaran hasil interaktif antara guru di KelasKita menunjukkan persentasi siswa yang mengikuti 47,36% untuk metode grafik persamaan kuadrat dan 42,1% untuk menyelesaikan metode kuadrat sempurna 38 siswa. Dari beberapa penelitian tentang KelasKita yang mengukur keaktifan siswa, interaksi siswa, peneliti tertarik untuk mengukur motivasi belajar kimia siswa dengan menggunakan media pembelajaran KelasKita.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, peneliti berencana melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi KelasKita untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kimia Siswa SMA Pusaka 1 Jakarta T.A 2018/2019”.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar kimia siswa melalui pemanfaatan aplikasi KelasKita?
2. Berapa besar peningkatan motivasi belajar kimia siswa melalui pemanfaatan aplikasi KelasKita?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan motivasi belajar kimia siswa melalui pemanfaatan aplikasi KelasKita.

2. Untuk mengetahui berapa besar peningkatan motivasi belajar kimia siswa melalui pemanfaatan aplikasi KelasKita

#### **1.4 Batasan Penelitian**

Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Era revolusi industri 4.0 menjadi tantangan dalam dunia pendidikan.
2. Media pembelajaran berbasis IT belum optimal.
3. Rendahnya motivasi belajar kimia siswa SMA Pusaka 1 Jakarta.
4. Motivasi Internal.
5. Materi yang diajarkan adalah Koloid : Sifat-Sifat Koloid.
6. Kelas XI SMA Pusaka 1 Jakarta semester genap.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Siswa  
Meningkatkan motivasi belajar kimia siswa dengan menggunakan aplikasi KelasKita
2. Guru  
Menambah gagasan dan jenis media pembelajaran *online* kepada guru.
3. Sekolah  
Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru, serta sekolah dapat memberikan media pembelajaran yang lebih inovasi dan menyenangkan.
4. Peneliti  
Peneliti mampu menerapkan aplikasi KelasKita, serta menambah pengetahuan peneliti mengenai materi koloid.