BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan proses pengiriman informasi dari satu individu ke individu lain (Keyton, 2011). Tujuan komunikasi adalah mendapatkan atau memberi informasi (Agarwal & Garg, 2012). Musfiqon (2012) membagi komunikasi menjadi dua yaitu, komunikasi yang tidak membutuhkan media dan komunikasi yang membutuhkan media. Komunikasi yang tidak membutuhkan media yaitu komunikator dan komunikan berhadapan secara langsung. Komunikasi menggunakan media disampaikan tidak dalam bentuk percakapan (Ting-Toomey, 1988). Pada umumnya komunikasi tidak langsung bertujuan menghindari konflik, ketegangan, serta situasi yang tidak nyaman, karena mereka mempunyai tujuan bersama yaitu saling menyampaikan pesan atau informasi (Joyce, 2012).

Penyampaian informasi saat ini sudah sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi. Era teknologi informasi telah melahirkan media-media komunikasi baru untuk menyampaikan pesan dengan mudah dan cepat (Severin & Tankard, 2009). Hal ini menyebabkan perubahan pola penyampaian pesan dalam berkomunikasi yang terjadi di masyarakat, terlebih lagi dengan hadirnya media internet. Media internet memberikan kepuasan kepada penggunanya untuk memperoleh informasi pesan dengan cepat dan praktis (Severin & Tankard, 2009). Soloway dan Pryor (1996) menambahkan bahwa teknologi informasi yang meluas membawa transformasi lebih cepat di berbagai bidang di kehidupan masyarakat salah satunya di bidang pendidikan.

Rawat (2015) menyampaikan bahwa komunikasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan. Azam & Kingdon (2014) melaporkan dalam penelitiannya bahwa komunikasi yang efektif memiliki peran utama dalam pembelajaran. Peran guru dalam komunikasi adalah sebagai motivator dan aspirator bagi siswa. Proses pembelajaran membutuhkan komunikasi melalui media dan tanpa media (Musfiqon, 2012). Komunikasi yang tidak membutuhkan media dapat dilihat pada saat proses pembelajaran, guru bertatap muka langsung dengan siswa tanpa menggunakan alat bantu. Sedangkan komunikasi yang membutuhkan media yaitu menggunakan alat bantu sarana yang tersedia di sekolah untuk menyampaikan informasi pada saat proses pembelajaran (Musfiqon, 2012).

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sudah saatnya diintegrasikan kedalam pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, sebagaimana amanat dalam Permendikbud No.103 tahun 2014. Salah satunya sebagai media belajar (Muhson, 2010). Siswa perlu diberi fasilitas untuk mencari tahu secara mandiri dan dapat belajar dari berbagai sumber belajar (Ricki, 2018) karena saat ini, siswa adalah bagian dari *digital native*.

Robinson (2007) membahas *digital native* telah menjadi bagian dari pengembangan sumber daya manusia yang menggunakan teknologi informasi. Prensky (2001) mendefinisikan bahwa *digital native* adalah generasi yang lahir saat teknologi sudah berada dan berkembang di lingkungannya. Siswa sebagai *digital native* mempunyai pengaruh dan konektivitas yang tinggi terhadap penggunaan teknologi internet, sehingga dapat menerima informasi dengan cepat. *Digital Native* diterapkan dalam pendidikan dapat menggunakan *e-learning* (Prensky, 2001).

E-learning adalah salah satu wujud dari pengembangan teknologi informasi di dunia pendidikan. Pembelajaran tradisional terjadi di kelas dapat diperbarui menggunakan *e-learning*. *E-learning* dapat menggunakan komputer dan teknologi internet untuk menyampaikannya beragam solusi dalam pembelajaran (Ghirardini, 2011). Salah satu dasar *e-learning* adalah internet sebagai pusat pengelola data informasi (*cloud computing)* dimana kolaborasi antara siswa dan guru mampu menciptakan pembelajaran kreatif dan tidak terbatas (Bayarmaa and Lee, 2018). Akibatnya, *e-learning* mendorong siswa untuk mendapatkan pengetahuan tanpa ruang dan waktu yang terbatas.

Salah satu contoh *e-learning* adalah kelas virtual. Kelas virtual merupakan pembelajaran *online* yang digunakan pelajar jarak jauh (Schullo et al, 2007). Siswa dapat berkomunikasi secara serentak, menggunakan audio, video, obrolan teks, papan tulis interaktif, berbagi aplikasi, penyelidikan sederhana (*polling instant*), dan fitur lainnya, seolah-olah mereka berdiri berhadapan di ruang kelas (Parker & Martin, 2010). Kelas virtual mirip dengan kelas fisik karena keduanya memungkinkan untuk mendapat umpan balik, mendukung pengambilan keputusan dalam kegiatan kelompok yang dipandu oleh guru, disiplin dalam belajar, dan mendorong perkembangan berkolaborasi siswa (Schullo et al, 2007).

Kelas virtual dapat digunakan di berbagai wilayah yang berbeda, mulai dari wilayah kota, desa, pinggiran maupun pesisir. Kelas virtual dapat digunakan di berbagai bidang ilmu. Bidang ilmu yang mendukung pemanfaatan kelas virtual adalah bidang Ilmu Pengetahuan Alam. Pada dasarnya semua daerah dapat menggunakan teknologi ini untuk mendukung pembelajaran. Teknologi dapat

digunakan sebanyak-banyaknya tetapi tidak meninggalkan karakteristik daerah tersebut, sesuai dengan pembelajaran IPA yang merupakan pembelajaran berbasis lingkungan dan fenomena alam (Sutedjo, 2009).

Hasil studi pendahuluan di SMPN 2 Saronggi yang merupakan sekolah pesisir yang menerapkan program *Digital School* oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Sumenep pada tahun 2019. Program tersebut diharapkan siswa dapat mengakses kebutuhan informasi belajar dengan cepat dan mudah. Berdasarkan data sekolah, sebagian besar guru SMPN 2 Saronggi adalah lulusan S-1 dan S-2. Guru telah memiliki keterampilan yang bagus dalam ilmu teknologi, hal ini menunjukkan persiapan yang baik sekolah dalam menjalankan program *Digital School*.

Informasi studi pendahuluan yang lain dilakukan di kelas IX SMPN 2 Saronggi menunjukkan bahwa keseluruhan siswa sudah memiliki *smartphone*, akses internet, dan sekolah juga menyediakan sarana prasarana yang mendukung. Fasilitas *WiFi* dan proyektor untuk menunjang proses pembelajaran. Namun, fasilitas tersebut belum optimal digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi studi lainnya menunnjukkan permasalahan diantaranya siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran di kelas, siswa tidak terlibat aktif pada proses pembelajaran, siswa lebih menyukai belajar langsung di lingkungannya, dan siswa sering lupa dengan materi IPA yang sudah dipelajari di kelas, sehingga materi yang disampaikan tidak bermakna. Ketersediaan fasilitas yang memadai tersebut dengan permasalahan yang ada, semakin menguatkan bahwa kelas virtual dengan pendekatan kontekstual menjadi solusi tepat dalam mensinergikan teknologi dan proses belajar bermakna. Hal tersebut diharapkan membentuk proses belajar yang

efektif, efisien dan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran baik secara personal. Penerapan kelas virtual dengan pendekatan kontekstual tidak terlepas dari pembelajaran *online*, untuk itu memerlukan portal *e-learning* yang memadai sebagai kelas virtual, dalam hal ini *Google Classroom* bisa dijadikan rujukan yang tepat. *Google Classroom* ialah konten komponen dari *Google Apps For Education* (GAFE) terintegrasi dengan beberapa layanan lainnya, seperti *email*, kalender, *google drive*, dan *google docs* (Diemas, 2017). Hal ini menjadikan *Google Classroom* sesuai dan memadai dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis *e-learning*. Kelas virtual dengan pendekatan kontekstual dapat digunakan siswa dalam mempelajari IPA secara *online* namun tidak terlepas dari lingkungannya, yaitu lingkungan pesisir.

Berdasarkan ulasan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan kelas virtual menggunakan *Google Classroom* dengan pendekatan kontekstual untuk siswa pesisir"

A. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran kelas virtual menggunakan *Google Classroom* dengan pendekatan kontekstual untuk siswa pesisir ditinjau dari aspek media dan materi?
2. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran kelas virtual menggunakan *Google Classroom* dengan pendekatan kontekstual untuk siswa pesisir?

B. TUJUAN PENGEMBANGAN

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kelas virtual menggunakan *Google Classroom* dengan pendekatan kontekstual untuk siswa pesisir ditinjau dari aspek media dan materi.
2. Untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran kelas virtual menggunakan *Google Classroom* dengan pendekatan kontekstual untuk siswa pesisir.

C. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Kelas virtual menggunakan *Google Classroom* dengan pendekatan kontekstual dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa pesisir.
2. Media yang dikembangkan sesuai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar suatu pokok bahasan yang diajarkan.
3. Media dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran.

D. PENTINGNYA PENGEMBANGAN

Hasil dari penelitain ini diharapkan bermanfaat, bagi:

1. Peneliti. Adanya penelitian pengembangan ini dapat menambah wawasan dan pengalaman, sehingga implementasi kelas virtual menggunakan *Google Classroom* dengan pendekatan kontekstual ini dapat diaplikasikan lebih baik lagi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi pendidikan yang berkembang.

2. Siswa, meningkatkan fleksibilitas belajar dan mendorong penggunaan internet yang ramah dan positif, khususnya dalam menunjang kegiatan belajar.
3. Guru, dapat dijadikan salah satu referensi tentang kelas virtual menggunakan *Google Classroom* dengan pendekatan kontekstual menekankan pada pembelajaran siswa aktif "*Active learning*" berdasarkan Kurikulum 2013 dan guru ditekankan mampu beradaptasi dan mengadopsi teknologi digital menjadi bagian dari profesionalismenya.
4. Sekolah, menjadikan salah satu acuan dalam rangka meningkatkan model pembelajaran yang tepat dan lebih baik untuk mencapai kualitas proses pembelajaran berdasarkan Kurikulum 2013, khususnya pada mata pelajaran IPA.

E. DEFINISI ISTILAH

Definisi istilah pada penelitian pengembangan ini:

1. Belajar adalah perubahan yang terjadi pada suatu individu menuju hal yang lebih baik.
2. Kelas virtual adalah kelas maya sebagai pendukung kelas tradisional.
3. *Google Classroom* adalah alat yang memfasilitasi kolaborasi siswa dan guru; guru juga dapat membuat dan mendistribusikan tugas untuk siswa di kelas *online* secara gratis (Beal, 2017)