

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan ujung tombak suatu negara, tertinggal atau majunya suatu negara sangat tergantung dari kondisi pendidikannya. Semakin berkembang pendidikan suatu negara, maka semakin besar dan majulah negara tersebut. Negara akan maju dan berkembang bila sektor pendidikan sebagai kunci pembangunan yang menjadi skala prioritas.

Proses pembelajaran di sekolah merupakan alat kebijakan publik terbaik sebagai upaya peningkatan pengetahuan dan *skil*. Selain itu banyak siswa menganggap bahwa sekolah adalah kegiatan yang sangat menyenangkan, mereka bisa berinteraksi satu sama lain. Sekolah dapat meningkatkan keterampilan sosial dan guru untuk meningkatkan kemampuan integensi, *skil* dan rasa kasih sayang diantara mereka. Tetapi sekarang kegiatan yang bernama sekolah berhenti dengan tiba-tiba karena gangguan *Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)*.

Pandemi *Coronavirus Disease 2019* merupakan musibah yang berdampak terhadap seluruh masyarakat dunia yang melanda hampir seluruh negara di dunia. Seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa terkecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia.

Pembelajaran dalam jaringan (daring) merupakan perkembangan pendidikan yang menggunakan media teknologi seperti *smartphone* yang harus dilaksanakan pada masa pandemi. Hal ini merupakan suatu upaya untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan terutama pada masa pandemi *Coronavirus Disease 2019* seperti ini.

Keputusan untuk menggunakan media teknologi seperti *smartphone* dalam pembelajaran daring secara terus menerus tidak lain akibat dari bencana *Coronavirus Disease 2019*, hal ini memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Untuk mencegah penyebaran *Coronavirus Disease 2019* Pemerintah melakukan pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak (*physical distancing*), memakai masker dan selalu mencuci tangan. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No. 21 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19), pemerintah telah melarang lembaga pendidikan melaksanakan pembelajarn dan perkuliahan tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan perkuliahan dan pembelajaran secara daring.

*Smartphone* merupakan alat untuk mempermudah segala kebutuhan dan kegiatan manusia, sehingga sangat digemari dan menjadi pilihan dari berbagai kalangan, termasuk kalangan pelajar pada saat ini, seperti untuk mengakses informasi, menambah wawasan, sebagai gaya hidup, dan eksistensi diri.

Perkembangan teknologi komunikasi diikuti dengan semakin mudahnya mengakses informasi, baik berita, hiburan, media sosial dan lainnya. hal ini tidak terlepas dari mudahnya mengakses internet melalui ponsel cerdas atau *smartphone*. Dalam melakukan aktivitas

melalui internet, seseorang memanfaatkan jaringan yang saling terhubung antara satu perangkat dengan perangkat lainnya.

Pada saat ini sistem pembelajaran dalam jaringan (daring) sudah banyak menggunakan media pembelajaran online yang terdapat didalam *smratphone* berupa aplikasi seperti *Classroom* dan *Edmodo*. Adapun menggunakan aplikasi dapat dilakukan secara tatap muka *online* seperti *Google Meet* dan *Zoom*. Hal ini dapat memudahkan siswa atau mahasiswa dan dosen untuk berinteraksi dalam berlangsungnya pembelajaran. Melalui penggunaan media teknologi seperti media *smartphone* dalam pembelajaran, ada beberapa tahapan yang perlu diketahui oleh peserta didik, seperti konsep (*Concept*) desain/rancangan (*Design*), pengumpulan materi (*Obtaining Content Material*), penyusunan dan pembuatan (*Asembly*), uji coba (*Testing*) dan menyebar luaskan (*Distribution*).

Untuk itu media *smartphone* merupakan instrumen terpenting dalam proses pembelajaran daring yang dilaksanakan pada saat ini. Namun dalam hal ini pembelajaran daring tidak pernah terlepas dari berbagai permasalahan. Salah satu masalah yang utama adalah penggunaan media seperti *smartphone* pada saat pembelajaran daring yang belum maksimal. Sesuai yang peneliti temui ketika melakukan penelitian yakni berada di MTS Negeri 1 Bone Bolango. Dimana siswa mengeluhkan belum memiliki Handphone, laptop dan beberapa tempat tinggal mereka sulit untuk mendapatkan jaringan internet. Karena itu siswa yang bersangkutan harus rela tetap datang ke sekolah untuk mengakses jaringan Wi-fi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Smartphone* Terhadap Pembelajaran Daring Pada Siswa Kelas VII Mata Pelajaran IPS Di MTs. Negeri 1 Bone Bolango”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang terjadi, yaitu:

- 1) Masih adanya siswa yang belum menggunakan media belajar *Smartphone* pada saat pembelajaran daring.
- 2) Masih kurangnya akses internet bagi siswa untuk melaksanakan pembelajaran daring.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian, yaitu “apakah terdapat pengaruh penggunaan media *smartphone* terhadap pembelajaran daring pada siswa kelas VII mata pelajaran IPS di MTs. Negeri 1 Bone Bolango?”

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ialah untuk mengetahui “pengaruh penggunaan media *smartphone* terhadap pembelajaran daring pada siswa kelas VII mata pelajaran IPS di MTs. Negeri 1 Bone Bolango”

## 1.5 Manfaat Peneliti

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Sebagai yang memiliki pengaruh terhadap penerapan pembelajaran daring pada mata pelajaran yang membutuhkan banya referensi.

2. Secara sosial praktis

Dapat mendorong semua masyarakat yang ada di lingkungan pendidikan dalam pemanfaatan kemajuan teknologi dan komunikasi melalui internet:

a. Bagi Peneliti

Sebagai referensi dan acuan dalam memilih model pembelajaran efektif.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat digunakan guru sebagai bahan evaluasi dalam penelitian pembelajaran daring dan sebagai bahan perbandingan dan sekaligus menjadi referensi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.

c. Bagi Siswa

Sebagai referensi bahan evaluasi hasil belajar siswa.

d. Bagi Sekolah

Sebagai dasar evaluasi pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media *smartphone*.