

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kurikulum 2013 dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran (*ICT for learning*) yang terintegrasi pada semua mata pelajaran, membuat pemerintah menghapus mata pelajaran TIK dari daftar mata pelajaran umum ditingkat SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MAK karena pada prinsipnya semua kegiatan kehidupan termasuk pembelajaran berbasis pada TIK, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan kemudian mengeluarkan Surat Edaran No. 5901/D/KR/2019 tentang Kesiapan Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas dalam Menerapkan Informatika Sebagai Mata Pelajaran Pada Tahun Ajaran 2019/2020, dimana pada lampiran surat edaran tersebut, tidak terdapat satupun sekolah tingkat SMP di Provinsi Gorontalo yang dapat menerapkan Mata Pelajaran Informatika, sehingga bagi sekolah yang belum ditetapkan sebagai sekolah pelaksana mata pelajaran Informatika dapat mempersiapkan diri dengan melakukan berbagai kegiatan terkait muatan informatika salah satunya dengan menyelenggarakan pembelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (BTIK).

SMP Negeri 1 Bone Raya merupakan salah satu sekolah tingkat pertama yang menerapkan pembelajaran BTIK di Provinsi Gorontalo. Berdasarkan data statistik yang diperoleh penulis pada saat melakukan observasi awal di sekolah tersebut diketahui bahwa jumlah guru disekolah tersebut tidak ada satupun tenaga

pendidik yang bersertifikat guru informatika. Disamping itu, sarana dan prasarana pendukung pembelajaran Informatika pun tidak kurang memadai. Diantaranya adalah jumlah komputer yang ada dalam lab komputer hanya 10 unit saja serta tidak tersedianya kit praktikum TIK. Berikut ini adalah data statistik perkembangan tenaga pendidik (guru), siswa dan sarana prasarana pendukung pembelajaran TIK yang ada di SMP 1 Bone Raya pada periode 3 tahun terakhir.

Tabel 1.1 Data Statistik Perkembangan Guru, Siswa dan Sarana Prasarana Pendukung Pembelajaran TIK periode 2019-2021

No	Data Statistik	Tahun Ajaran		
		2019-2020	2020-2021	2021-2022
1.	Keadaan Guru			
	1. PNS	8	8	8
	2. Honorer/Kontrak	15	15	14
2.	Keadaan Pembelajaran TIK			
	1. Penerapan Pembelajaran TIK	Bimbingan	Bimbingan	Bimbingan
	2. Jumlah Guru Pengajar	1	1	1
	3. Status Guru Pengajar	Kontrak	Kontrak	Kontrak
	4. Sertifikat Guru Informatika	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak Ada
3.	Keadaan Siswa			
	1. Kelas VII	168	157	150
	2. Kelas VIII	89	82	72
	3. Kelas IX	86	78	70
	Jumlah Siswa	343	317	292
4.	Keadaan Sarana dan Prasarana Pendukung Pembelajaran TIK			
	1. Lab Komputer	1	1	1
	2. Jumlah Komputer	15	12	10
	3. Jaringan Internet	Ada	Ada	Ada
	4. Kit Praktikum TIK	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak Ada

Sumber : Data Penelitian

Berdasarkan data statistik diatas, terlihat bahwa sekolah tersebut belum memenuhi ketentuan persyaratan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran Informatika serta belum dapat memenuhi Syarat kualifikasi dan kompetensi guru sesuai dengan Surat Edaran yang dikeluarkan Kementrian. Disamping itu, hasil

wawancara peneliti dengan guru Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (BTIK) di sekolah tersebut terungkap fakta bahwa pembelajaran BTIK itu sendiri masih dilaksanakan dengan jenis layanan bimbingan secara penguasaan konten pada materi yang diajarkan dengan metode pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah dan persentase ppt (konvensional) sehingga siswa terlihat pasif dan tidak punya semangat belajar dikarenakan bahan ajar yang digunakan belum menyisipkan teknologi didalamnya yang dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar khususnya pada materi pengenalan perangkat keras komputer sebab pada materi tersebut menuntut guru untuk dapat menunjukkan secara nyata bentuk, fungsi dan prinsip kerja setiap perangkat keras yang dalam komputer itu sendiri namun terkendala dengan tidak tersedianya kit praktikum TIK yang dapat menunjang pembelajaran BTIK itu sendiri.

Berdasarkan hasil oservasi dan wawancara tersebut diatas, terlihat bahwa pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) belum dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya khususnya pada mata pelajaran BTIK materi pengenalan perangkat keras komputer, sehingga peneliti berkesimpulan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif *mobile learning* pengenalan perangkat keras komputer berbasis *virtual reality* dan meneliti sejauh mana efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada prinsipnya, materi pengenalan perangkat keras komputer membutuhkan sebuah visualisasi objek 3D dari setiap perangkat keras komputer itu sendiri, agar siswa dapat melihat objek secara nyata dan memahami setiap materi yang di sajikan dalam sehingga dapat membantu mereka dalam menghafal dan mengingat materi yang

diterima. Hal ini sejalan dengan pendapat Zhang & Zheng dalam (Fardani, 2020), yang menjelaskan bahwa *virtual reality* merupakan sebuah teknologi *interface* antara mesin dengan manusia yang bisa secara nyata mensimulasikan orang-orang yang seakan-akan berada di lingkungan nyata lengkap dengan pendengaran, penglihatan, gerakan dan aksi lain.

Pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *virtual reality* diyakini dapat menjadi solusi tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran BTK saat ini, sebab penggunaan *mobile learning* berbasis *virtual reality* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran yang ada dimanapun dan kapanpun, sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dan informasi yang disajikan secara *virtual* dari mana saja sehingga peserta didik tidak perlu menunggu waktu tertentu untuk belajar atau pergi ke tempat tertentu untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “**Efektivitas Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Virtual Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa VII Mata Pelajaran BTK di SMP Negeri 1 Bone Raya**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh media pembelajaran *mobile learning* berbasis *virtual reality* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran BTK di SMP Negeri 1 Bone Raya?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *mobile learning* berbasis *virtual reality* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran BTIK di SMP Negeri 1 Bone Raya.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan tentang pemanfaatan teknologi masa kini pada proses pembelajaran terutama pada penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada semua pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan tentang efektivitas media pembelajaran *mobile learning* berbasis *virtual reality* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII khususnya pada mata pelajaran BTIK materi pengenalan perangkat keras komputer.

b. Manfaat Praktis

1. Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara individual, interaktif, dan kreatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini.
2. Memberikan motivasi kepada guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *virtual reality*.
3. Dapat dijadikan sebagai referensi dan kajian bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Mix Reality* (MR).

4. Tersedianya sumber belajar alternatif di sekolah yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya kelas VII.
5. Dapat dijadikan sebagai modal awal bagi peneliti lainnya untuk dapat dikembangkan pada materi lain dalam penelitian selanjutnya.