

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar mengajar yang biasa dilakukan pada setiap instansi pendidikan menjadi dasar bagi kecerdasan anak bangsa, secara global mengenai permasalahan pendidikan dimasa pademi Covid-19 telah menjadi ancaman bagi sektor pendidikan untuk menjalankan rutinitas belajar bagi peserta didik (Retnaningsih, 2020). Hal tersebut disampaikan oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 33 Tahun 2019 tentang Satuan Pendidikan Aman Bencana yaitu Belajar dari Rumah melalui pembelajaran jarak jauh daring dan/atau luring dilaksanakan sesuai dengan pedoman penyelenggaraan Belajar dari Rumah sebagaimana yang telah dicantumkan. Oleh Sebab itu setiap instansi pendidikan perlu menyiapkan teknologi informasi dan media agar proses belajar berjalan dengan baik (Kemendikbud, 2020).

Penerapan teknologi informasi dalam proses belajar telah banyak dilakukan baik menggunakan komputer, leptop maupu media *smartphone*, dengan difasilitasi sistem yang mampu mengelola data penyampaian materi dalam proses belajar kepada peserta didik, hal tersebut juga dirasakan oleh sekolah diwilayah Kabupaten Waykanan Lampung yaitu SMA N 1 Blambangan Umpu dengan jumlah peserta didik mencapai 725 siswa dan tenaga pengajar 60. Terkait proses belajar yang saat ini dilakukan yaitu menggunakan media *whatsapp* dan *zoom*, proses tersebut seperti mengirimkan materi belajar, mengirimkan soal atau tugas, mengirimkan data jawab soal atau tugas, sekaligus sebagai saran absensi. Berdasarkan hasil wawancara kepada

bagian guru dan siswa diperoleh permasalahan seperti proses penyampaian informasi materi belajar yang dilakukan masih dirasa kurang optimal, karena tidak adanya fitur diskusi yang berdampak pada siswa yang pasif, sedangkan berdasarkan kurikulum yang digunakan saat ini tetap fokus pada peran aktif siswa yang berdasarkan aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku tidak dapat diwujudkan. Permasalahan lain yaitu kesulitan yang dialami oleh siswa dikarenakan penyampaian materi yang sulit dipahami tanpa adanya pemaparan berupa diskusi. Keterbatasan fitur pada media yang digunakan menjadi kekurangan pada proses belajar siswa yang tidak adanya pengolahan data siswa, guru, matapelajaran, kelas, nilai dan absensi secara tersistem (Jimi, 2020).

Berdasarkan proses pembelajaran tersebut pihak sekolah sudah harus menyiapkan media teknologi yang mampu meningkatkan peran siswa dengan guru dalam proses belajar, salah satunya dengan penerapan konsep *smart classroom* yaitu konsep belajar *blended learning* yang menampilkan keseimbangan antara pengajaran virtual (kelas maya) dan tatap muka (kelas fisik) yang berlangsung dalam waktu yang sama (Huda and Faiza, 2019). Konsep tersebut juga mengusung model *e-learning* yang tidak terbatas pada studi mandiri atau model pembelajaran jarak jauh, hal ini perlu menjadi pertimbangan penting untuk diterapkan di sekolah. Keunggulan pada konsep belajar *smart classroom* yaitu menggunakan semua konten interaktif seperti video atau presentasi materi melalui file elektronik dan metode yang menarik dalam pengajaran (Badami *et al.*, 2018).

Berdasarkan permasalahan dan pendekatan konsep belajar tersebut maka diperlukan suatu solusi untuk memudahkan proses belajar siswa dengan guru melalui

sistem penerapan *smart classroom* dalam upaya peningkatan pembelajaran siswa yang mengusung strategi *e-learning* secara interaktif dengan media gambar, teks maupun video. Sehingga peneliti memberikan fitur pada sistem yang akan diberikan berupa pembelajaran secara *online* dengan konsep yang lebih interaktif yang dikembangkan menggunakan sistem berbasis web dengan keunggulan dapat diakses secara mudah, pengembangan yang mudah, mudah dalam pemeliharaan dan integrasi data yang cepat yang secara keseluruhan dapat diakses secara *online* (Urbietta *et al.*, 2019).

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana membangun sistem *Smart Classroom* Dalam Upaya peningkatan pembelajaran siswa ?
2. Bagaimana menerapkan konsep *Smart Classroom* dalam proses pembelajaran siswa dan guru ?

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan konsep untuk mencapai suatu yang diinginkan, tujuan yang dirancang yaitu :

1. Menghasilkan sistem *Smart Classroom* Dalam Upaya peningkatan pembelajaran siswa.
2. Mempermudah proses pembelajaran siswa dan guru melalui konsep *Smart Classroom* dengan memanfaatkan teknologi informasi.

1.3 Batasan Penelitian

Batasan masalah pada aplikasi yang dikembangkan menggunakan web sebagai berikut :

1. Data yang diolah meliputi data siswa, guru, matapelajaran, kelas.
2. Proses dari pembelajaran adalah kelas diskusi dan penerapan link ke streaming video melalui zoom atau goole meet
3. Hasil dari pemrosesan yaitu data nilai siswa, tugas dan informasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu :

1. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian yang diperoleh sekolah yaitu memudahkan pihak sekolah dalam sistem pembelajaran yang lebih efisien.

2. Bagi Guru

Manfaat penelitian yang diperoleh bagi guru yaitu guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi dan lebih cepat dalam mengkoreksi nilai atau tugas karena sudah tersistem, guru juga dapat berdiskusi dengan murid melalui ruang diskusi yang ditelah disediakan.

3. Bagi Siswa

Manfaat penelitian yang diperoleh bagi siswa yaitu siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi.