

## ''''''''DCD'K PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah rendahnya kualitas pendidikan baik dilihat dari proses pendidikan yang sedang berjalan maupun produk hasil pendidikan itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pemikiran Trisdiono (2013) yang menyatakan bahwa memasuki abad ke-21 kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah dan sumber daya manusia Indonesia tidak kompetitif (dalam Daryanto, 2017). Rendahnya kualitas produk pendidikan tersebut merupakan gambaran kualitas proses penyelenggaraan sistem pendidikan yang terkait banyak unsur. Namun, proses belajar mengajar yang merupakan jantungnya pendidikan harus diperhitungkan karena pada kegiatan pembelajaran inilah transformasi berbagai konsep, nilai, serta materi pendidikan diintegrasikan (Sa'ud, 2010).

Dalam sambutannya pada peringatan Hari Guru Nasional 25 November 2019, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Nadiem Anwar Makarim, menyampaikan sebuah gagasan tentang merdeka belajar. Salah satu ajakan penting yang disampaikan adalah agar setiap guru melakukan perubahan kecil untuk mengatasi masalah pendidikan di Indonesia. Jika setiap guru melakukannya secara serentak maka kapal besar yang bernama Indonesia ini pasti akan bergerak. Masalah pendidikan di era digital ini harus disikapi

dengan cara yang *smart* dan salah satunya adalah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.

Tuntutan abad ke-21 bukan hanya bersifat kompetitif, tetapi juga sangat terkait dengan berbagai kemajuan teknologi informasi digital. Perkembangan abad ke-21 ini ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi digital dalam segala aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Oleh sebab itu, kualitas sistem pembelajaran yang dikembangkan harus mampu secara cepat memperbaiki berbagai kelemahan yang ada. Salah satu cara yang dapat dikembangkan adalah mengubah sistem pembelajaran konvensional dengan sistem pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dengan dukungan sarana dan prasarana yang memadai terkait dengan kemajuan teknologi tersebut.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era revolusi industri 4.0 mau tidak mau merambat ke dunia pendidikan. Untuk itu, diperlukan sistem pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, kompetitif, dan visioner. Hal tersebut salah satunya dapat dicapai dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang diharapkan mampu menghasilkan output sesuai perkembangan zaman.

Proses digitalisasi berlangsung cepat dan semakin canggih. Jika guru tidak mampu beradaptasi menciptakan generasi yang berpikir jauh melampaui kecanggihan teknologi yang ada saat ini, mereka akan tergilas oleh zamannya sendiri. Untuk itu, guru harus memiliki kemampuan adaptasi (*adatable*) yang tinggi, mampu berpikir jauh ke depan.

Kemajuan teknologi informasi digital dalam bidang pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Keberadaan teknologi informasi digital ini telah mengintervensi dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran. Siswa yang memiliki literasi teknologi yang baik, cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional.

Purdi dan Wright (1992) menyatakan bahwa terdapat pergeseran dan perbedaan paradigma pola pembelajaran antara pembelajaran yang tidak melibatkan teknologi dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi dan antara konsep pembelajaran di kelas (*classroom setting*) dengan pembelajaran terbuka atau pembelajaran digital yang tidak harus selalu di dalam kelas (dalam Munir, 2017). Model tersebut memiliki perbedaan dari segi gaya mengajar, teknik, serta motivasi pembelajar dan pengajar. Model pembelajaran digital merupakan model masa depan yang efektif karena sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Suryani (2018), paradigma guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher centered*) cenderung kurang efektif ketika digunakan untuk mengkaji pengetahuan yang membutuhkan interaksi siswa. Jika terpaksa dilakukan model *teacher centered* perlu adanya inovasi guru dalam memilih dan memanfaatkan teknologi yang ada agar dapat lebih menstimulus siswa.

Pendapat tersebut sejalan dengan konteks kurikulum 2013 pembelajaran abad ke-21, yakni suatu peralihan pembelajaran dengan pengembangan kurikulum yang menuntut sekolah mengubah pendekatan pembelajaran

berpusat kepada siswa. Lebih lanjut dijelaskan bahwa ciri keterampilan abad ke-21 *Learning and Innovation Skills*, yakni penguatan pendidikan karakter yang menumbuhkan sikap siswa untuk berpikir 4 C, yaitu *communication* (komunikasi), *collaboration* (kerja sama), *critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan memecahkan masalah), dan *creativity and innovation* (daya cipta dan inovasi).

Untuk mewujudkan hal tersebut di atas, guru sebagai ujung tombak dalam proses pembelajaran harus mampu merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang berkualitas. Selain itu, dibutuhkan suatu reformasi di bidang pendidikan, peningkatan kapasitas, profesionalisme guru, kurikulum yang dinamis, sarana dan prasarana yang memadai, dan teknologi pembelajaran yang mutakhir untuk siap menghadapi era revolusi industri 4.0.

Evolusi teknologi *mobile* di era industri 4.0, baik dari segi perangkat keras maupun perangkat lunaknya, telah membawa perubahan yang dramatis dalam gaya hidup manusia. Hampir setiap orang memiliki perangkat *mobile* seperti *smartphone* dengan kemampuan komputasi layaknya PC. Keragaman aplikasinya, mulai dari aplikasi sosial media sampai dengan aplikasi perkantoran, serta kemudahan menggunakan fungsi-fungsinya, membuat pengguna dapat bekerja dan berkomunikasi dalam keadaan *mobile*. Beberapa orang bahkan menganggap bahwa kemudahan fungsionalitas tersebut adalah inti dari strategi pembelajaran pada institusi yang lebih tinggi.

Tren baru di bidang teknologi pendidikan telah memberikan banyak inovasi pembelajaran. Di antaranya, dengan munculnya istilah *Mobile Learning* dan subdisiplin *Mobile Assisted Language Learning (MALL)* yang merujuk kepada implementasi pembelajaran dengan dukungan *smartphone* dan akses internet. Kemampuan *smartphone* dan akses internet memberikan banyak peluang juga tantangan serta permasalahan dalam pendidikan. Fitur dan kemampuan *smartphone* sangat memanjakan para remaja atau siswa yang memang dikategorikan sebagai *digital native* untuk melakukan aktivitas di dunia maya (Prensky, 2001). Dengan alat bantu *smartphone*, memungkinkan optimalisasi *MALL* dalam memberikan banyak peluang yang mendukung proses belajar.

Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *MALL* memerlukan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Pembelajaran model ini harus diawali dengan perencanaan dan pengorganisasian yang baik, keterampilan penyajian dan penguasaan materi yang baik, dan pemahaman dan penguasaan tentang pembelajaran digital yang baik pula.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui dan menganalisis lebih dalam mengenai persepsi dan implementasi guru tentang pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *MALL*. Penelitian berkaitan dengan persepsi dan implementasi guru mengenai pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *MALL* diharapkan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana guru memperoleh pemahaman terkait dengan hal tersebut.

Peneliti tertarik untuk mengetahui persepsi dan implementasi guru tentang pembelajaran bahasa Indonesia dengan *MALL* di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kabupaten Banyumas karena pada kenyataannya masih ada sebagian sekolah yang belum memanfaatkan alat bantu pembelajaran *MALL* tersebut. Padahal pada kebanyakan siswa SMP telah memiliki fasilitas *smart phone* yang dapat mendukung sarana *MALL*. Tidak dapat dipungkiri *smart phone* sudah menjadi bagian gaya hidup modern yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat sehari-hari, tidak terkecuali siswa SMP. Sementara itu, pemanfaatan *MALL* sebagai alat bantu pembelajaran masih terbatas pemanfaatan aplikasinya oleh guru karena keterbatasan pengetahuan dan pemahaman tentang *MALL* tersebut.

Permasalahan tentang persepsi pembelajaran dengan *MALL* ini penting untuk diteliti karena guru sebagai agen perubahan diharapkan dapat mengimplementasikan pembelajaran di era teknologi informasi digital, salah satunya dengan memanfaatkan *MALL*.

Apalagi di saat musibah melanda bangsa kita, bahkan warga dunia, yakni pandemi Covid-19 yang memaksa kebijakan *social distancing*, atau di Indonesia lebih dikenalkan sebagai *physical distancing* (menjaga jarak fisik) untuk minimalisasi persebaran Covid-19, pembelajaran berbantu *MALL* ini menjadi sangat strategis dan mendesak untuk dilaksanakan.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) merespon dengan kebijakan belajar dari rumah, melalui pembelajaran daring (*online*) dan disusul peniadaan Ujian Nasional untuk tahun ini. Tantangan pembelajaran pada masa

persebaran virus corona yang masif di berbagai negara, memaksa kita untuk melihat kenyataan bahwa dunia sedang berubah. Perubahan itu mengharuskan kita untuk bersiap diri, merespon dengan sikap dan tindakan sekaligus selalu belajar hal-hal baru. Indonesia tidak sendiri dalam mencari solusi bagi peserta didik agar tetap belajar dan terpenuhi hak pendidikannya.

Menurut Suhartowo (2020), sampai 1 April 2020, UNESCO mencatat setidaknya 1,5 milyar anak usia sekolah yang terdampak *Covid 19* di 188 negara termasuk 60 jutaan di antaranya ada di negara kita. Semua negara terdampak telah berupaya membuat kebijakan terbaiknya dalam menjaga kelanggengan layanan pendidikan.

Pemberlakuan kebijakan *physical distancing* di masa pandemi *covid 19* kemudian menjadi dasar pelaksanaan belajar dari rumah, dengan pemanfaatan teknologi informasi yang bersifat *mobile* dan *online*. Selama ini pembelajaran *online* hanya sebagai konsep atau perangkat teknis, belum sebagai cara berpikir atau paradigma pembelajaran. Padahal, pembelajaran *online* bukan metode untuk mengubah belajar tatap muka dengan aplikasi digital, bukan pula membebani siswa dengan tugas yang bertumpuk setiap hari. Pembelajaran secara *online* harusnya mendorong siswa menjadi kreatif mengakses sebanyak mungkin sumber pengetahuan, menghasilkan karya, mengasah wawasan dan ujungnya membentuk siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat. Oleh karena itu, *MALL* dipandang sebagai alat bantu pembelajaran *online* yang sangat strategis di masa sekarang dan yang akan datang.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana persepsi guru terhadap pembelajaran bahasa Indonesia berbantu *Mobile Assisted Laguage Learning (MALL)* di SMP Kabupaten Banyumas?
2. Bagaimana persepsi siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia berbantu *Mobile Assisted Laguage Learning (MALL)* di SMP Kabupaten Banyumas?
3. Bagaimana guru mengimplementasikan pembelajaran bahasa Indonesia berbantu *Mobile Assisted Laguage Learning (MALL)* di SMP Kabupaten Banyumas?
4. Bagaimana siswa mengimplementasikan pembelajaran bahasa Indonesia berbantu *Mobile Assisted Laguage Learning (MALL)* di SMP Kabupaten Banyumas?

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. mengetahui persepsi guru terhadap pembelajaran bahasa Indonesia berbantu *Mobile Assisted Laguage Learning (MALL)* di SMP Kabupaten Banyumas;

2. mengetahui persepsi siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia berbantu *Mobile Assisted Laguage Learning (MALL)* di SMP Kabupaten Banyumas;
3. mengetahui seberapa jauh guru mengimplementasikan pembelajaran bahasa Indonesia berbantu *mobile assisted laguage learning (MALL)* di SMP Kabupaten Banyumas;
4. mengetahui seberapa jauh guru mengimplementasikan pembelajaran bahasa Indonesia berbantu *mobile assisted laguage learning (MALL)* di SMP Kabupaten Banyumas.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, maupun civitas akademika pada umumnya.

1. Manfaat Teoretis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis ditinjau dari aspek persepsi pembaca sebagai paradigma untuk memahami pembelajaran bahasa Indonesia dalam mengimplementasikan pembelajaran dengan *Mobile Assisted Laguage Learning (MALL)* di SMP dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran bagi kalangan pendidik.
  - b. Sebagai bentuk aplikasi penerapan pembelajaran dengan *Mobile Assisted Laguage Learning (MALL)*.

- c. Sebagai tolak ukur keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran di era teknologi informasi, salah satunya dengan memanfaatkan *Mobile Assisted Laguage Learning (MALL)*.
- d. Sebagai landasan penelitian lebih lanjut mengenai dampak keberhasilan pembelajaran dengan *Mobile Assisted Laguage Learning (MALL)*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada kepala sekolah tentang persepsi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran dengan *Mobile Assisted Laguage Learning (MALL)*.

### b. Manfaat bagi guru

Memberikan alternatif pembelajaran berbantu teeknologi *Mobile Assisted Laguage Learning (MALL)* secara lebih aplikatif dan inovatif.