

Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latarbelakang

Proses pembelajaran yang efektif dapat dipengaruhi oleh banyaknya komponen yang terdapat pada sistem pembelajaran. Beberapa komponen penting dari proses pembelajaran yaitu ketersediaan peralatan, perlengkapan, fasilitas, sarana dan prasarana pembelajaran. Perlengkapan fasilitas pembelajaran tersebut tidak hanya sekedar memenuhi standar yang ditetapkan secara sah menurut undang-undang dan peraturan yang berlaku. Adanya sarana dan prasarana pembelajaran menjadi komponen penting untuk mendukung proses dan hasil pembelajaran, sehingga pembentukan “Pusat Sumber Belajar” bergantung pada pendukung ini. Pusat Sumber Belajar (PSB) didorong oleh berbagai faktor, baik secara abstrak maupun praktis untuk sumber daya manusia dalam lembaga pendidikan. Dalam perkembangan membentuk layanan yang akan dimulai dengan adanya perpustakaan sekolah atau institusi pendidikan lainnya, sehingga kemajuan teknologi informasi terlihat sekarang (Aini et al., 2021).

Perubahan dalam pengembangan teknologi informasi semakin cepat, sehingga sumber daya manusia harus mampu mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Dalam hal ini pemerintah berusaha menggunakan berbagai strategi untuk

memasukkan teknologi informasi dan memanfaatkannya dengan benar, terutama dalam hal pendidikan kepada kalangan masyarakat yang belum mengetahui, serta belum memanfaatkan teknologi informasi yang telah ada. Secara sederhana, teknologi informasi adalah bidang yang mempelajari cara mengelola informasi sehingga dapat diakses dengan mudah dan akurat. Berisi ilmu yang didalamnya terdapat metode dan teknik untuk menyimpan informasi secara efisien dan efektif. Contohnya pemanfaatan media-media pembelajaran baik berupa visual (gambar), audio (suara), multimedia pembelajaran, serta pembelajaran berbasis e-learning. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi sangatlah dibutuhkan untuk menciptakan perangkat pendidikan yang lebih kompetitif dalam suatu pembelajaran (Miranti, 2019).

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat, sekolah tidak perlu khawatir untuk mengejar ketertinggalan dalam penggunaan teknologi karena lembaga pendidikan sudah bergerak dalam hal bidang teknologi informasi dan komunikasi, khususnya untuk membantu proses pembelajaran seperti dalam lembaga Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan (BTKP) Daerah Istimewa Yogyakarta adalah salah satu unit lembaga pelaksana teknis Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Daerah Istimewa Yogyakarta yang memiliki tugas menyelenggarakan pengembangan, produksi, dan layanan pembelajaran serta komunikasi pendidikan. Kegiatan pada lembaga BTKP DIY adalah memproduksi media pembelajaran berbasis TIK dan bimbingan teknis untuk meningkatkan kompetensi guru atau tenaga pendidikan dalam pemanfaatan TIK. BTKP DIY juga memiliki program Jogja Belajar yang merupakan salah satu layanan utama yang dikelola oleh BTKP DIY dalam mendukung pemanfaatan TIK untuk layanan

pembelajarannya bisa diakses melalui *jogjabelajar.org*. Tujuan BTKP DIY adalah untuk menjalankan program secara teknis dan meningkatkan citra Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan untuk melakukan pekerjaannya. Soleh Soemirat dan Elvinaro Ardianto menyatakan (2008: 114) “citra adalah kesan yang diperoleh seseorang berdasarkan pengetahuan dan pengertiannya tentang fakta-fakta atau kenyataan”. Sebagai Unit Pelaksana Teknis (UPTD), BTKP DIY harus berkontribusi secara nyata dalam hal koordinator pengembangan, pembuatan, dan layanan pendidikan. Sistem komunikasi pendidikan melalui prestasi yang luar biasa agar mendapatkan gambar yang jelas selama upaya dalam melakukan pekerjaan yang luar biasa, tetapi usaha itu belum merata untuk lembaga pendidikan dan masyarakat yang berada di pedesaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Media pembelajaran sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan membantu siswa dalam meningkatkan dan memahami materi pelajaran. Di era globalisasi saat ini, media pembelajaran telah mendorong kemajuan teknologi informasi. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat pembelajaran sudah menjadi kebutuhan. Media berbasis TIK memerlukan keterampilan khusus, tetapi ini tidak berarti mereka harus dihindari atau ditinggalkan. Pada permasalahan menurunnya ketertarikan siswa dalam melakukan pembelajaran yang memberikan layanan berbasis teknologi informasi juga menjadi masalah terkait proses belajar siswa saat ini yang sudah mengedepankan teknologi, sehingga media pembelajaran harus memberikan kesan modern dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Saud et al., 2023) bahwa ketertarikan siswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi

informasi masih sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh kurang inovatif dalam penyajian dan penyebaran materi pelajaran, sehingga siswa sulit dalam memahami materi yang ditampilkan. Selain itu, kurangnya ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi juga disebabkan oleh 76% lembaga pendidikan yang telah disurvei memiliki laboratorium komputer dengan akses terbatas ke perangkat digital untuk siswa. Dan hanya 42% sekolah dan universitas yang memiliki konektivitas internet dengan berkecepatan tinggi, sementara sebagian besar mengandalkan koneksi internet yang lebih lambat atau tidak ada sama sekali (Subroto et al., 2023).

Berdasarkan masalah diatas, dilakukan perbaikan rancangan sistem *website* pada program layanan jogja belajar terkait media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi untuk memaksimalkan pelajaran siswa. Menurut Oemar Hamalik (1989) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, kurangnya kepercayaan pendidik terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi merupakan kendala lain dalam penggunaan TIK. Siswa takut mengalami kegagalan saat menggunakan teknologi informasi untuk mengajar dalam hal ini. Namun, para guru mendorong penggunaan teknologi modern dalam pembelajaran. karena guru dan siswa dapat tetap mengikuti perkembangan dunia pendidikan dengan menggunakan teknologi informasi ini. Selain itu, siswa masih kurang dalam penerapan teknologi informasi mereka tidak memahami dan tidak ahli dalam menggunakan alat teknologi informasi, dan mereka tidak tertarik untuk mengubah dan mengintegrasikan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran.

Untuk menghasilkan sebuah rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka dibutuhkan sebuah metode yang memfokuskan pengguna sebagai pusat untuk mengikutsertakan dalam prosesnya yaitu metode *User Centered Design (UCD)* supaya fungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna (Rusanty, Tolle, 2019). *User Centered Design (UCD)* adalah metode yang fokus terhadap pengguna sebagai pusat dari pengembangan desain suatu sistem. Metode UCD terdapat 5 proses yaitu *plan the human centered process, specify the context of use, specify user and organizational requirement, product design solutions, evaluate design against user requirement*.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dengan melakukan perbaikan rancangan sistem layanan terhadap media pembelajaran siswa dengan menerapkan *User Centered Design (UCD)* diharapkan menjadi solusi terbaik untuk mengatasi kurangnya efektivitas ketertarikan siswa dalam menggunakan layanan Jogja Belajar sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan melakukan perbaikan layanan yang lebih efektif dan mudah dipahami, sehingga dapat menjadi solusi dalam perbaikan ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu kurangnya efektivitas siswa dalam menggunakan layanan Jogja Belajar sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

1.3 Ruanglingkup

Adapun ruang lingkup dilakukan supaya pembahasan masalah lebih terfokus dan spesifik. Penelitian ini dilakukan untuk lebih mengenalkan siswa terhadap fitur layanan pada layanan program layanan jogja belajar yang lebih baik untuk memotivasi minat siswa tentang media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat perbaikan antarmuka pada program layanan jogja belajar sebagai alternatif solusi permasalahan untuk meningkatkan efektivitas siswa dalam menggunakan layanan Jogja Belajar sebagai media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang lebih baik?
2. Bagaimana melakukan pengujian perancangan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi untuk siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitan ini adalah:

1. Menghasilkan perbaikan antarmuka layanan jogja belajar yang lebih interaktif menarik dan *user-friendly*.
2. Mengetahui hasil pengukuran *usability* pada pengguna layanan jogja belajar pada siswa berdasarkan pada faktor efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilakukan, manfaat yang diharapkan adalah dengan hasil perbaikan rancangan antarmuka dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan sistem *website* jogja belajar selanjutnya, sehingga kepuasan pengguna terhadap layanan media pembelajaran meningkat.