

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada abad 21 ini ditandai dengan pesatnya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam berbagai sektor utamanya di bidang pendidikan. Peran TIK dalam pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Peningkatan ini menjadi prioritas dengan kesadaran bahwa keberhasilan suatu bangsa di masa depan sangat tergantung pada kualitas dan mutu pendidikannya.

Dengan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini dimungkinkan dengan menyediakan fasilitas pendidikan *online* lewat internet serta media elektronik. Konsep pendidikan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi semacam ini sering disebut dengan *E-learning*. *E-Learning* ialah salah satu cara menangani masalah pendidikan. *E-Learning* juga merupakan suatu teknologi pembelajaran yang masih baru di Indonesia. Kata *e-learning* ini terdiri dari ‘e’ yang berarti ‘*electronica*’ dan ‘*learning*’ yang berarti pembelajaran. Jadi *E-learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan bantuan perangkat elektronik. *E-learning* juga sering disebut sebagai pembelajaran daring (dalam jaringan) atau *online*.

Pada *e-learning* jenis penyampaian pembelajaran umumnya dibagi menjadi dua kategori pembelajaran yakni pembelajaran asinkron (*asynchronous learning*) dan sinkron (*synchronous learning*). Pembelajaran asinkron adalah pembelajaran menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop atau handphone sebagai media dan dilakukan secara tunda. Pembelajaran asinkron lebih berpusat pada siswa, mirip dengan belajar mandiri dengan memanfaatkan sumber belajar *online*. Sedangkan pembelajaran sinkron adalah pembelajaran menggunakan perangkat seperti komputer, laptop atau handphone sebagai media yang terjadi secara bersamaan, waktu nyata (*real time*). Contoh pembelajaran sinkron adalah *video conference*.

Video conference adalah teknologi yang memungkinkan dua pengguna atau lebih yang berada pada tempat berbeda dapat saling melakukan interaksi. Aplikasi *video conference* jadi metode efisien dalam pembelajaran daring untuk mengambil alih tatap muka langsung antara pengajar serta siswa di sekolah. Karena dalam kondisi pandemi virus covid-19 yang masih berlangsung saat ini, aplikasi *video conference* menjadi pilihan yang paling memungkinkan untuk digunakan.

Saat ini banyak aplikasi-aplikasi *video conference* yang dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran daring seperti aplikasi Zoom dan Google Meet. Namun kedua aplikasi tersebut sebenarnya tidak didesain khusus untuk pembelajaran daring karena pada umumnya aplikasi tersebut hanya didesain untuk dapat melakukan kegiatan rapat secara *online (online meeting)* dan konferensi video. Layanan atau fitur-fitur yang terdapat pada kedua aplikasi tersebut saat belum sepenuhnya dapat memaksimalkan kegiatan belajar secara daring. Salah satu contoh fitur yang tidak terdapat di aplikasi zoom dan google meet ialah fitur dalam membuat latihan soal (*exercise*) maupun tugas (*task*).

Adapun penelitian ini membahas tentang metode pembelajaran daring sinkron dengan menggunakan Sanako Connect yang merupakan salah satu media untuk pembelajaran. Dibandingkan media pembelajaran lain Sanako Connect lebih mirip dengan kelas konvensional tapi bersifat *virtual*. Sama halnya dengan kelas konvensional, saat pengajar memberikan materi pembelajaran, pengajar juga dapat memberikan tugas (*task*) ataupun latihan soal (*exercise*) pada saat yang bersamaan dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi Sanako Connect. Dengan demikian, penulis mengharapkan pembelajaran daring dengan metode sinkron lebih efektif dengan menggunakan aplikasi Sanako Connect.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini adalah:

1. Belum ditemukan buku petunjuk bagaimana metode mengajar menggunakan teknologi sinkron yang didesain khusus untuk pembelajaran daring.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari tugas akhir ini adalah:

1. Mengembangkan metode pembelajaran daring sinkron menggunakan aplikasi Sanako Connect.
2. Membuat buku petunjuk penggunaan aplikasi Sanako Connect untuk metode pembelajaran daring.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari tugas akhir ini adalah:

- 1) Sebagai alternatif dalam sistem pembelajaran, dimana siswa atau mahasiswa dapat menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik.
- 2) Menambah pengetahuan tentang aplikasi Sanako Connect.
- 3) Mempermudah pengajar dalam mengembangkan pembelajaran daring
- 4) Membantu pengajar dalam melaksanakan pembelajaran daring sinkron dengan suasana yang kreatif, interaktif, inovatif.
- 5) Memotivasi pengajar dalam mengembangkan penerapan metode pembelajaran daring sinkron.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika susunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, maksud, dan sistematika penulisan pada tugas akhir ini.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan kajian pustaka dan teori-teori pemecah masalah yang digunakan sebagai pendukung segala sesuatu yang berhubungan dengan topik penelitian ini.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab III menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam penelitian yang mengacu pada teori-teori penunjang dan metode yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan tentang hasil yang diperoleh dari penelitian dan berisi pembahasan-pembahasan mengenai hasil penelitian.

BAB V: KESIMPULAN

Bab V merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari penelitian ini dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.