

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Awal tahun 2020 seluruh dunia mengalami wabah yaitu pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 adalah krisis kesehatan yang melanda hampir di seluruh penjuru dunia (Purwanto et al, 2020, hlm.1). Pandemi ini berdampak pada berbagai bidang, salah satunya di pendidikan. Banyak negara memutuskan untuk sementara menutup sekolah, selama masa pandemi covid-19 berlangsung. Setiap negara membuat kebijakan untuk mengatasi permasalahan yang sedang terjadi. Untuk mengatasi wabah pandemi Covid -19 semua negara menerapkan sebuah tindakan salah satunya dengan melakukan gerakan *social distancing* yaitu jarak sosial yang dirancang untuk mengurangi interaksi orang-orang dalam komunitas yang lebih luas (Wilder-Smith & Freedman, 2020, hlm.2). Dengan adanya *social distancing* maka pembelajaran di sekolah menjadi terhambat dan tidak bisa dilakukan secara langsung hal ini juga berpengaruh pada pelaksanaan kegiatan pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu usaha sistematis yang dilaksanakan oleh sekolah maupun perguruan tinggi guna menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif bagi peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri yang dimilikinya. Menurut Suryosubroto (2004, hlm.18) pendidikan adalah proses belajar mengajar yang mengandung keterkaitan dari seluruh perbuatan guru dan siswa yang didasari hubungan timbal balik dan bertujuan mengembangkan individu peserta didik secara alami.

Pendidikan saat ini khususnya di Indonesia selalu mengalami perkembangan serta perubahan secara berskala dari waktu ke waktu, perkembangan dalam dunia pendidikan sendiri dipengaruhi oleh banyak hal salah satunya adalah dengan adanya perkembangan dalam bidang teknologi informasi. Dengan berkembangnya bidang teknologi informasi membuat dunia pendidikan harus turut berkembang agar dapat memenuhi tuntutan tercapainya kecepatan teknologi informasi yang menjadi budaya generasi muda serta tercapainya tujuan dalam pendidikan nasional.

Perkembangan teknologi dalam pembelajaran tersebut mulai dimanfaatkan oleh beberapa sekolah dasar di Indonesia dalam penyelenggaraan program pendidikannya. Program tersebut dikenal sebagai program pembelajaran dengan sistem daring atau disebut juga dengan sistem *e-learning*. Pembelajaran secara daring atau *online learning* merupakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan perangkat komputer atau *gadget*. Dimana guru dan siswa berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan media komunikasi dan informasi. Pembelajaran ini sangat bergantung dengan koneksi jaringan internet yang menghubungkan antar perangkat, guru, dan siswa. Sekolah-sekolah yang sebelumnya melakukan pembelajaran tatap muka di sekolah masing-masing, kini harus mengadaptasi model pembelajaran *e-learning* atau yang biasa disebut pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Isman, 2016).

Pembelajaran daring memberikan manfaat bagi kedua belah pihak, baik guru maupun siswa. Bagi siswa, pembelajaran dengan sistem daring muncul sebagai salah satu metode alternatif belajar yang tidak mengharuskan mereka untuk hadir di dalam kelas. Pembelajaran daring juga akan membantu siswa membentuk kemandirian belajar dan juga mendorong interaksi antar siswa, sedangkan bagi pendidik, pembelajaran dengan sistem daring hadir untuk mengubah gaya mengajar konvensional guru yang secara tidak langsung akan berdampak pada profesionalitas kerja pendidik tersebut dalam mengajar. Pembelajaran dengan sistem daring ini juga mampu meningkatkan kemampuan guru dalam penguasaan terhadap teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan modern saat ini.

Pemilihan media pembelajaran teknologi berbasis internet harus benar-benar dipertimbangkan karena jika tidak tepat guna dapat memberikan dampak buruk pada manfaat belajar. Dimana seorang pendidik harus dapat memahami prinsip dan faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas teknologi digital didalam proses pembelajaran (Putrawangsa& Hasanah, 2018). Salah satu pembelajaran jarak jauh yang dapat diimplementasikan pada siswa adalah dengan *video conference*. Pembelajaran dengan *video conference* dapat

menggantikan pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka dikelas menjadi kegiatan tatap muka secara virtual melalui bantuan aplikasi yang pemanfaatan video *conference* dalam pembelajaran jarak jauh dapat membantu anak didik dan pendidik tetap melakukan interaksi tatap muka meskipun tidak berdekatan.

Salah satu aplikasi yang menyediakan fasilitas interaksi tatap muka pendidik dan peserta didik secara virtual melalui video *conference* dengan PC atau laptop atau *smartphone* adalah *Zoom Meeting*, aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan *online* dan kolaborasi seluler. Selain itu aplikasi *zoom meeting* memiliki beberapa kelebihan yang tidak dimiliki oleh aplikasi lain. Contohnya pada saat kita melakukan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *whatsapp*, kita hanya bisa melakukan pembelajaran lewat chat saja jika kita ingin melakukan pembelajaran secara tatap muka virtual itu akan sulit dilakukan karena *whatsapp* hanya bisa menampung 4 sampai 6 orang saja. Berbeda dengan aplikasi *zoom meeting*, aplikasi ini bisa melakukan tatap muka secara virtual dengan kapasitas 1000 orang. Apalagi untuk anak SD biasanya 1 kelas paling banyak terdiri dari 30-40 siswa. Selain itu pada aplikasi *zoom meeting* kita juga bisa melakukan obrolan menggunakan chat sama seperti di *whatsapp*. Ada juga aplikasi yang hampir sama dengan aplikasi *zoom meeting* yaitu aplikasi *google meet*. Pada aplikasi *google meet* kita juga bisa melakukan tatap muka secara virtual, tetapi ada kekurangannya yaitu pada saat guru melakukan *share power point* maka bukan hanya guru sebagai *host* yang bisa melakukan *share power point*, siswa yang lain juga bisa melakukannya. Berbeda dengan aplikasi *zoom meeting*, hanya *host* yang bisa melakukan *share power point* dan jika ada suara yang berisik dari siswa maka guru bisa *mute all* audio siswa. Guru juga bisa merekam kegiatan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *zoom meeting* dengan cara mengklik *record*, tujuannya agar memudahkan guru untuk melihat kegiatan yang siswa lakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada masa pandemi ini baik dari guru maupun siswa dituntut untuk bisa menguasai teknologi komunikasi dan informasi, salah satu contohnya

penggunaan smarphone. Smarphone saat ini sangat dibutuhkan oleh semua orang untuk berkomunikasi jarak jauh apalagi untuk melakukan proses pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *zoom meeting* saat ini bisa dilakukan dengan menggunakan bantuan smarphone, sehingga pembelaran daring bisa terlaksana dengan baik.

Hasil pengamatan peneliti saat melaksanakan PPLSP (Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan) menemukan bahwa di salah satu SDN Kota Bandung telah tersedia sarana dan prasarana Teknologi Informasi dan Komunikasi yang cukup memadai. Sarana dan prasarana tersebut sudah layak untuk menyelenggarakan pembelajaran daring. Hasil wawancara dengan guru wali kelas VI SD, peneliti memperoleh hasil temuan bahwa pelaksanaan pembelajaran secara daring di kelas VI SD biasanya guru menggunakan *whatsaap* dan *zoom meeting*.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian “Pelaksanaan Pembelajaran Daring melalui Zoom Meeting Kelas IV Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dideskripsikan di atas, rumusan masalah umum penelitian ini adalah “bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring melalui *zoom meeting* kelas IV Sekolah Dasar Kota Bandung”? Adapun rumusan masalah khususnya yaitu:

1. Bagaimana rancangan pembelajaran daring melalui *zoom meeting* kelas IV Sekolah Dasar Kota Bandung?
2. Bagaimana interaksi siswa dan guru pada pelaksanaan pembelajaran daring melalui *zoom meeting* kelas IV Sekolah Dasar Kota Bandung?
3. Apakah faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pembelajaran daring melalui *zoom meeting* kelas IV Sekolah Dasar Kota Bandung?
4. Bagaimana hasil belajar pembelajaran daring melalui *zoom meeting* kelas IV Sekolah Dasar Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan utama penelitian ini yaitu “untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran daring melalui *zoom meeting* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Kota Bandung”.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan:

1. Rancangan pembelajaran daring melalui *zoom meeting* kelas IV Sekolah Dasar Kota Bandung.
2. Interaksi siswa dan guru pada pelaksanaan pembelajaran daring melalui *zoom meeting* kelas IV Sekolah Dasar Kota Bandung.
3. Faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pembelajaran daring melalui *zoom meeting* kelas IV Sekolah Dasar Kota Bandung.
4. Hasil belajar pembelajaran daring melalui *zoom meeting* kelas IV Sekolah Dasar Kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1.4.1 Secara Teoritis

Menjadi bahan informasi ilmiah bagi praktisi pendidikan serta dapat menjadikan referensi dalam mengetahui pelaksanaan pembelajaran daring melalui *zoom meeting* pada pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar Kota Bandung. Selain itu diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan baik bagi para pembaca dan peneliti sendiri.

1.4.2 Secara Praktis

1) Bagi peneliti

Sebagai tambahan pengetahuan mengenai pelaksanaan pembelajaran daring melalui *zoom meeting* pada pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar.

2) Bagi sekolah dan guru

Penelitian ini mengkaji mengenai pelaksanaan pembelajaran daring melalui *zoom meeting* pada pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar. Sebagai masukan dan dasar pemikiran untuk mengoptimalkan meningkatkan hasil

belajar siswa serta memberikan pemahaman kepada pihak sekolah mengenai pembelajaran daring melalui *zoom meeting*. Sehingga kedepannya dapat mengambil tindakan yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah alur pembahasan, penulisan, dan pemahaman laporan penelitian ini maka diperlukan sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi latar belakang dilakukannya penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab II berisi kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir penelitian, dan definisi operasional.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisi tentang pendekatan penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi tentang temuan dan pembahasan penelitian.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi tentang simpulan yang didapatkan dari penelitian ini dan saran-saran yang perlu dilakukan pihak-pihak tertentu.