

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah peningkatan keterampilan atau pengembangan pengetahuan dan pemahaman sebagai hasil dari latihan, studi, atau pengalaman (Edward dalam Yusuf, 2018). Pendidikan dapat diberikan dengan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan yang terdapat di dalam diri individu. Siswa diharapkan mengalami perubahan baik kompeten, kecakapan, mutu, dan integritas sebagai hasil dari proses belajar mengajar, hal ini merupakan faktor keberhasilan utama dalam mencapai tujuan pedagogis.

Pendidikan di Indonesia saat ini memiliki kendala yaitu berjuang melawan virus Covid-19 sejak Maret 2020. Hal ini berkaitan dengan Surat Edaran No 4 Tahun 2020 mengenai implementasi kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) menghimbau agar kegiatan proses belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh, karena bertujuan untuk menangkal penyebaran virus Covid-19. Sistem pembelajaran beralih menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring) atau *online* agar proses pembelajaran dapat tetap berlanjut.

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 merupakan tantangan yang tidak mudah untuk dihadapi semua pihak, sehingga guru dituntut untuk tetap terus kreatif dalam menguasai materi pembelajaran dan teknologi sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Karena teknologi merupakan sumber pembelajaran dan informasi yang memberikan manfaat terhadap proses pembelajaran daring.

Dalam era globalisasi di abad 21 Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), semakin banyak menghadapi tantangan yang besar. Para pendidik harus pandai mengintegrasikan *social skills* dan kognitif dengan keterampilan penguasaan teknologi. Semakin pesatnya kemajuan Ilmu

Pengetahuan dan Teknologi, menuntut sekolah dan lembaga pendidikan untuk mengikuti metamorfosis, termasuk dalam penerapan dan pengaplikasian sumber pembelajaran (Usman dkk., 2021).

Di tengah keadaan pandemi Covid-19, guru memaksimalkan pembelajaran daring dengan mendayagunakan teknologi sebagai salah satu sumber pembelajaran dengan mengakses internet agar pembelajaran dapat terus dilakukan secara optimal. Menurut Moore dkk. (dalam Bima dkk., 2021) pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan internet dengan aksesibilitas, keluwesan, keterampilan untuk menghasilkan berbagai klasifikasi interaksi pembelajaran. Dengan bergantinya sistem pembelajaran membuat pendidik mengharuskan untuk melakukan perubahan pola atau strategi pembelajaran yang umumnya dilaksanakan secara luar jaringan (luring) beralih ke daring.

Pembelajaran daring atau *online* bukan hanya proses pembelajaran yang menyajikan materi pelajaran dan mengerjakan tugas serta soal yang diberikan oleh guru melalui internet, akan tetapi pembelajaran daring harus mempunyai tujuan yaitu memperkenalkan pembelajaran yang menyenangkan selayaknya suasana pembelajaran tatap muka. Selain itu, pembelajaran daring perlu dipersiapkan, dilaksanakan, dan dipertimbangkan sama halnya dengan pembelajaran yang terjadi di luar jaringan (luring).

Ketersediaan fasilitas pendukung seperti konektivitas internet yang cukup dan alat pendukung lainnya seperti laptop dan *smartphone* merupakan komponen yang dapat membuat pembelajaran daring menjadi menyenangkan, karena guru dan siswa dapat memanfaatkan internet untuk tetap terhubung selama aktivitas mereka. Kapasitas dan kualitas interaksi ini akan menetapkan keberlangsungan sistem pembelajaran daring, sehingga ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai dapat mendorong siswa untuk mengembangkan motivasi dan semangat belajar siswa (Aprizan dkk., 2021).

Pembelajaran daring dituntut untuk membantu motivasi belajar siswa, karena lingkungan belajar rata-rata berkaitan dengan motivasi dan sifat-sifat yang

berhubungan dengan rasa curiositas dan mengontrol diri untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran daring harus dapat menciptakan kreativitas. Faktanya, menurut Lepper dkk., Lin dkk. (dalam Fitriyani dkk., 2020) sebagian orang memandang bahwa teknologi memiliki hubungan erat dengan motivasi karena memberikan sejumlah kualitas yang fundamental dalam menumbuhkan rasa curiositas, kebaruan, tantangan, dan imajinasi. Motivasi merupakan salah satu pengaruh terpenting dalam kesuksesan belajar termasuk dalam lingkungan pembelajaran daring.

Motivasi belajar merupakan sesuatu yang menstimulasi seseorang untuk melakukan aktivitas. Menurut Yamin (2007) menjelaskan motivasi belajar adalah daya pendorong kognitif yang berasal dari dalam diri individu untuk melakukan aktivitas dan meningkatkan pengalaman keterampilan dalam belajar. Sedangkan menurut Sriyanti (2021) motivasi belajar dapat membangkitkan unsur semangat dan penggerak dalam diri siswa yang memberikan efek positif dalam kegiatan proses pembelajaran dan mengarahkan tujuan belajar, sehingga siswa dapat lebih fokus dan mempunyai tekad yang tinggi dalam mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar juga merupakan unsur penggerak siswa untuk belajar yang didasari atas minat dan rasa senang siswa berkeinginan untuk belajar.

Menurut Aprizan dkk. (2021) melaksanakan pembelajaran daring yang inovatif yaitu dengan memanfaatkan sumber pembelajaran merupakan salah satu cara untuk membangun rasa motivasi belajar siswa agar senang dalam kegiatan pembelajaran daring. Dalam proses pembelajaran daring, media berperan sebagai saluran antara *message sender* dan *message recipient*, membangkitkan pikiran, perasaan, kepedulian, dan kemauan untuk mendorong dan melibatkan siswa dalam belajar.

Agar pembelajaran daring dapat terlaksana dengan baik, tenaga pendidik dalam pemilihan penggunaan sumber pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi kemampuan siswa agar memudahkan akses belajar yang dapat dipahami oleh siswa. Pembelajaran daring menggunakan *Zoom Meeting* dan *Schoology* dapat memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi.

Menurut Haqien & Rahman (2020) *Zoom Meeting* merupakan alat pembelajaran *video conference* yang memiliki fitur video untuk bisa berkomunikasi langsung, mengirim pesan, melakukan diskusi kelompok, serta dapat merekam hasil kegiatan *video conference* yang telah dilaksanakan. Sehingga pembelajaran lebih praktis dan efisien, hal tersebut dikarenakan guru dan siswa dapat lebih mudah melangsungkan komunikasi secara verbal dibandingkan secara tertulis serta dapat memudahkan para siswa dan guru dalam menghemat waktu.

Pada *Schoology*, menurut Sicat (2015) *Schoology* adalah jejaringan sosial berbasis *website* untuk sekolah dan instansi pendidikan tinggi yang berfokus pada menghasilkan, mengatur, dan berkomunikasi dengan informasi akademik dan saling berinteraksi satu sama lain. Guru dan siswa dapat menggunakan *Schoology* untuk mengecek kehadiran, membuat latihan soal, mengumpulkan tugas, dan media sumber belajar lainnya yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sudah banyak yang menerapkan pembelajaran daring dengan bantuan teknologi. Hal ini menjadi tantangan bagi guru Bahasa Indonesia dalam penentu terhadap berhasil atau tidaknya pembelajaran yang telah direncanakan pada proses pembelajaran daring. Akan tetapi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdapat permasalahan yang dihadapi oleh guru Bahasa Indonesia ketika melaksanakan pembelajaran daring. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Prihatin & Sari (2021) terdapat permasalahan yang ditemui diantaranya 1) ketersediaan sarana dan prasarana seperti *smartphone*, jaringan seluler, dan laptop, 2) pemahaman siswa terhadap materi karena berbagai faktor seperti kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring tidak secara menyeluruh, karena tergantung dari fisik dan kondisi psikologis siswa pada saat pembelajaran daring berlangsung, 3) sumber belajar yang tidak variatif selama proses pembelajaran daring.

Adapun permasalahan pada penelitian yang telah dilakukan oleh Handaini & Zulfah (2021) di SMP Negeri 3 Tapung untuk memberikan gambar penggunaan *Schoology* mengenai peningkatan motivasi belajar matematika siswa. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pada siswa SMP Negeri 3 Tapung kurang antusiasme dalam pembelajaran daring dengan dibuktikan persentase yaitu 23,3%, sehingga peneliti mencoba melakukan perundingan dengan guru matematika yaitu memutuskan untuk memanfaatkan aplikasi *Schoology* dalam mengakomodasi siswa agar meningkatkan motivasi belajar. Akan tetapi setelah diuji cobakan para siswa kurang antusiasme dalam penggunaan aplikasi *Schoology*.

Kemudian permasalahan pada penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmania (2021) di SMA Negeri 4 Cimahi untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap aplikasi *video conference (Zoom Meeting)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Zoom Meeting* terhadap motivasi belajar siswa mengalami penurunan karena keadaan keluarga, kompetensi belajar, kondisi siswa, pembelajaran yang monoton, kurangnya stimulus belajar, serta cara guru dalam mengajar.

Berdasarkan informasi yang didapat dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, guru Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa terdapat problematika yang sering terjadi pada saat proses pembelajaran daring yaitu kurangnya umpan balik saat pembelajaran, kuota internet yang tidak mencukupi sehingga siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran, dan terdapat beberapa siswa yang motivasi belajarnya tidak bersemangat dan kurang fokus. Melihat permasalahan tersebut guru dituntut untuk dapat mengembangkan pengetahuan di bidang IPTEK agar dapat mengelola kelas dengan baik dalam metode daring.

Sehubungan dengan penjas yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengidentifikasi apakah terdapat hubungan antara penggunaan *Zoom Meeting* dan *Schoology* sebagai sumber pembelajaran daring dengan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia guna terlaksananya pembelajaran daring yang mengarahkan tujuan belajar, sehingga siswa dapat lebih fokus dan mempunyai tekad yang tinggi dalam mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Judul penelitian ini adalah **“Hubungan Antara Persepsi Siswa terhadap Penggunaan *Zoom Meeting* dan *Schoology* Sebagai Sumber Pembelajaran Daring dengan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian secara umum adalah “Bagaimana hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan *Zoom Meeting* dan *Schoology* sebagai sumber pembelajaran daring dengan motivasi belajar siswa?”

Adapun rumusan masalah khusus terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan *Zoom Meeting* sebagai sumber pembelajaran daring dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
2. Adakah hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan *Schoology* sebagai sumber pembelajaran daring dengan motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
3. Adakah hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan *Zoom Meeting* dan *Schoology* sebagai sumber pembelajaran daring secara bersama-sama dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian secara umum adalah untuk mendeskripsikan mengenai hubungan antara penggunaan *Zoom Meeting* dan *Schoology* sebagai sumber pembelajaran daring dengan motivasi belajar siswa.

Tujuan umum tersebut dikembangkan ke dalam tujuan khusus, diantaranya:

1. Untuk mengetahui hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan *Zoom Meeting* sebagai sumber pembelajaran daring dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Untuk mengetahui hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan *Schoology* sebagai sumber pembelajaran daring dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Untuk mengetahui hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan *Zoom Meeting* dan *Schoology* sebagai sumber pembelajaran daring secara bersama-sama dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

##### 1. Manfaat Teoritis

Pada hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar pijakan atau informasi dalam penggunaan *Zoom Meeting* dan *Schoology* sebagai sumber pembelajaran daring guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Serta hasil penelitian berikutnya dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan masukan kepada pihak sivitas akademika SMAN Kota Tangerang untuk mengetahui sejauh mana hubungan penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* dan *Schoology* sebagai sumber pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa.

###### b. Bagi Guru

Dapat dijadikan bahan informasi untuk guru dalam meningkatkan motivasi pada pembelajaran daring dalam penggunaan *Zoom Meeting* dan *Schoology*.

###### c. Bagi Penulis

Berguna untuk menambah sumber pengetahuan dalam rangka menambah wawasan yang lebih luas dan mengembangkan ilmu pengetahuan.

## 1.5 Struktur Organisasi

Adapun sistematika penulisan yang mengikuti pada Pedoman Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan 2019 yakni:

### **BAB I: Pendahuluan**

Bab pendahuluan memberikan penjelasan mengenai persoalan yang diteliti. Terdapat sub bab dalam bab ini yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

### **BAB II: Kajian Pustaka**

Bab kajian pustaka menguraikan eksplanasi berkaitan dengan topik pembahasan yang diteliti yaitu belajar, motivasi belajar, sumber pembelajaran, *Zoom Meeting*, *Schoology*, pembelajaran daring, pembelajaran Bahasa Indonesia, kerangka berpikir.

### **BAB III: Metode Penelitian**

Bab metode penelitian menguraikan secara prosedur alur penelitian yang diurutkan oleh peneliti dimulai dengan metode penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan hipotesis.

### **BAB IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab hasil penelitian terdiri dari penyajian hasil penelitian berdasarkan pengumpulan data dan pengolahan hasil sesuai dengan rumusan masalah.

### **BAB V: Simpulan, Saran, dan Rekomendasi**

Bab ini merupakan bab final yang menjelaskan mengenai simpulan, saran, dan rekomendasi dari hasil penelitian yang akan ditunjukkan untuk pihak yang terlibat pada penelitian ini.