

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyakit Corona Virus 2019 (Covid-19) merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernafasan akut Corona Virus 2 (SARS-CoV-2). Covid-19 merupakan virus yang pertama kali diidentifikasi pada Desember 2019 di Wuhan, ibukota provinsi Hubei China, dan sejak itu menyebar keseluruh dunia. Covid-19 merupakan kumpulan virus yang bisa menginfeksi saluran pernafasan manusia yang awalnya meninfeksi pernafasan ringan, seperti flu. Namun, virus ini juga dapat mengakibatkan pernafasan berat seperti infeksi paru-paru (*Pneumonia*) (Inge, 2020). Indonesia menjadi salah satu negara yang terdampak pandemi virus Covid-19 tersebut dengan kasus pertama yang diberitahukan pada tanggal 2 Maret 2020. Pandemi covid-19 ini berdampak nyata dalam berbagai bidang yaitu diantaranya Ekonomi, Sosial, Pariwisata dan Pendidikan.

Penambahan masyarakat Indonesia yang terpapar oleh virus Covid-19 dikarenakan rata-rata dari mereka yang terkena virus tersebut tidak mematuhi protokol kesehatan yang diantaranya pembatasan sosial, jaga jarak, penggunaan masker, mencuci tangan, dan tidak ada keberanian pemerintah dalam melakukan pembatasan skala besar (*lockdown*) seperti yang dilakukan oleh negara-negara maju di Eropa untuk menekankan Covid-19. Pandemi Covid-19 sendiri memiliki dampak yang luar biasa dalam kegiatan kehidupan sehari-hari termasuk mempengaruhi pelaksanaan pendidikan di Indonesia.

Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan/atau cara yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Sedangkan dalam Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, dalam mewujudkan visi dan misi pendidikan nasional, dijelaskan reformasi pendidikan meliputi berbagai hal salah satunya, penyelenggaraan pendidikan dinyatakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat, dimana pada proses tersebut harus ada pendidik yang memberikan keteladanan dan mampu membangun kemauan, mampu mengembangkan potensi serta kreatifitas peserta didik. Berdasarkan Undang-undang dan Peraturan

Pemerintah tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan harus terus menerus dilaksanakan meskipun dalam keadaan apapun salah satunya pandemi Covid-19 ini.

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada semua orang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan yang mencakup ranah kognitif, efektif dan psikomotor yang berlangsung terus menerus, sedangkan mengajar adalah kegiatan partisipasi guru dalam membangun pemahaman siswa (Hermawan, 2016). Dalam keadaan pandemi Covid-19 ini kegiatan belajar mengajar harus seperti biasanya, maka pemerintah dan Kemendikbud mengeluarkan regulasi untuk melakukan beberapa upaya untuk mengurangi kendala tersebut dengan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada satuan pendidikan melalui Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 Tentang Pembelajaran secara Daring (Dalam Jaringan) dan bekerja dari rumah dalam rangka mencegah penyebaran *Corona Virus Diseases* (Covid-19) yang menyatakan segala kegiatan sementara waktu ditunda atau menggantinya dengan *Video Conference* demi mengurangi penyebaran Covid-19 terutama pada bidang pendidikan. Serta didukung dengan diterbitkannya Surat Edaran (SE) Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Corona Virus Diseases* (Covid-19) yang dimana proses belajar dapat dilakukan secara dalam jaringan (Daring) atau jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna, memberikan kefokuskan dalam kecakapan hidup, serta kegiatan pembelajaran yang bervariasi antar peserta didik sesuai dengan minat, kondisi dan juga fasilitas peserta didik. Dan dikeluarkanlah Surat Edaran (SE) Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah, dimana proses pembelajaran dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh daring ataupun luring sesuai dengan pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah, mulai dari kegiatan pra pembelajaran, saat pembelajaran maupun selesai pembelajaran. Sistem pendidikan jarak jauh menjadi solusi pembelajaran saat ini, sistem pembelajaran tersebut dilakukan tanpa tatap muka secara langsung, melainkan dilakukan dengan sistem jarak jauh, peserta didik tidak diharuskan atau diwajibkan untuk datang ke sekolah untuk melakukan pembelajaran.

Metode dalam mengajar hendaknya mendorong peserta didik agar memperluas cakrawala, berfikir reflektif, mendorong pilihan-pilihan moral pribadi, memberikan ketrampilan berfikir logis, dan memberikan kesempatan menggunakan pengetahuan (Tatang, 2017). Dalam kondisi saat ini penggunaan metode harus diperhatikan oleh setiap guru, karena metode ini merupakan kunci utama bagi guru untuk memudahkan murid dalam menerima dan memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru agar tujuan pendidikan berhasil. Tujuan pendidikan dikatakan berhasil apabila hasil belajar peserta didik mengalami perkembangan dan peningkatan. Menurut Suprijono dalam Widodo (2015) hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan. dampak dari hasil belajar peserta didik tersebut memberikan dampak terhadap program dan terhadap masyarakat.

Munir (2009) menyebutkan bahwa pembelajaran jarak jauh adalah ketika proses pembelajaran tidak terjadi kontak dalam bentuk tatap muka langsung antara pengajar dan pembelajar. Komunikasi bersifat dua arah yang terhubung melalui media seperti komputer, televisi, radio, telephon, *internet*, video dan sebagainya. Ada banyak platform media untuk menunjang pembelajaran jarak jauh di Indonesia dengan kebutuhan masing-masing seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, *Moodle*, *Microsoft Teams*, dan sebagainya, akan tetapi dari media-media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya. *Google Classroom* memiliki kelebihan seperti kemudahan mengakses materi pembelajaran dalam hal ini pembelajar sangat mudah mengakses materi yang telah dikirim oleh pengajar, kemudahan dalam mengirim tugas yang didalamnya terdapat rentang waktu untuk pengumpulan tugas dan poin maksimal yang bisa dibuat oleh pengajar, memudahkan mengakses daftar hadir, dan kemudahan dalam mengakses ujian seperti ujian semester atau ujian tengah semester. Akan tetapi, *google classroom* ini belum adanya fitur diskusi yang menggunakan fitur virtual video (Nurhusna, 2020). *Edmodo* memiliki kelebihan menjamin keamanan dan kemudahan dalam melakukan aktivitas pembelajaran dapat diakses melalui komputer maupun telepon genggam, dapat mengumpulkan bahan dan materi yang akan digunakan dalam pembelajaran, akses yang cepat dan mudah seperti tugas, kuis, sumber belajar berbasis web, pengajar dapat berbagi file, ide, dan materi lainnya dengan

guru lain, dan mendukung preview jenis format file. Sedangkan kekurangan dari edmodo ini tidak terintegrasi dengan jenis sosial media apapun, penggunaan bahasa yang masih berbahasa inggris, dan belum terdapatnya *video conference* (Rini, 2020). Rulianto dalam Ervan (2020) menyebutkan kelebihan dari *moodle* yakni software dapat diunduh secara gratis di situs resminya dengan begitu semua orang bisa menggunakan, menggunakan dan proses instalasi yang mudah, tersedianya fasilitas kuis, tugas, dan pemberian nilai yang dapat diatur sesuai kebutuhan, memiliki daya tampung peserta didik yang banyak, layak untuk digunakan sebagai media ajar online, mendukung beberapa tipe *file*, memuat struktur materi pengajaran yang rapi dan dapat dibuat beberapa kategori, tersedianya paket bahasa yang bisa dipilih sesuai kebutuhan, tampilan situs yang bisa diganti-ganti, kekurangannya dalam aplikasi ini yakni memiliki waktu akses yang lambat dikarenakan *badwidht* yang kecil dan buruknya perancangan materi yang memiliki ukuran file yang besar, kurang dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang disebabkan oleh buruknya perancangan aplikasi web learning sehingga tidak sesuai kebutuhan pengguna, pengguna tidak mengetahui dan mengenal secara baik sistem yang dari pandangannya sendiri (wawan dalam Ervan (2020)). *Microsoft Teams* memiliki kelebihan sangat mudah mengelola kelompok, fitur editing dan share file tanpa perlu membuka aplikasi tambahan, berintraksi secara pribadi maupun grup dengan saluran khusus, video dan audio berkualitas baik, menyimpan percakapan penting, dan fitur pencarian percakapan, keamanan langsung dari Microsoft, sangat mengutamakan privasi.

Table 1.1
Ketersediaan Fitur-fitur Learning Managemen System

Fitur	Learning Managemen System			
	Moodle	Edmodo	Google Classroom	<i>Microsoft Teams</i>
Penugasan	√	√	√	√
Batas Waktu	√	√	√	√
Kuis/Ujian	√	√	√	√
Kelompok Belajar Kecil	-	√	-	√
Repositori	√	√	√	√
Komunikasi (Obrolan)	√	√	√	√
Penilaian	√	√	√	√

Telekonferensi	√	-	-	√
Slide-share	-	-	-	√
Gradebook (Rapor)	√	√	-	-

Pemberlakuan kegiatan belajar dari rumah secara daring mengakibatkan banyak sekolah di Indonesia menggunakan berbagai platform e-learning, salah satunya di SMA NEGERI 1 Gegesik. Sekolah ini memanfaatkan platform *Microsoft Teams* dalam berbagai pembelajaran salah satunya pembelajaran geografi. Atas dasar alasan tersebut peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pembelajaran jarak jauh geografi berbasis *Microsoft Teams*, dengan judul **“PEMBELAJARAN JARAK JAUH BERBASIS MICROSOFT TEAMS PADA BIDANG STUDI GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 GEGESIK”**

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah proses pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan berbasis *Microsoft Teams* pada bidang studi geografi di SMA Negeri 1 Gegesik?
2. Bagaimanakah persepsi peserta didik terhadap Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan berbasis *Microsoft Teams* pada bidang studi geografi di SMA Negeri 1 Gegesik?
3. Bagaimanakah persepsi guru terhadap Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan berbasis *Microsoft Teams* pada Bidang Studi Geografi di SMA Negeri 1 Gegesik?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan berbasis *Microsoft Teams* pada bidang studi geografi di SMA NEGERI 1 Gegesik
2. Menganalisis persepsi peserta didik terhadap pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan berbasis *Microsoft Teams* di SMA NEGERI 1 Gegesik.
3. Menganalisis persepsi guru terhadap pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan berbasis *Microsoft Teams* di SMA NEGERI 1 Gegesik.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis.

1.4.1. Manfaat teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini diharapkan untuk dapat memberikan informasi mengenai pemanfaatan *Microsoft Teams* secara komprehensif sebagai media pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi Covid-19. Disamping itu dapat diketahui bagaimana guru dalam melaksanakan pembelajaran geografi.

1.4.2. Manfaat praktis

Dapat menjadi sumbangan dari hasil penelitian ini bagi kepala sekolah dan guru mejadi pijakan untuk meningkatkan kemampuan merancang dan mengolah proses pembelajaran yang efektif dalam mengatasi pembelajaran kondisi pandemi Covid-19, serta sarana bagi peneliti untuk merapkan ilmu yang dipelajari selama kuliah serta menambah wawasan untuk menjadi seorang pendidik.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran singkat mengenai seluruh bagian sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

Bagian awal berisi: Judul skripsi, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian skripsi dan plagiarisme, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel. Adapun uraian mengenai isi dari setiap babnya sebagai berikut:

1. Pada BAB I Pendahuluan, pada bab ini merupakan awal dari penyusunan skripsi yang berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi dan definisi oprasional.
2. Pada BAB II Kajian pustaka, pada bab ini pemaparan teori-teori yang digunakan untuk mendukung penyelesaian masalah dalam penelitian.

3. Pada BAB III Metode Penelitian, pada bab ini merupakan uraian metode yang akan digunakan, lokasi penelitian, informan, pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. Pada BAB IV Hasil dan Pembahasan, pada bab ini penulis menganalisis bagaimana pembelajaran jarak jauh dengan *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Gegecik.
5. Pada BAB V Kesimpulan dan Saran, Pada bab ini merupakan bab penutup yang menguraikan hasil temuan secara garis besar yang ditulis pada kesimpulan dan Rekomendasi ditulis untuk ditujukan kepada para pengguna hasil penelitian selanjutnya.

1.6. Definisi Oprasional

1. Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Aprida & Darwis, 2017).

2. Pembelajaran Jarak Jauh

Menurut Munir (2009) pembelajaran jarak jauh adalah ketika proses pembelajaran tidak terjadinya kontak dalam bentuk tatap muka langsung antara pengajar dan pembelajar. Komunikasi berlangsung dua arah yang dijembatani dengan media seperti komputer, televisi, radio, telephon, *internet*, video dan sebagainya.

3. *Microsoft Teams*

Microsoft Teams adalah hub digital yang menggabungkan percakapan alur, konten, penugasan, dan aplikasi di suatu tempat, penggunaan aplikasi ini memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar yang dinamis (Adi,2020).