

BAGIAN I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar, terencana, sistematis, dan berlangsung terus menerus dalam suatu proses pembelajaran untuk mengembangkan segenap potensi manusia. Pendidikan ialah sarana untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan mempunyai peran yang sangat menentukan dalam perkembangan dan kemajuan suatu bangsa, sesuai UU 1945 alenia 4, tujuan utama dari pendidikan ialah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia agar berpikir positif dalam aspek kehidupan. Pendidikan juga membentuk akhlak dan keperibadian.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang mempunyai tanggung jawab untuk mendidik siswanya. Proses belajar tergantung pada kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Interaksi antar guru dan peserta didik pada saat proses belajar mengajar memegang peran penting dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Undang-undang No 20 Tahun 2003 pasal 1, tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Wabah *Corona Virus Disease* 2019 (Covid-19) yang telah melanda 215 negara di dunia, memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya sekolah. Untuk melawan Covid-19 Pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu cuci tangan.

Salah satu cara untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19 adalah dengan melakukan pembatasan interaksi masyarakat yang diterapkan dengan istilah *physical distancing*. Namun, kebijakan *physical distancing* tersebut dapat

menghambat laju pertumbuhan dalam berbagai bidang kehidupan, baik bidang ekonomi, sosial, dan tentu saja pendidikan. Sekolah harus diselenggarakan dengan skenario yang mampu mencegah berhubungan secara fisik antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa (Firman & Rahayu 2020: 81-89). Menurut (Milman 2015: 567-570) penggunaan teknologi digital dapat memungkinkan siswa dan guru melaksanakan proses pembelajaran walaupun mereka ditempat yang berbeda. Keputusan pemerintah untuk meliburkan para peserta didik, memindahkan proses belajar mengajar di sekolah menjadi di rumah dengan menerapkan kebijakan Work From Home (WFH) membuat resah banyak pihak. Penggunaan media online atau media berbasis daring merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik.

Pendidikan dengan memanfaatkan sistem pembelajaran secara tatap muka tetap merupakan model utama pendidikan, tetapi model pembelajaran online sudah lama juga berkembang, terutama untuk pendidikan bagi orang dewasa dan mandiri, siswa diuntut memiliki kedewasaan dan kemandirian dalam proses pembelajaran sehingga akan mampu melaksanakan pembelajaran online.

Bentuk pembelajaran yang dapat dijadikan solusi dalam masa pandemi Covid-19 adalah pembelajaran daring. Menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen dalam Firman dan Rahayu S (2020:82) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al dalam Firman dan Rahayu S (2020:82) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Penggunaan teknologi *mobile* mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, dalam Firman dan Rahayu S 2020:82).

Siahaan (2001) menjelaskan bahwa pembelajaran daring (*online instruction, e-learning, atau web-based learning*), memiliki tiga fungsi utama yaitu fungsi suplemen yang sifatnya pilihan/optional, fungsi pelengkap (*complement*), dan

fungsi pengganti (*substitution*) pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*). Dilihat dari karakteristik pembelajaran online tersebut pembelajaran dengan menggunakan elearning termasuk kategori pengganti. Dalam hal ini, pembelajaran daring yang harus dikembangkan bukan hanya sekedar memasukan bahan ajar, namun lebih bersifat komprehensif, *e-learning* yang mampu mengakomodasi sistem pembelajaran yang mengatur peran dosen, mahasiswa, pemanfaatan sumber belajar, pengelolaan pembelajaran, sistem evaluasi dan monitoring pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini membawa pengaruh pada bidang pendidikan salah satunya dalam hal penggunaan alat-alat bantu, dan sarana pembelajaran yang berbeda di sekolah dan lembaga pendidikan yang digunakan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran. Semakin pesatnya kemajuan IPTEK inilah yang menuntut sekolah dan lembaga pendidikan untuk mengikuti perubahan salah satunya dalam penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu tugas pembelajaran yang merupakan alat penghubung atau komunikasi antara guru dengan siswa dalam menyampaikan informasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2013: 45).

Menurut Subekti, Rusnaini, & Muchtarom (2017:54) Media Pembelajaran merupakan komponen yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai sarana atau alat bantu penyalur yang digunakan oleh guru dan berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016, Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, menyebutkan bahwa, “Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran”. Melalui Peraturan menteri tersebut ditegaskan bahwa keberadaan media pembelajaran berperan sangat penting dalam membantu menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

Adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini, memberikan dampak juga dalam hal pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang disediakan di sekolah yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Namun Pandemi Covid-19 telah berpengaruh terhadap semua tingkatan dalam sistem pendidikan di Indonesia, dimulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi.

Pembelajaran daring yang diperlukan meliputi suatu sistem pengelolaan pembelajaran online terintegrasi yaitu *Learning Management System (LMS)*. pembelajaran online yang menggunakan *Google Classroom* sangat ditentukan oleh model LMS yang dikembangkan dan pemanfatannya secara optimal, efektif dan efisien. Riyadi (2010) bahwa *Learning Management System (LMS)* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran on-line berbasis web dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. LMS juga terdapat fitur-fitur yang dapat memenuhi semua kebutuhan dari pengguna dalam hal pembelajaran. Melalui LMS siswa juga dapat melihat nilai tugas dan tes serta peringkatnya berdasarkan nilai tugas maupun tes yang diperoleh. Selain itu, siswa dapat melihat modul-modul yang ditawarkan, mengambil tugas-tugas dan tes-tes yang harus dikerjakan, serta melihat jadwal diskusi secara maya dengan instruktur, narasumber lain, dan siswa lain. LMS tersedia dalam berbagai macam pilihan, dan dalam pembelajaran daring dalam penelitian ini menggunakan media berbasis *Google Classroom*.

Pembelajaran daring yang dilakukan disekolah menggunakan *Google Classroom* karena membantu guru untuk membuat dan mengatur tugas kelas dengan cepat dan mudah, memberikan umpan balik kepada siswa langsung secara efisien dan berkomunikasi bersama siswa secara terbatas oleh runga dan waktu. *Google Classroom* dianggap sebagai *platform* terbaik yang mampu meningkatkan kinerja guru. Menyediakan fasilitas yang sangat bermanfaat yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. *Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem e-learning (Abdul 2016). Aplikasi ini juga memudahkan guru untuk melakukan evaluasi setiap kegiatan yang telah dilakukan siswa. Selain itu, *Google Classroom* juga mempunyai

banyak fitur yang praktis, efisien dan terjamin keamanannya. Guru dan siswa juga dapat mengajar dan belajar melalui perangkat seluler *Android* atau *iOS*.

Berdasarkan Penelitian Mustakim yang berjudul “Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi Covid-19 pada mata pelajaran matematika” Hasil penelitian menggambarkan peserta didik menilai pembelajaran matematika menggunakan media online sangat efektif (23,3%), sebagian besar mereka menilai efektif (46,7%), dan menilai biasa saja (20%). Meskipun ada juga peserta didik yang menganggap pembelajaran daring tidak efektif (10%), dan sama sekali tidak ada (0%) yang menilai sangat tidak efektif, hal ini membuktikan bahwa pembelajaran daring menggunakan media online.

Melalui observasi yang telah dilakukan disekolah diketahui proses belajar daring sudah lama diterapkan namun tidak terlalu aktif, pembelajaran daring disekolah biasanya yang diterapkan oleh guru kepada siswa seperti mengirimkan arahan tugas melalui group via *WhatsApp*, memberikan tugas berupa makalah, memberikan tugas-tugas yang mengharuskan siswa mencari sumber referensi di *google/internet* dan sebagainya. Namun mengikuti perkembangan zaman dan saat sekarang ini dilanda wabah covid-19 mengharuskan guru siswa melakukan pembelajaran secara daring mengharuskan siswa dan guru menggunakan media *Google Classroom* sebagai media untuk melakukan pembelajaran secara online/daring untuk kelas X dan XI, setelah melihat situasi sedikit kondusif dan wabah covid-19 sedikit mereda pihak sekolah membuka kembali sekolah/kelas secara offline namun untuk mencegahnya kerumunan, dan massa yang banyak maka pihak sekolah membagi kelas agar bisa melakukan pembelajaran secara offline untuk kelas XII dengan tetap melakukan dan mematuhi protokol kesehatan, dan kelas X dan XI tetap melakukan pembelajaran secara online sampai ada kebijakan baru dari pemerintah. Ketika awal diterapkannya pembelajaran dengan *Google Classroom* banyak siswa tidak terlalu aktif dalam proses pembelajaran, tidak ada peningkatan yang signifikan hasil belajar yang diperoleh dari online, guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pun tidak seoptimal seperti saat pembelajaran offline berlangsung sehingga siswa banyak mengalami kendala dalam mengikuti pembelajaran secara online. Berdasarkan

berbagai situasi diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul mengenai “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Daring di SMA Negeri 1 Ketapang” tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media pembelajaran berbasis daring dengan fokus media *Google Classroom*, mengetahui bagaimana dampak penggunaan media pembelajaran berbasis daring bagi peserta didik disekolah ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan diatas maka masalah umum penelitian ini yaitu “Bagaimanakah Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Daring Di SMA Negeri 1 Ketapang” dan sub-sub masalah yang menjadi fokus penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis daring di SMA Negeri 1 Ketapang.
2. Bagaimana dampak penggunaan media pembelajaran berbasis daring bagi perserta didik di SMA Negeri 1 Ketapang.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, secara umum penelitian ini bertujuan untuk “mengetahui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Daring di SMA Negeri 1 Ketapang”. Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis daring di SMA Negeri 1 Ketapang.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran berbasis daring bagi perseta didik di SMA Negeri 1 Ketapang.

D. Manfaat Penelitian

Yang di harapkan dari penelitian ini adalah dapat memberikan manfaat untuk pengembangan yang bersifat teortis dan praktis bagi dunia Pendidikan. Ada pun manfaat penelitian yang dimaksud adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi suatu bahan kajian guna memperluas ilmu pengetahuan tentang peranan media pembelajaran berbasis daring. Khususnya pada program studi pendidikan Teknologi Informasi (TI)
- b. Sebagai bahan referensi bagi rekan-rekan mahasiswa TI dan semua pembaca khususnya guru bidang studi TI dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Untuk memberi masukan atau menambahkan wawasan kepada guru dalam media pembelajaran berbasis daring.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu acuan agar lebih termotivasi dalam belajar serta pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Daring sehingga siswa antusias dalam melakukan proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi Sekolah Menengah Atas (SMA) tentang pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Daring.

d. Bagi Peneliti

1) Sebagai masukan untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis daring terhadap kualitas dan hasil belajar siswa.

2) Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis daring terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel menurut pada dasarnya adalah segala sesuatu berbentuk apa saja

yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017: 60). Berdasarkan pengertian tersebut maka variabel merupakan suatu yang bervariasi (Sugiyono, 2016: 38).

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel tunggal. Menurut (Nawawi dalam Aulia Devi Prahmadita, 2014: 41) tunggal adalah variabel yang hanya mengungkapkan variabel untuk dideskripsikan unsur atau faktor-faktor didalam setiap gejala yang termasuk variabel tersebut, penelitian ini disebut variabel tunggal.

Penggunaan variabel tunggal bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam merumuskan objek atau inti penelitian yang hanya terdiri dari satu objek penelitian. Variable dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu analisis penggunaan media pembelajaran berbasis daring di SMA Negeri 1 Ketapang.

Berdasarkan pendapat, dapat disimpulkan variabel penelitian adalah suatu yang hendak diamati dan diambil datanya. Di samping itu variabel penelitian sering juga dinyatakan sebagai faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis daring. Penggunaan variabel tunggal bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam merumuskan objek atau inti penelitian yang hanya terdiri dari satu objek penelitian.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian menurut (Sugiyono 2015: 38) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi variabel-variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam mengumpulkan data.

Dalam penelitian ini variabel penelitian adalah tunggal yaitu tentang penggunaan media pembelajaran berbasis daring di SMA Negeri 1 Ketapang. Minat ditandai dengan adanya rasa tertarik atau rasa senang terhadap objek

yang mengakibatkan seseorang mempunyai keinginan untuk terlibat dalam suatu objek tertentu karena dirasakan bermakna pada dirinya sendiri sehingga ada harapan pada objek yang dituju. Faktor-faktor minat siswa mengikuti pembelajaran berbasis daring di SMA Negeri 1 Ketapang dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam meliputi perhatian, perasaan senang, aktifitas dan faktor dari luar meliputi perasaan guru serta fasilitas.

a. Analisis penggunaan media pembelajaran

Menurut kamus besar bahasa Indonesia “Analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antara bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan “. Menurut Sudjana Nana (2016:27) “Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hirarkinya dan atau susunannya “. Menurut Abdul Majid (2013:54) “Analisis adalah (kemampuan menguraikan) adalah menguraikan satuan menjadi unit-unit terpisah, membagi satuan menjadi sub-sub atau bagian, membedakan antara dua yang sama, memilih dan mengenai perbedaan (diantara beberapa yang dalam satu kesatuan)”.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa analisis adalah suatu kondisi mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Adapun yang dimaksud dengan penggunaan media pembelajaran adalah proses berlangsungnya pembelajaran yang dimana proses itu di bantu dengan menggunakan berbagai media yang dapat menjadi perantara untuk dapat menyampaikan berbagai materi maupun tugas kepada siswa/peserta didik.

b. Pembelajaran daring

Menurut Ghirardini dalam Kartika (2018, hlm. 27) “daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan

belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi dan permainan”. Sementara itu menurut Permendikbud No. 109/2013 pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.

Adapun Media pembelajaran berbasis daring yang menjadi media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk kegiatan pembelajaran yaitu seperti aplikasi/perangkat lunak seperti *google classroom*, *Quizizi*, *google meet*, *Zoom*, Televisi edekusi dan sebagainya.