

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan yang begitu pesat dan membawa perubahan hampir diseluruh aspek kehidupan manusia. Di era global yang membawa dampak perkembangan yang tidak terbatas, baik itu perkembangan di bidang komunikasi dan teknologi maupun dunia persaingan yang tidak terbatas, yang dengannya kualitas sumber daya manusia yang mahir dan mampu berperan dalam perkembangan teknologi dan komunikasi menjadi tuntutan tersendiri bagi setiap individu.

Pada umumnya, untuk memperoleh sumber daya manusia yang berkualitas tentu tidak lepas dari pentingnya proses pendidikan. Menurut UU No. 20 tahun 2003, menyatakan bahwa;

“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 (Indonesia, 2003).

Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa

pendidikan adalah usaha yang bertujuan untuk membentuk manusia menjadi pribadi yang berakhlak mulia serta memiliki potensi atau kemampuan dalam menjalani kehidupannya menjadi pribadi yang berilmu, berakhlak mulia, mengerti aturan-aturan dan tata perilaku yang berlaku dalam masyarakat.

Tahun 2020 hingga sekarang ini menjadi tahun yang paling mengkhawatirkan bagi dunia dimana dunia diperhadapkan pada situasi yang begitu buruk bahkan gerakan antisipasi sebelum terjadinya pandemi belum terencanakan. Seluruh penjuru dunia dihebohkan dengan kemunculan sebuah varian virus berbahaya bernama virus *corona* dengan sebutan ilmiah *Covid-19*. Penyebaran virus diketahui awalnya muncul di Wuhan, China, virus ini mulai merebak pertama kali pada akhir tahun 2019, pada bulan februari 2020, dilaporkan kemunculan kasus pertama di Indonesia yang terus menyebar ke berbagai daerah-daerah bahkan penjuru dunia hingga sekarang ini yang masih terus berlanjut dan belum diketahui dengan pasti kapan akan berakhir serta solusi yang tepat untuk penanganannya, bahkan saat ini telah muncul varian baru virus *corona* yang dikenal dengan sebutan *Omicron*.

Maraknya penularan virus dan peningkatan angka penyebaran virus *corona* di kalangan masyarakat ini, pemerintah Indonesia berusaha mencegah penularan akan virus ini, berbagai aturan dan kebijakan sebagai bentuk usaha dilakukan pemerintah untuk menanggulangi penyebaran yang disebabkan

oleh pandemi *Covid-19*, sehingga pemerintah menerbitkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.21 Tahun 2020 Tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan *Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)* yang meliputi; peliburan sekolah dan tempat kerja; pembatasan kegiatan keagamaan; dan/atau pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 21 tahun 2020, 2020)

Menindak lanjuti peraturan dan kebijakan pemerintah untuk selalu jaga jarak dan menghindari kontak langsung serta pemberlakukan pembatasan-pembatasan sosial terkait dengan usaha penyebaran rantai penularan *covid-19* ini, sehingga segala bentuk kegiatan baik di bidang sektor industri, usaha, perekonomian mengalami pembatasan-pembatasan atau pengurangan kegiatan bersosialisasi secara langsung, hal ini juga berdampak pada proses pembelajaran dari berbagai jenjang pendidikan.

Disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk membentuk karakter dan potensi diri peserta didik,yang bersumber dari interaksi guru dan peserta didik, lalu apa jadinya jika proses pembelajaran juga mengalami pembatasan antara guru dan siswa, tentunya tujuan pendidikan tidak terlaksana dengan baik jika pendidikan tidak dapat dilakukan secara tatap muka atau tanpa interaksi, dikarenakan interaksi antara guru dan peserta didik mengalami kendala disebabkan oleh pembatasan sosial sebagai dampak dari pandemi *covid-19*. Hal ini dapat disiasati

dengan mengubah tata cara kegiatan pembelajaran dimana tetap terjadi interaksi antara guru dan peserta didik tanpa harus melanggar kebijakan pemerintah terkait pembatasan sosial (*Physical distancing*), salah satunya adalah pengembangan teknologi dalam hal interaksi jarak jauh.

Menurut Wikipedia, teknologi adalah segala bentuk atau keseluruhan sarana untuk memperlengkapi dan menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi keberlangsungan dan kenyamanan hidup setiap individu/manusia. Perkembangan teknologi yaitu proses hasil pemikiran manusia berjalan bisa menggunakan atau menghasilkan produk-produk tertentu. Berkat perkembangan teknologi, proses pendidikan dapat dilakukan secara efisien, siswa dan guru tidak perlu bertemu secara langsung ketika hendak melakukan pembelajaran, hanya perlu memanfaatkan teknologi untuk bisa berkomunikasi dan melakukan proses pembelajaran yang sering disebut virtual *learning* atau *E-learning*.

Dewasa ini, kata "*E-learning*" sering disebutkan dalam dunia pendidikan. *e-learning* merupakan singkatan dari *Elektronic Learning*. *E-learning* merupakan proses pembelajaran secara online yang dapat menghubungkan antara pendidik dengan peserta didik dalam sebuah ruang belajar online. *E-learning* tercipta untuk mengatasi keterbatasan antara pendidik dengan peserta didik terutama dalam hal waktu, ruang, kondisi dan keadaan. Melalui *e-learning*, peserta didik (*learner*) tidak perlu duduk dengan manis di ruang

kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung.

E-learning adalah bentuk kegiatan pembelajaran yang disusun dengan menggunakan sistem elektronik atau terintegrasi dengan komputer sehingga mampu mendukung berjalannya proses pembelajaran (Allen, 2013). *E-learning* dapat digunakan untuk para pelajar kapan dan dimana mereka dapat belajar, baik di rumah atau dimanapun mereka tanpa harus pergi ke kelas, *e-learning* dapat dijadwalkan dengan kesepakatan antara instruktur atau guru dengan siswa. *E-Learning* dapat merupakan “*can be an on- demand cours*” dimana pembelajar dapat belajar mandiri sesuai waktu yang mereka inginkan melalui berbagai aplikasi *room meeting online* yang sudah lazim digunakan selama masa pandemi beberapa diantaranya, seperti *Zoom*, *Google Meet* dan salah satunya adalah *Microsoft Teams* 365. Dalam penelitian ini media yang digunakan yaitu media virtual *learning Microsoft Teams* 365.

Microsoft Teams 365 adalah sebuah platform komunikasi dan kolaborasi terpadu dari *Microsoft* yang menggabungkan fitur percakapan kerja, rapat video, penyimpanan berkas (termasuk kolaborasi berkas), persentasi online dan integrasi aplikasi. *Microsoft Teams* ini terintegrasi dengan rangkaian produk *Microsoft* 365. Platform aplikasi *Microsoft Teams* ini telah digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam proses pembelajaran online selama masa pandemi di SDN Tenggilis Mejoyo.

Berdasarkan uraian masalah diatas maka, perlu diadakan sebuah penelitian untuk mengetahui bagaimana efektivitas atau keefektifan penggunaan media virtual *learning Microsoft Teams 365* terhadap proses pembelajaran jarak jauh secara online pada kelas 5 SDN Tenggilis Mejoyo 1 surabaya.

B. Pembatasan Masalah

Menurut Sugiyono (2018 : 29) “dikarenakan adanya keterbatasan, baik tenaga, dana, dan waktu, dan juga diharapkan agar hasil penelitian lebih terarah atau terfokus, maka peneliti tidak akan melakukan penelitian terhadap keseluruhan obyek penelitian atau situasi penelitian, sehingga perlu menentukan fokus”. Berdasarkan latar belakang, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan , baik itu tenaga, ruang, waktu dan lainnya. Untuk menghindari kesalahpahaman dari pembaca, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada tahun ajaran 2021/2022.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas 5 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.
3. Penelitian ini dilakukan secara online menggunakan media virtual Microsoft Teams 365.
4. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keefektifan penggunaan media virtual Microsoft Teams 365 untuk pembelajaran jarak

jauh secara online (daring).

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah suatu bahasan atau pokok masalah yang akan menjadi penentu bahasan suatu penelitian, rumusan masalah juga dapat dikatakan fokus utama yang kemudian akan menentukan arah penelitian (Yenrizal, 2012). Adapun rumusan masalah dari penelitian ini, adalah:

1. Bagaimana keefektifan penggunaan *Microsoft Teams* 365 dalam proses pembelajaran secara virtual bagi siswa ?
2. Bagaimana respon guru terhadap penggunaan *Microsoft Teams* 365 dalam proses pembelajaran ?

D. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan tentunya selalu berorientasi pada tujuan, tanpa adanya tujuan yang jelas maka arah kegiatan tidak, karena tidak tahu apa yang ingin dicapai dari kegiatan tersebut. Setiap kegiatan tentunya selalu berorientasi pada tujuan, tanpa adanya tujuan yang jelas maka arah kegiatan tidak, karena tidak tahu apa yang ingin dicapai dari kegiatan tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Azril (2008:18) berpendapat bahwa tujuan penelitian adalah sebuah pernyataan yang mengemukakan hal yang diperoleh oleh orang yang melakukan penelitian, sehingga dapat dikatakan bahwa “Tujuan adalah gambaran atau sesuatu diharapkan peneliti”. Berdasarkan rumusan masalah

tersebut, maka tujuan dari penelitian ini, adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana keefektifan penggunaan media *virtual learning Microsoft Teams* 365 dalam proses pembelajaran.
2. Untuk mengetahui bagaimana respon guru terhadap penggunaan *Microsoft Teams* 365 dalam proses pembelajaran?

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiono (2018:39) variabel penelitian merupakan suatu pelengkap atau sifat atau nilai dari suatu obyek, atau sesuatu yang mempunyai jenis tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dikaji dan dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun menjadi variabel penelitian yang berjudul “keefektifan penggunaan media *virtual learning Microsoft Teams* 365 dalam proses pembelajaran kelas 5 SDN Tenggilis Mejoyo 1” ini, adalah :

1. Variabel X : Media *virtual learning Microsoft Teams* 365
2. Variabel Y : Guru dan siswa kelas 5 SDN Tenggilis Mejoyo 1.

a. Defenisi Operasional Variabel (DOV)

Menurut Sugiyono (2015) definisi operasional dalam variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari objek atau penelitian yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya, dari pendapat tersebut, dapat

dikatakan bahwa definisi operasional variabel merupakan penjabaran atau penjelasan dari variabel bebas dan variabel terikat. Adapun definisi operasional variabel (DOV) dari penelitian ini, yaitu:

1) **Microsoft Teams 365**

Microsoft Teams 365 adalah salah satu platform aplikasi Microsoft yang berupa aplikasi rapat online (*meeting*) *Microsoft Teams 365* merupakan aplikasi rapat yang dapat berkolaborasi dengan *Office 365*, sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses file berformat lain, misalnya; *Power Point, Word, Forms, Excel*. Selain itu, pada platform aplikasi *Microsoft Teams 365* ini, pengguna dapat menjadwalkan rapat, membual file persentasi, membuat kuis, membuat grup, menyimpan dokumen/data menggunakan emoji dan stiker, mengedit tulisan melakukan dan menyimpan percakapan serta merekam persentasi.

2) **Guru**

Guru merupakan komponen penting dalam proses pendidikan karena guru merupakan fasilitator dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, guru berperan sebagai responden karena penelitian ini tidak terlepas dari keikutsertaan guru dalam penggunaan dan pengoperasian media serta keterlaksanaan proses pembelajaran. Respon guru dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana

keefektifan penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* 365 sebagai media pembelajaran daring.

3) Siswa

Siswa merupakan objek penting dalam proses pembelajaran, sehingga keberadaan siswa sangat dibutuhkan untuk memperoleh data penelitian. Dalam penelitian ini, siswa diberi seperangkat soal tes untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran daring *Microsoft Teams* 365, nilai tersebut nantinya akan dijadikan bahan acuan untuk penelitian untuk mengetahui efektif tidaknya media yang digunakan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah yang didasarkan pada analisis dan konstruksi yang dilakukan secara sistematis, metodologis dan konsisten dan bertujuan untuk mengungkapkan kebenaran sebagai salah satu manifestasi keinginan manusia untuk mengetahui apa yang sedang dihadapinya (Soerjono Soekanto). Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi guru dalam melakukan pembelajaran daring dengan menggunakan *Microsoft Teams* 365 tentang bagaimana pengoperasian serta fitur-fitur yang dapat diakses melalui

Microsoft Teams 365.

2. Bagi Siswa

Penelitian dapat menambah wawasan kepada siswa tentang penggunaan media virtual learning *Microsoft Teams 365* sebagai sarana bagi siswa dalam melakukan pembelajaran secara daring.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan bagi warga sekolah tentang sarana mengajar dan bagaimana manfaat yang didapatkan melalui penggunaan media virtual learning *Microsoft Teams 365* dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan manfaat tersendiri bagi peneliti baik untuk mengembangkan pengalaman baru, bermanfaat dalam hal mengembangkan wawasan bagi peneliti melalui berbagai sumber dan referensi, dan tentunya sebagai syarat dalam menyelesaikan pendidikan jenjang Strata Satu Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.