

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas. Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat.

Dan dalam proses pembelajaran, guru mempersiapkan untuk menjadi profesional yang telah banyak dilakukan. Kenyataan menunjukkan bahwa tidak semua guru memiliki kinerja yang baik dalam melaksanakan tugasnya. Hal itu ditunjukkan dengan kenyataan (1) guru sering mengeluh kurikulum yang berubah-ubah, (2) guru sering mengeluh kurikulum yang syarat dengan beban, (3) seringnya siswa mengeluh dengan cara mengajar guru yang kurang menarik, (4) masih belum dapat dijaminnya kualitas pendidikan sebagai mana mestinya.

Menurut Mulyana (2013) pada hakikatnya standar kompetensi guru adalah untuk mendapatkan guru yang baik dan profesional, yang memiliki kompetensi untuk melaksanakan fungsi dan tujuan sekolah khususnya, serta tujuan pendidikan pada umumnya, sesuai kebutuhan masyarakat dan tuntutan zaman. Berdasarkan penjelasan di atas guru di tuntut untuk profesional dalam menjalankan perannya sebagai pengajar dimana guru harus biisa menyesuaikan apa yang dibutuhkan masyarakat dan zaman dalam hal ini yaitu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang.

Untuk itu pentingnya guru dalam proses pembelajaran, apalagi sekarang pada masa *work from home* saat ini dengan adanya pandemi *covid-19* yang melanda belahan dunia termasuk di Indonesia ternyata membawa dampak tersendiri bagi dunia pendidikan. Pemerintah mengeluarkan beberapa kebijakan atau langkah yang dilakukan selama pandemi *covid-*

19 ini berlangsung. Salah satunya kebijakan yang diambil yaitu meliburkan kegiatan belajar mengajar yang kemudian berubah menjadi pembelajaran daring atau *online*. Adanya edaran Kemendibud No.2 tahun 2020 dan No.3 tahun 2020 tentang pencegahan dan penanganan virus covid-19 yang mewajibkan lembaga pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran secara daring atau *online*.

*E-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapan pun dan di mana pun (Dahiya, 2012). Pembelajaran elektronik atau *e-learning* telah dimulai pada tahun 1970-an. Sedangkan menurut Waller dan Wilson (2001) *E-learning* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, menuntut dunia pendidikan untuk bisa mengikuti eksistensinya, hal ini berpengaruh terutama pada proses pembelajaran. Dalam perkembangan teknologi, telah banyak melahirkan model dan metode pembelajaran yang sangat kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Begitu banyaknya aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran memberikan banyak pilihan kepada guru dan siswa untuk menerapkannya dalam pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan singkatan dari pembelajaran dalam jaringan, yang mana maksud dari hal ini, bahwa pembelajarannya itu harus mengandalkan internet. Dalam hal ini internet merupakan salah satu daya dukung yang paling berpengaruh terdapat berjalannya poses pembelajaran daring atau *online*, namun pada umumnya sudah kita ketahui, bahwa tidak semua tempat memiliki internet yang cukup bagus.

Pembelajaran *online* merupakan bentuk pembelajaran atau pelatihan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, CD-ROOM (secara langsung dan tidak langsung). Pembelajaran *online* menghubungkan pembelajar (peserta didik) dengan sumber belajarnya (database, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat

salingberkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/*synchronous* dan secara tidak langsung/*asynchronous*).

Pembelajaran *online* merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya (Dewi, 2020).

Banyak aplikasi pembelajaran *online* yang bisa diterapkan dalam dunia pendidikan akhir-akhir ini. Menurut Molinda (2005), yang dikutip oleh Arizona (2020). Penerapan pembelajaran *online* secara sereentak ini tentu saja memberikan banyak keuntungan bagi sebagian pihak. Terutama bagi perusahaan yang bergelut dibidangnya. Diantara beberapa perusahaan yang diuntungkan yaitu: 1) penyedia jasa internet ISP (Internet Servis Propider) Perusahaan ini akan memiliki keuntungan lebih banyak dari sebelumnya karena akan semakin banyak orang yang memasang wifi/internet dirumahnya secara mandiri atau melalui kartu perdana/kuota. 2) perusahaan elektronik seperti Hp, Laptop mengalami penjualan yang cukup banyak. 3) perusahaan pembuat aplikasi yang selama ini banyak digunakan sebaagai media pembelajaran *online* yaitu: *Google Classrom, Google Form, Google Meet, Zoom Meeting, Cloud-X, Ed-Puzzle, Moodle, Schoology* dan lain-lain (Fajrillah, 2020).

Aplikasi *zoom* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan *online* dan kolaborasi seluler. Penggunaan *meeting* dalam aplikasi ini bisa menampung 1000 peserta bersama dalam satu pertemuan secara virtual. Aplikasi ini dapat *download* secara gratis, tetapi tetap fungsional, fitur yang ada antara lain panggilan *telephone*, webinar, presentasi, dan masih banyak lainnya. Aplikasi ini dinilai punya kualitas yang baik, dapat dibuktikan dengan perusahaan yang sudah masuk dalam *fortune* 500 sudah menggunakan layanan ini (Wibawanto, 2020).

Dalam pembelajaran *online* sangat berpengaruh dengan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kemampuan-

kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

Berdasarkan peneliti yang sudah melihat langsung atau merasakan langsung pembelajaran *online* dengan menggunakan aplikasi *zoom*, ada saja kendalanya, contohnya suara putus-putus, ada yang tidak mengikuti proses pembelajaran dengan alasan *handphone* dibawa orang tua bekerja.

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Online* Melalui Aplikasi *Zoom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN Gayungan 2 Surabaya”, bertujuan untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran online melalui aplikasi *zoom* dan hasil belajar siswa pada masa pandemi Covid-19, dan platform yang mendukung seperti *google form* untuk mengumpulkan data respon siswa dalam pembelajaran *online* melalui aplikasi *zoom* dan hasil belajar siswa.

#### **B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah adalah usaha untuk menerapkan batasan-batasan dari masalah penelitian yang akan di teliti. Pembatasan masalah ini dimaksudkan agar penelitian terarah. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak keterbatasan baik tenaga, waktu, dan biaya. Berdasarkan judul penelitian ini “Pengaruh pembelajaran *online* melalui aplikasi *zoom* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SDN Gayungan 2 Surabaya”, maka ruang lingkup dalam penelitian ini seperti berikut:

1. Pembelajaran *Online* melalui Aplikasi *Zoom*
2. Hasil Belajar Siswa Kelas 5, Tema 4, Subtema 3, dan Pembelajaran 2

#### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah respon siswa pada pelaksanaan pembelajaran *online* melalui aplikasi *zoom* SDN Gayungan 2 Surabaya?
2. Adakah pengaruh pembelajaran *online* melalui aplikasi *zoom* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SDN Gayungan 2 Surabaya?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan respon siswa pada pelaksanaan pembelajaran *online* melalui aplikasi *zoom* SDN Gayungan 2 Surabaya
2. Mengetahui pengaruh pembelajaran *online* melalui aplikasi *zoom* terhadap hasil belajar kelas 5 SDN Gayungan 2 Surabaya.

#### **E. Variabel Penelitian**

##### **a. Variabel Bebas**

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2016). Variabel bebas dari penelitian ini yaitu pembelajaran *online* melalui aplikasi *zoom*.

##### **b. Variabel Terikat**

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016). Variabel terikat dari penelitian ini yaitu hasil belajar.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya:

1. Bagi Siswa  
Dengan melaksanakan penelitian ini siswa dapat menggunakan aplikasi *zoom* dalam proses pembelajaran *online* dengan baik dan lancar.

2. Bagi Guru  
Dengan mengetahui pengaruh dalam pembelajaran *online* melalui aplikasi *zoom*, guru dapat membuat strategi pembelajaran *online* melalui aplikasi *zoom*.
3. Bagi Peneliti  
Bagi peneliti sendiri akan sangat bermanfaat terutama untuk bekal saat sudah terjun dalam dunia pendidikan sebagai seorang guru dalam kondisi pembelajaran *online* atau pembelajaran tatap muka.