

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia yang ingin mengembangkan dan memajukan kemampuan diri. Dalam pendidikan terdapat interaksi antara pendidik dengan siswa, salah satu interaksi tersebut bisa terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung. Menurut Samino dan Saring (2013: 27 – 28) agar aktivitas yang dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran terarah pada proses peningkatan potensi siswa secara komprehensif, pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar, yaitu bertolak dari kebutuhan siswa untuk belajar. Pendidikan mengajarkan manusia untuk menjadi seseorang yang mandiri, berilmu, tanggung jawab, dan mempunyai akhlaq untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang baik yaitu menciptakan generasi yang memiliki keterampilan dalam segala hal, dapat membentuk jiwa sosial, dan membentuk kemandirian dalam diri.

Pada saat ini manusia dihadapkan pada masalah virus corona yang sudah menyebar. Dalam hal mengurangi penyebaran virus corona pemerintah menerapkan kebijakan *social distancing*. Pandemi covid-19 ini tidak hanya membawa dampak disegi perekonomian masyarakat dan negara, namun juga membawa pengaruh pada pendidikan khususnya di Indonesia. Pemerintah memberikan edaran untuk lembaga pendidikan untuk memberlakukan proses pembelajaran jarak jauh. Sehingga beberapa tahun terakhir, banyak perubahan terjadi yang mengharuskan pendidik untuk menggunakan teknologi dalam pendidikan. Seperti yang terdapat dalam kurikulum 2013 yang mengintruksikan siswa untuk dapat mencari informasi secara individu atau

mandiri melalui pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi internet. Hal ini berguna untuk menghadapi alur globalisasi maupun dalam kondisi dilanda pandemi Covid-19. Yang dimana dalam kondisi tersebut, lembaga pendidikan harus bisa menyesuaikan diri untuk dapat mencapai tujuannya. Salah satu solusi untuk menghadapi kondisi tersebut ialah dengan membuat Kelas Virtual.

Kelas virtual biasa disebut dengan istilah *E-Learning* merupakan sistem pendidikan yang memanfaatkan suatu teknologi informasi dalam suatu proses pembelajaran atau pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh ini merupakan pengalaman baru bagi guru dan siswa. Menurut Ardiansya (2013:27) *E-Learning* adalah sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa. Maka, Jones (2007:12) berpendapat bahwa *E-learning* yang diselenggarakan secara benar juga dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, antara rekan dan siswa, dan interaksi dalam kelompok yang lebih kecil. Guru tidak memonopoli komunikasi dan kepuasan siswa atas interaksi ini dapat meningkat. Sehingga pembelajaran *E-learning* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran dengan memberikan kenyamanan saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Pangondian et al (2019:55-56) Kelas Virtual atau *E-Learning* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pembelajaran *E-learning* antara lain tidak memiliki keterbatasan akses waktu dan ruang, penggunaan biaya yang terjangkau, serta dapat mendorong siswa untuk bisa berpikir lebih kritis dan kreatif. Sedangkan Nengrum et al (2021:12) menjelaskan bahwa pembelajaran *E-learning* mempunyai kekurangan antara lain guru lebih sulit melakukan pengawasan terhadap peserta didik, rendahnya interaksi antara peserta didik dan

guru mempengaruhi pemahaman materi peserta didik yang rendah, serta tidak semua peserta didik mempunyai alat komunikasi seperti handphone atau laptop.

Penggunaan alat komunikasi atau teknologi tersebut merupakan bagian dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang memberikan peran besar dalam pembelajaran jarak jauh atau *E-learning*. Sarana pembelajaran *E-learning* dikenal dengan istilah platform. Contoh platform pembelajaran *Google meet*, *zoom*, *Google Classroom*, *Microsoft Teams* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajarn jarak jauh atau *e-learning*.

Platform *Microsoft Teams* sering kali digunakan dalam pembelajaran disekolah area Surabaya. *Microsoft Teams* merupakan aplikasi bentukan microsoft yang memiliki tujuan mempermudah penggunaanya untuk mengakses informasi secara mudah dimanapun dan kapanpun. Aplikasi ini dapat menyimpan catatan penggunaanya lalu bisa dibagikan ke pengguna lainnya. Menurut Microsoft (2018) *Microsoft Teams* adalah hubungan digital aplikasi cloud yang menyatukan percakapan, rapat, file, dan apalikasi dalam satu sistem manajemen pembelajaran tunggal. *Microsoft Teams* merupakan salah satu platform pembelajaran yang terdapat fitur *chatting* dan *learning vidio* yang mudah digunakan sehingga memungkinkan guru dan siswa berkomunikasi maupun berinteraksi saat pembelajaran *E-learning*. *Microsoft teams* lebih banyak digunakan karena mempunyai HD dan Audio dengan kualitas baik serta dapat menjaga kerahasiaan atau privasi penggunaanya. Dengan adanya media interaktif ini dianggap dapat memudahkan proses belajar mengajar yang dilakukan guru dengan siswa dalam kondisi pandemi seperti saat ini.

Akan tetapi tidak menutup kemungkinan jika media interaktif *Microsoft Teams* menjadi kendala dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa.

Dengan kurangnya pemahaman pada sebuah teknologi (Gaptek) sering terjadi pada pendidik yang sudah terbiasa menyampaikan materi secara langsung dengan menggunakan media nyata dan melibatkan siswa secara langsung. Sehingga dalam kondisi seperti ini membuat para pendidik harus memahami media virtual agar dapat menyampaikan materi sesuai rencana pembelajaran. Untuk para siswa media virtual tidak asing lagi bagi mereka, karena para siswa kebanyakan sudah bisa mengakses internet. Namun untuk melakukan pembelajaran secara *E-Learning* para siswa mungkin masih awam akan hal tersebut, karena sebelumnya para siswa mendapatkan atau melakukan proses pembelajaran secara langsung. Demikian pula kendala yang dialami siswa, para siswa masih sangat awam mengenal media interaktif *Microsoft Teams*. Karena pada dasarnya para siswa sudah terbiasa mendapatkan materi pembelajaran secara langsung. Namun dengan adanya kendala tersebut dalam pembelajaran yang dilakukan secara *E-Learning*, sering kali para siswa lebih bergantung pada penjelasan guru serta mengandalkan konsep atau materi yang sudah ada.

Proses pembelajaran yang dilakukan saat ini membuat sebagian siswa kelas 5 Sekolah Dasar malas untuk berpikir, kurang menciptakan sebuah ke kreatifitas, kritis, dan ke inovatifannya dalam pembelajaran. Serta yang hanya selalu mendengarkan guru yang berceramah saat melakukan pembelajaran secara daring maupun luring. Saat pemberian tugas pun terkadang siswa malas mengerjakannya dan hanya mengandalkan orangtua untuk membantunya mengerjakan tugas. Sehingga rasa ke kreatifitasnya kurang. Hal ini berpengaruh pada pemahaman konsep mata pelajaran yang rendah.

Dari permasalahan tersebut, diperlukannya penelitian lebih lanjut dengan judul **Efektivitas Microsoft Teams**

Dalam Pembelajaran *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Bagi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dibatasi dalam beberapa hal berikut:

1. Mendeskripsikan dan mengetahui efektivitas hasil pembelajaran jarak jauh yang dialami siswa kelas 5 sekolah dasar, dengan menggunakan platform belajar berupa *Microsoft Teams*.
2. Proses pembelajaran dilakukan pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang diajukan ialah Bagaimana efektivitas *Microsoft Teams* terhadap hasil belajar *E-learning* siswa kelas 5 Sekolah Dasar ?

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan yang ingin dicapai dapat mengetahui keefektifitas *Microsoft Teams* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

E. Variabel Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah yang diajukan, maka dalam penelitian ini mempunyai variabel sebagai berikut:

Variabel terikat : *Microsoft Teams*

Variable bebas : Hasil belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar

- a. Efektivitas

Efektivitas merupakan suatu pengukuran seberapa jauh target (waktu, kualitas, dan kuantitas) yang sudah

dicapai. Memiliki arti semakin besar persentase hasil belajar Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 yang dicapai, maka semakin tinggi efektivitasnya.

b. *Microsoft Teams*

Microsoft office 365 (Microsoft Teams) merupakan salah satu platform pembelajaran jarak jauh dalam sebuah aplikasi yang berkolaborasi dengan berbagai perangkat lunak seperti *microsoft office, microsoft share point online*, dan sebagainya. *Microsoft teams* ini sebuah teknologi yang menjadikan internet sebagai pusat server untuk dapat mengolah data dan aplikasi pengguna yang mengizinkan para penggunanya bisa menjalankan program dengan mengakses data pribadi mereka melalui internet.

c. Model pembelajaran *E-Learning*

Model pembelajaran *E-learning* merupakan segala aktifitas pembelajaran yang dilakukan menggunakan bantuan teknologi elektronik dan internet. Selain itu sistem pembelajaran yang berubah dari bentuk konvensional kedalam bentuk digital.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh setelah melakukan penelitian ini antara lain:

1. Manfaat untuk siswa
 - a. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SD saat proses pembelajaran *E-learning* dengan menggunakan platform belajar berupa *Microsoft Teams*.
 - b. Meningkatkan motivasi siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan melalui platform

belajar *Microsoft Teams* pada pembelajaran jarak jauh *E-Learning*.

2. Manfaat untuk guru
 - a. Memberikan bantuan pikiran yang baik dalam hal meningkatkan kualitas kegiatan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *E-learning*.
 - b. Memberikan ide untuk meningkatkan kualitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik melalui platform belajar *Microsoft Teams*.

3. Manfaat untuk peneliti
 - a. Mendapatkan pengetahuan tentang penggunaan platform belajar *Microsoft Teams* dalam pembelajaran *E-learning* di SD.
 - b. Menambah wawasan peneliti tentang Efektivitas *Microsoft Teams*, terhadap hasil belajar siswa kelas V SD.