

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Miarso, (2004) pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali. Menurut Bahri (2019) pembelajaran dimaknai sebagai proses atau cara yang dilakukan oleh seseorang agar dapat melakukan kegiatan belajar. Disamping itu, konsep pembelajaran bisa bermakna sebagai proses interaktif yang berlangsung antara guru dan peserta didik dengan tujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan atau *skill*.

Sanaky (2013) menjelaskan pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Keberhasilan pembelajaran dapat diukur berdasarkan penguasaan guru terhadap perangkat pembelajaran dan penggunaan media yang digunakan saat menyampaikan materi di kelas. Dengan adanya perangkat pembelajaran menjadikan guru semakin profesional dimana guru akan terbantu dalam merancang, melaksanakan, hingga mengevaluasi pembelajaran yang matang.

Sejak adanya pandemi covid-19 banyak perubahan yang terjadi dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dunia, menuntut banyak orang untuk berubah dan melakukan perubahan-perubahan lainnya. Dengan adanya pandemi covid-19, maka pemerintah mengambil kebijakan dengan menetapkan metode pembelajaran dalam jaringan atau

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Fokus perhatian program pembelajaran jarak jauh tetap harus menekankan pada kebutuhan pembelajaran dari pembelajar daripada teknologinya sendiri, meskipun dunia pendidikan tidak bisa dilepaskan dari teknologi. Pada saat pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dilakukan dengan berbagai keterbatasan kemampuan, sarana dan prasarana seperti laptop, HP, dan Komputer yang terhubung dengan koneksi jaringan internet baik guru maupun peserta didik. Dengan adanya pembelajaran jarak jauh, semua aktivitas belajar antara guru dan siswa dilakukan dari rumah yang mendadak tanpa persiapan sama sekali. Adanya perubahan sistem pembelajaran dari tatap muka atau luring (luar jaringan) menjadi daring (dalam jaringan) tentunya membutuhkan kesiapan dari semua unsur dari segi pemerintah, sekolah, guru, orang tua dan siswa. Meskipun pembelajaran dilakukan secara online, untuk memastikan proses belajar mengajar tetap berjalan lancar, guru di tuntut mendesain media pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan siswa tidak cenderung bosan. Guru dapat menggunakan media daring (online) seperti *Whats App*, telegram, *geogle meet*, *zoom*, *Microsoft Sway*, *Geogle Classroom* dan berbagai media daring lainnya sebagai media pembelajaran. Dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat ini memudahkan setiap orang dapat menikmati dan mengakses informasi kapanpun dan dimanapun. Salah satunya termasuk siswa sekolah dasar. Saat ini teknologi dimanfaatkan untuk pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh sendiri menerapkan sistem pembelajaran yang tidak berlangsung dalam suatu ruangan kelas, sehingga tidak ada interaksi langsung secara tatap muka antara guru dan peserta didik. Salah satunya pemanfaatan teknologi yaitu penggunaan telepon genggam atau yang biasa dikenal dengan *handphone*. *Handphone* menjadi salah satu teknologi yang sangat praktis dan bisa dibawa kemana saja dan tidak dapat dipungkiri bahwa hampir anak-anak sampai kalangan dewasa pasti memilikinya. Oleh karena itu, *handphone* bisa dijadikan

sebagai media sederhana sehingga kegiatan pembelajaran bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja.

Anitah (2008) mendefinisikan media sebagai perantara penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima pesan. Menurut Suryani & Agung (2012) media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.

Fakta yang ada di lapangan bahwa saat proses pelaksanaan pembelajaran jarak jauh masih terlihat banyak sekali kendala yang terjadi yaitu 1) penguasaan teknologi masih rendah dimana dalam pandemi seperti ini, guru harus melek digital. Kemampuan penguasaan teknologi ini harus diasah dengan baik karena sangat penting untuk mentransfer apa yang akan kita sampaikan kepada siswa, kemampuan penguasaan teknologi inilah yang terpenting bagaimana cara memanfaatkan android tersebut. 2) keterbatasan sarana dan prasarana, covid 19 tidak hanya memberikan dampak terhadap bidang pendidikan tetapi juga memberikan dampak negative terhadap bidang perekonomian. Akibat pandemi ini, banyak terjadinya pengurangan karyawan hingga mengakibatkan pengangguran. Untuk memenuhi kebutuhan pokok sudah terasa sulit ditambah dengan adanya pembelajaran jarak jauh yang mengharuskan memiliki sarana dan prasarana yang memadai. Tidak sedikit siswa, yang mempunyai android tetapi kurang mensupport koneksi internet atau aplikasi yang diperlukan untuk proses belajar mengajar. 3) jaringan internet, saat melakukan pembelajaran jarak jauh berbasis online tentunya membutuhkan koneksi jaringan internet yang stabil, kebutuhan jaringan internet ini disesuaikan dengan letak tempat tinggal guru dan siswa. Walaupun tidak stabil, ini menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran daring yang sudah dipilih oleh sekolah. 4) biaya, dalam keadaan seperti ini tentu saja biaya

juga mempengaruhi adanya sarana dan prasarana, tambahan biaya untuk membeli kuota internet yang sekarang ini menjadi kebutuhan primer juga menjadi beban yang harus di tanggung orang tua. Tidak jarang banyak orang tua yang tidak siap adanya penambahan biaya, hal inilah yang menjadikan orang tua harus bekerja sama dengan guru untuk terlaksananya pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh saat ini, ada peserta didik yang lebih senang atau lebih berhasil mengikuti program belajar jarak jauh yang memberikan kesempatan berdialog dan menggunakan program terstruktur.

Untuk mengatasi masalah tersebut guru hendaknya berperan sebagai pemrogram, yaitu selalu kreatif dan inovatif menghasilkan berbagai karya inovatif berupa program atau perangkat keras/lunak yang akan digunakan untuk membelajarkan ke peserta didik. Di samping itu guru harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk mengatasi kesulitan belajar siswa serta mengkolaborasikan media agar pembelajaran tidak menjadi monoton dan dapat menghidupkan suasana pembelajaran interaktif antara guru dan siswa. Dengan mengkolaborasikan aplikasi Microsoft Sway dan Zoom akan membantu memperjelas bahan atau materi yang akan disampaikan kepada peserta didik saat pembelajaran jarak jauh. Dimana di dalam aplikasi Sway membantu mengumpulkan, meformat, dan berbagi ide, cerita, dan presentasi kita di layar interaktif berbasis web yang terlihat menarik. Dengan sway baru dengan mudah kita dapat menambahkan teks, gambar, dokumen, video, bagan, atau tipe konten lain. Sehingga bisa dikatakan aplikasi sway ini sangat cocok digunakan untuk membuat membuat materi pembelajaran agar lebih menyenangkan.

Hal ini yang menarik peneliti melakukan penelitian di SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya untuk mengetahui bagaimana bentuk pembelajaran yang di terapkan di sekolah tersebut.

Berdasarkan hal tersebut untuk mengetahui penerapan pembelajaran jarak jauh berbasis Microsoft Sway

dan Zoom, maka peneliti mengambil judul “Implementasi PJJ menggunakan Microsoft Sway dan Zoom Pada Kelas IV SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya”.

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

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, mendalam dan terarah. Maka peneliti memandang permasalahan penelitian ini yaitu Implementasi PJJ menggunakan Microsoft Sway dan Zoom Pada Kelas IV SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengimplementasikan PJJ menggunakan Microsoft sway pada kelas IV SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya ?
2. Bagaimana mengimplementasikan PJJ menggunakan Zoom pada kelas IV SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya?

## **D. Asumsi**

Asumsi adalah berbagai pernyataan yang bisa diuji kebenarannya dengan dilakukannya percobaan dalam penelitian. Asumsi penelitian ini yaitu implementasi PJJ dengan menggunakan Microsoft Sway dan Zoom pada kelas IV SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya.

## **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan bagaimana implementasi PJJ menggunakan Microsoft Sway dan Zoom pada kela IV SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya.

2. Mendeskripsikan bagaimana implementasi PJJ menggunakan Zoom pada kelas IV SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya.

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

Berdasarkan uraian di atas, manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, antara lain:

1. Manfaat Teoritis
  - 1) Untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta memanfaatkan teknologi internet secara maksimal.
  - 2) Untuk meningkatkan pemahaman dan wawasan tentang implementasi pembelajaran jarak jauh
2. Manfaat Praktis
  - 1) Bagi peneliti  
Penelitian ini sebagai sarana untuk menambah dan memperkaya wawasan serta pengalaman terkait pembelajaran dalam jaringan (daring) . sebagai salah satu alternative pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan merdeka belajar.
  - 2) Bagi sekolah  
Memberikan saran dan masukan bagi sekolah khususnya pada pembelajaran jarak jauh untuk terus memperbaiki kualitas mutu pembelajaran demi tercapainya merdeka belajar. Selain itu dapat mengetahui implementasi pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan Microsoft sway dan Zoom.
  - 3) Bagi guru  
Sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan teknologi dan keterampilan dalam menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran.
  - 4) Bagi siswa  
Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam penguasaan teknologi untuk memotivasi belajar dari rumah.

## G. Batasan Istilah

Batasan istilah ini dimaksudkan untuk memperjelas kata-kata atau istilah kunci yang diberikan dengan judul Implementasi PJJ Dalam Menggunakan Microsoft Sway dan Zoom Pada Kelas IV SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya. Pemaparan istilah sebagai berikut:

### 1. Implementasi

Menurut Setiawan (2004:39) Implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif.

Sedangkan menurut Usman (2002:70) Implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan.

Hal ini sependapat dengan Solichin Abdul Wahab (1997:63) Implementasi adalah tindakan-tindakan yang dilakukan baik oleh individu-individu, pejabat-pejabat, atau kelompok-kelompok pemerintah atau swasta yang diarahkan pada tercapainya tujuan-tujuan yang telah digariskan dalam keputusan kebijakan.

### 2. Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Pembelajaran online atau *e-learning* adalah salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (Hanum, 2013: 92). Menurut Sofyana & Abdul, (2019:82) Tujuan dari adanya pembelajaran daring adalah memberikan layanan pembelajaran bermutu

dalam jaringan yang bersifat massif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas.

Jaya Kumar C. Koran, (2002) menjelaskan *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. *E-learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya tatap muka atau interaksi secara langsung dimana proses pembelajarannya menggunakan jaringan internet.

### 3. *Microsoft Sway*

Menurut Kress dan Bezewr (dalam Khoirul Huda, 2017) *sway* adalah alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, gambar, video, dan suara. *Sway* juga merupakan salah satu bentuk multimedia yang mengombinasikan teks dengan gambar dan bentuk tertentu.

### 4. *Zoom Cloud Meeting*

Menurut Haqien & Rahman (2020) *Zoom Meeting* merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran saja tetapi bisa digunakan untuk urusan perkantoran maupun urusan lainnya. *Platform* ini gratis jadi dapat digunakan oleh siapapun dengan batas waktu empat puluh menit dan tidak ada batasan waktu jika akun kita berbayar. Dalam aplikasi *Zoom Meeting* ini kita bisa berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat *video*. Oleh karena itu, memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran.