

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam sebuah kehidupan, melalui pendidikan manusia dapat berkembang dan berinovasi dengan segala hal, karena pendidikan menyangkut keseluruhan aspek dalam hidup manusia. Banyaknya ide, proses, dan hasil dari upaya inovasi yang dilakukan dalam dunia pendidikan sebetulnya tidak terlepas dari keberhasilan semua pihak khususnya dalam dunia pendidikan dalam memaknai tentang “Teknologi”. Adapun tujuan dari pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan nasional mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Oemar Hamalik (2014: 3) menyatakan bahwa Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungan, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara tepat dalam kehidupan masyarakat.

Pendidikan berperan sangat besar dalam perkembangan teknologi, jika dalam pengertian teknologi dikatakan sebagai proses, maka pendidikan dapat dikatakan sebagai salah satu teknologi, karena pendidikan itu merupakan proses untuk menjadikan manusia terdidik, atau proses untuk memperoleh nilai tambahan (*added value*), sehingga dapat dikatakan *education as technology*. Adapun pengertian teknologi (termasuk teknologi pendidikan) secara umum adalah: proses yang meningkatkan nilai tambah, produk yang digunakan dan atau dihasilkan untuk memudahkan dan meningkatkan kinerja, struktur atau sistem di mana proses dan produk itu dikembangkan dan digunakan.

Teknologi pendidikan secara mendasar merupakan aplikasi dari pendekatan tematik atau *systematic approach*. Pendekatan tersebut tampak pada tiga aspek utama, yakni:

- (1) spesifikasi tujuan-tujuan pendidikan dalam suatu pelajaran
- (2) penentuan metode-metode mengajar/belajar yang digunakan
- (3) penilaian materi pelajaran sehubungan dengan tujuan yang hendak dicapai.

Maka dari itu dalam rangka menyelenggarakan pendidikan yang berkesesuaian dengan kebutuhan manusia pada zamannya maka pemerintah menerapkan Kurikulum 2013 sebagai bagian dari sistem penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 ini dikaitkan dengan perubahan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan ilmiah (*systematic approach*) dimana pendekatan ini berorientasi pada pembelajaran berpusat kepada siswa (*student centered*). Siswa memiliki interaksi dalam proses pembelajaran mandiri.

Teknologi pendidikan muncul sebagai bidang studi dan bidang kategorisasi sejak awal tahun 1960-an yang pada waktu itu berkembang dua bidang yang dikembangkan, yaitu konsep mengenai audiovisual pendidikan dan bidang program pembelajaran. Konsep mengenai audiovisual pendidikan diperluas dari luar pengembangan teknologi pendidikan dengan pengaplikasian dalam pendidikan yaitu untuk hiburan, penanganan informasi dan komunikasi. Hiburan di sini mempunyai makna bagaimana bahwa dalam proses pendidikan itu menjadi sebuah pendekatan yang dapat meningkatkan minat, motivasi, dan dorongan siswa untuk melibatkan dirinya. Juga penyuguhan informasi yang dapat memenuhi kebutuhan siswa. Dan komunikasi seperti apa yang harus diciptakan sehingga antara penerima pesan dan penyampainan pesan dapat berjalan.

Sedangkan hal yang berkaitan dengan program pembelajaran adalah pengembangan dari konsep desain pembelajaran yang meliputi sumber belajar (*learning resources*), belajar individu (*individualize learning*), dan pendekatan sistem (*system approach*). Ketiga aspek tersebut dikombinasikan menjadi satu proses, yaitu pengembangan pembelajaran (*instructional development*).

Lebih lanjut dalam dunia pendidikan pemaknaan terhadap “Teknologi” ini

sudah sejak lama dilakukan sehingga menghasilkan sebuah kajian ilmu yang disebut dengan “Teknologi Pendidikan” bahkan dalam perkembangannya dewasa ini telah melahirkan ilmu “Teknologi Pembelajaran”. Dengan demikian, Teknologi Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran telah membawa pada upaya terwujudnya berbagai ide dan pemikiran serta prosedur tindakan yang harus dilakukan dalam rangka mewujudkan proses inovasi dalam dunia pendidikan sehingga mampu menghasilkan sesuatu yang baru, baik itu yang berhubungan dengan ide, proses, prosedur dan hasil yang berhubungan langsung maupun tidak langsung dengan berbagai sumber belajar yang meliputi lingkungan, orang, alat, prosedur, konsep, teori, teknologi, media, serta prosedur pemecahan masalah itu sendiri, bahkan di era sekarang telah termasuk di dalamnya adalah model-model pembelajaran elektronik dan virtual baik secara personal maupun kelembagaan hingga sistem akreditasi atas temuan-temuan hasil inovasi dalam dunia pendidikan dan pembelajaran.

Berbicara mengenai perkembangan teknologi dan informasi tidak akan pernah mengalami kemunduran, mengingat di era globalisasi yang sarat dengan persaingan dan menuntut mutu sumber daya manusia yang unggul, sehingga manusia akan selalu berevolusi memperbaiki diri dari waktu ke waktu, melalui Internet misalnya, Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Internet adalah singkatan dari Interconnected Networking yang apa bila diartikan dalam Bahasa Indonesia berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan atau suatu media yang memudahkan kita untuk memperoleh berbagai informasi sumber dari berbagai belahan dunia.

Kesiapan dalam menghadapi perkembangan teknologi juga harus dibuktikan dengan kesiapan diri dalam menerima setiap isu yang sedang terjadi, yang berakibat besar terhadap aspek kehidupan terkhususnya di dunia Pendidikan. Pandemi Covid-19 yang menjadi isu besar pada awal tahun ini menjadikan segala aktivitas menjadi terganggu. Pendidikan anak sekolah dasar adalah salah satu sektor yang sangat terdampak kondisi pandemi ini. Sampai saat ini, kemendikbud masih belum mengizinkan pemerintah daerah di selain zona kuning dan hijau untuk membuka sekolah. Dalam rangka pemenuhan hak peserta didik untuk

mendapatkan layanan pendidikan selama darurat penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19), proses pembelajaran dilaksanakan melalui penyelenggaraan Belajar dari Rumah (BDR) sebagaimana tercantum dalam Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19) yang diperkuat dengan SE Sekjen Nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan BDR selama darurat Covid 19 poin ke 2 yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
- b. Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemic Covid-19;
- c. Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar dirumah;
- d. Bukti atau prosuk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Pembelajaran elektronik (*e-learning*) atau pembelajaran daring (*online*) merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet. Kemajuan yang terjadi dalam dunia teknologi komunikasi dan informasi memunculkan peluang maupun tantangan baru dalam dunia pendidikan. Peluang baru yang muncul termasuk akses yang lebih luas terhadap konten multimedia yang lebih kaya, dan berkembangnya metode pembelajaran baru yang tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan dalam beberapa aspek kehidupan masyarakat. Salah satunya dalam aspek pendidikan masyarakat dapat dengan mudah memperoleh pengetahuan atau wawasan dari internet. Banyaknya sumber yang tersebar di internet memungkinkan masyarakat dapat mengaksesnya melalui *smartphone* atau *gadget*. Sumber belajar adalah hal penting dan memiliki peranan dalam pembelajaran,

terlebih disaat keadaan saat ini mengharuskan peserta didik untuk melakukan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara online atau daring. Menurut (Humairah dan Awaru, 2017) dalam pemanfaatan sumber belajar setiap hal ataupun sesuatu yang dapat di manfaatkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran merupakan sumber belajar pemanfaatan sumber belajar dalam kondisi belajar online saat ini peserta didik di tuntun untuk lebih cermat dalam menggunakan dan memanfaatkan sumber belajar.

Indonesia yang juga tengah dihadapkan dengan tantangan era revolusi industri dan isu Pandemi Covid-19. Tidak hanya sektor ekonomi, sosial, dan teknologi, namun sektor pendidikan kini juga harus dapat beradaptasi dengan era dan kondisi saat ini. Perkembangan itu mau tidak mau mulai dimanfaatkan oleh beberapa sekolah dasar di Indonesia dalam penyelenggaraan program pendidikannya. Program tersebut dikenal sebagai program pembelajaran daring atau sistem *e-learning* atau online learning.

Pembelajaran daring adalah upaya pembelajaran yang dilakukan menggunakan jaringan internet sehingga dapat membantu para *user* dalam aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pembelajaran daring ataupun online ini dapat memenuhi tujuan dari pendidikan dalam pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat computer, laptop, atau gadget yang dapat terhubung dengan internet, perkembangan teknologi yang semakin pesat ini harusnya memudahkan dunia pendidikan dalam melaksanakan proses pembelajaran walaupun di keadaan saat ini. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Azhar, 2011).

Problematika para pelajar dalam proses belajar sekarang ini semakin kompleks termasuk penggunaan pembelajaran daring dimasa pandemi Covid-19 ini yang dimana siswa secara mental juga belum siap mengikuti pembelajaran jarak jauh sehingga siswa banyak merasa tertekan dalam kondisi ini. Hal ini disebabkan orientasi pembelajaran yang disajikan guru masih berorientasi pada penugasan dan akses internet yang belum memadai dengan baik. Kurangnya kesadaran dinyatakan sebagai alasan paling penting oleh mereka yang tidak

mengadopsi pembelajaran daring diikuti oleh kurangnya minat dan keraguan tentang kegunaan pembelajaran daring. Kurang kehadiran, kurangnya sentuhan pribadi, dan kurangnya interaksi karena masalah konektivitas ditemukan menjadi kelemahan signifikan dari pembelajaran daring. (Arora dan Srinivasan, 2020)

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan (Sudjana, 2010: 136). Menurut Bahri & Zain (2010: 1) Pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai.

Pelaksanaan pembelajaran daring yang terhubung dengan internet terkadang membuat siswa tidak fokus dalam pembelajarannya, apalagi tren *game online* yang juga semakin meluas di kalangan masyarakat yang membuat anak-anak juga ikut tergiur untuk bermain game. Kebiasaan tersebut dapat berimbas terhadap hasil nilai belajarnya, karena dengan hal itu, dia lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk hal-hal yang tidak bermanfaat untuk proses belajarnya.

Berdasarkan uraian diatas, serta situasi dan kondisi saat ini, dengan memfokuskan pada pelaksanaan pembelajaran daring maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian tentang “**Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring Siswa Kelas V SD 040452 Kabanjahe Tahun Ajaran 2020/2021**”

## **B. Identifikasi Masalah**

Dalam penelitian perlu diadakan identifikasi masalah. Berdasarkan latar belakang diperoleh identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pelaksanaan Pembelajaran Daring yang belum memadai
2. Kurangnya minat dan keraguan tentang kegunaan pembelajaran daring.
3. Siswa tidak fokus dalam pembelajaran

### **C. Batasan Masalah**

Untuk mengantisipasi terlalu luasnya lingkup permasalahan penelitian ini, maka peneliti perlu membatasi permasalahan penelitiannya, yaitu pelaksanaan pembelajaran daring siswa kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana gambaran pelaksanaan pembelajaran daring di kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe Tahun Ajaran 2020/2021?
2. Apa kesulitan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran daring di kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe Tahun Ajaran 2020/2021 ?

### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan pembelajaran daring siswa di kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui kesulitan pelaksanaan pembelajaran daring di kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe Tahun Ajaran 2020/2021.

### **F. Manfaat Penelitian**

Setiap penelitian pasti mempunyai manfaat atau kegunaan.

Adapun manfaat atau kegunaan dari penelitian ini adalah :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian ke arah pengembangan kompetensi mengajar guru dalam proses belajar mengajar jarak jauh. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pengembangan ilmu dan pengetahuan terutama yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran daring (Pembelajaran jarak jauh). Selain itu, penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan masukan untuk kepentingan dan menjadikan penelitian lebih lanjut terhadap objek sejenis atau aspek lainnya yang belum tercakup dalam penelitian ini.

#### **2. Manfaat Praktis**

Kegunaan penelitian secara praktis diharapkan dapat memiliki kegunaan sebagai berikut.

- a. Menambah pemahaman masyarakat mengenai pengetahuan sosial tentang penggunaan daring agar meningkatkan mutu pendidikan masyarakat dengan perkembangan teknologi.
- b. Bagi orang tua diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan untuk lebih mengatur kebiasaan anak agar diajarkan ke hal-hal positif dalam penggunaan teknologi.
- c. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan bagi penulis mengenai pelaksanaan pembelajaran daring di sekolah.

