

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang.

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) adalah proses dimana guru bersama dengan siswa saling berinteraksi antara satu sama lain yang kemudian dapat menghasilkan hubungan timbal balik yang bersifat saling mempengaruhi dan dipengaruhi. Keberhasilan suatu KBM dilihat dari banyak faktor dari dalam guru dan siswa itu sendiri. Kegiatan belajar juga dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya, lingkungan dalam hal ini adalah obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi (Aunurrahman, 2013:36).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses yang mengatur, mengarahkan, mengorganisasi lingkungan sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan serta mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar yang sesuai dengan Kurikulum 2013 dengan berpusat kepada siswa atau *student centered*. Memasuki abad ke-21 ini, peserta didik dituntut untuk mampu menguasai kecakapan yaitu 4C meliputi; *Communication, Collaboration, Critical Thinking and problem solving, and Creative and Innovative* (Rozi & Hanum, 2019:7). Maka dari itu, perlu adanya sebuah kegiatan pembelajaran dengan memberikan sebuah pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna serta dapat membuat peserta didik mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah rencanakan.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi antarpeserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru yang secara sistematis didesain dengan intruksional untuk dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru dan peserta didik dalam hal ini memiliki peranan masing-masing. Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan peserta didik sebagai pelaku utama dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut (Pane & Dasopang, 2017:333), belajar dan pembelajaran merupakan suatu bentuk edukasi yang menjadikan adanya interaksi antara guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan (Pane & Dasopang, 2017:333). Martinis Yamin (2009: 32), menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kemampuan dalam mengelola secara operasional dan efisien terhadap komponen-komponen yang berkaitan dengan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut dikelola dalam rangka untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Suyanto dan Djihad Hisyam (2010: 81), komponen-komponen dalam pembelajaran tersebut harus dapat saling berinteraksi dan membentuk sistem yang saling berhubungan, sehingga mampu menciptakan sebuah pembelajaran yang berkualitas. Komponen-komponen pembelajaran tersebut diantaranya yaitu: a) tujuan pembelajaran, b) bahan pembelajaran, c) metode

pembelajaran, d) media pembelajaran, e) guru dan pendidik, f) peserta didik, g) penilaian dan evaluasi.

Kegiatan pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan secara langsung atau tatap muka di dalam kelas dengan guru serta siswa lain, kini telah berubah semenjak adanya *Coronavirus Diseases 2019* (COVID-19) yang sudah memasuki wilayah Indonesia pada awal bulan maret tahun 2020. Dengan adanya fenomena Virus COVID-19 ini, tentu sangat berdampak pada berbagai bidang di kehidupan masyarakat, khususnya pada sektor pendidikan. Banyak sekolah di berbagai Negara yang menutup sekolah-sekolah untuk meminimalisir terjadinya suatu penyebaran Virus COVID-19, termasuk di Indonesia.

Melihat situasi yang seperti ini, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim mengeluarkan surat edaran Nomor 4 tahun 2020 pada tanggal 24 maret 2020 yang berisi Tentang “Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19)”. Dalam surat edaran tersebut, dijelaskan pada poin ke 2 bahwa “proses pembelajaran pada saat ini akan dilaksanakan dari rumah melalui sistem secara daring atau pembelajaran jarak jauh tanpa bertemu langsung dengan guru dan siswa serta agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih berharga bagi siswa”. Pendidikan Jarak Jauh dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang tidak memperhitungkan ruang dan waktu pembelajaran, memiliki sifat mandiri untuk proses pengembangan peserta didik menggunakan metode maupun media dalam kegiatan pembelajaran (Kor et al, 2014:854).

Pada masa pandemi Covid-19 seperti saat ini, hampir pada tiap sekolah berupaya untuk mempersiapkan pelaksanaan pembelajaran secara daring. Melalui pembelajaran secara daring, siswa diharapkan dapat mengakses setiap tugas yang diberikan oleh guru dengan pendampingan dari orang tua. Oleh karena itu, pembelajaran secara daring ini berusaha untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada sebagai salah satu media dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat memberikan ruang bagi siswa untuk dapat berinteraksi, berkomunikasi dan berdiskusi antar siswa dan juga guru di sekolah dasar

Dalam salinan lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 tahun 2014 menjelaskan tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah, terkait dengan prinsip pembelajaran yang terdapat pada poin 12, telah disebutkan bahwa “Untuk mencapai suatu kualitas yang telah dirancang dalam dokumen kurikulum dan dapat meningkatkan efisiensi serta efektivitas dari pembelajaran, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi”.

Teknologi dimanfaatkan untuk dapat mempermudah segala kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat dari Tounder et al (dalam Selwyn, 2011) yang mengatakan bahwa teknologi digital dalam suatu lembaga pendidikan berperan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran, baik sebagai sarana dalam mengakses informasi sumber belajar ataupun sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan berkaitan dengan tugas. Selain itu, teknologi juga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mempermudah

dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan begitu, bahwa teknologi akan menjadi bagian terpenting dalam membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring.

Buselic M., Tavakcu T., et al dalam (Latip, 2020) menegaskan bahwa inti dari pelaksanaan pembelajaran daring adalah bagaimana cara memilih media pembelajaran yang tepat dengan dibantu oleh sebuah teknologi yang bermaksud untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik meskipun tidak bertemu dengan tatap muka secara langsung. Dengan kata lain, teknologi berperan sebagai media interaksi serta transfer informasi terkait pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Media pembelajaran yang akan digunakan setidaknya adalah media yang paling umum digunakan oleh guru, siswa dan lembaga pendidikan lainnya, dengan harapan agar tidak mempersulit guru maupun siswa dalam mengoperasikan penggunaan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan yang ada. Jika kondisi lingkungan memungkinkan, maka guru maupun siswa akan dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pembelajaran secara daring yang dilaksanakan di sekolah ini dilaksanakan dengan cara mengimplementasikan penggunaan dari aplikasi *whatsapp*. Aplikasi *whatsapp* telah dipilih dengan beberapa pertimbangan, bahwa layanan ini memiliki paling banyak pengguna dibandingkan dengan layanan lain yang sejenis, penggunaanya yang tidak rumit, fleksibel serta mudah dijangkau pada semua kalangan. Hasil dari observasi awal juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *whatsapp* paling banyak diikuti oleh peserta didik yang berada di kelas VI.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk memilih judul penelitian yaitu “Implementasi Penggunaan Aplikasi *Whatsapp* dalam Mendukung Pembelajaran Siswa pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar’.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana implementasi penggunaan aplikasi *whatsapp* dalam mendukung pembelajaran siswa pada masa pandemi di sekolah dasar?
2. Bagaimana hambatan dalam mengimplementasikan penggunaan aplikasi *whatsapp* dalam mendukung pembelajaran siswa pada masa pandemi di sekolah dasar?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi penggunaan aplikasi *whatsapp* dalam mendukung pembelajaran siswa pada masa pandemi di sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana hambatan dalam mengimplementasikan penggunaan aplikasi *whatsapp* dalam mendukung pembelajaran siswa pada masa pandemi di Sekolah Dasar.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah wawasan, informasi, dan ilmu pengetahuan tentang bagaimana implementasi penggunaan aplikasi *whatsapp* dalam mendukung pembelajaran siswa di masa pandemi di sekolah dasar
- b. Dapat menambah ilmu pengetahuan, khususnya teori-teori yang berkaitan dengan implementasi penggunaan aplikasi *whatsapp* dalam mendukung pembelajaran siswa di masa pandemi
- c. Sebagai bahan kajian dan pertimbangan bagi peneliti lain yang memiliki keinginan untuk mengkaji masalah ini di lokasi yang berbeda

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan masukan serta pertimbangan tentang bagaimana implementasi penggunaan aplikasi *whatsapp* dalam mendukung pembelajaran siswa di masa pandemi
- b. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan menerapkan ilmu yang diperoleh bagi kemajuan ilmu pengetahuan