

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran tatap muka secara umum adalah pembelajaran yang berlangsung selama ini. Pembelajaran tatap muka merupakan kegiatan pembelajaran yang berupa proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik secara langsung. Ada beberapa hal yang menjadi permasalahan di dalam pembelajaran tatap muka, diantaranya adalah pembelajaran tatap muka membutuhkan ruang kelas secara fisik, guru dan murid harus bertemu atau bertatap muka di tempat dan waktu yang sama yang artinya harus bertemu langsung untuk menumbuhkan ilmu, etika dan psikologis murid dan guru. Kemandirian pada pembelajaran secara tatap muka masih kurang dan belajar pada kelas cukup mengikat. Murid terkadang harus dipaksa guru untuk memperhatikan dan fokus pada pelajaran, hal ini disebabkan kurangnya kesadaran untuk belajar dan memperoleh ilmu. Dari beberapa permasalahan yang ada dalam pembelajaran tatap muka tersebut dapat diatasi dengan pembelajaran daring. Dalam pembelajaran daring tidak ada kebutuhan fisik seperti ruang kelas. Guru dan murid dipermudah karena bisa belajar dan mengajar di mana saja dan kapan saja meskipun dalam jarak yang jauh. Bagi murid lebih dinamis dalam mengatur waktu, murid dapat belajar kapan saja. Tentu saja hal tersebut bisa menguntungkan bagi murid yang tidak memungkinkan dan tidak punya banyak waktu untuk datang ke kelas secara fisik. Pembelajaran daring membuat para murid untuk belajar mandiri, murid dapat mengatur sendiri dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

Saat ini strategi pembelajaran tatap muka yang ada sulit untuk dilaksanakan dikarenakan situasi Indonesia masih bergelut melawan virus Corona, sama dengan negara lain di dunia. Jumlah kasus virus Corona terus bertambah dengan beberapa melaporkan kesembuhan, tapi tak sedikit yang meninggal. Usaha penanganan dan pencegahan terus dilakukan demi melawan COVID-19. Pandemi atau epidemi global mengindikasikan infeksi COVID-19 yang sangat cepat hingga hampir tak

ada negara atau wilayah di dunia yang absen dari virus Corona. Peningkatan jumlah kasus terjadi dalam waktu singkat hingga butuh penanganan secepatnya.

Pandemi Corona menimbulkan ancaman bagi dunia pendidikan. Namun, kita harus mencari jalan keluar agar pendidikan dapat terus berjalan. Beberapa tahun terakhir pembelajaran dengan metode *online learning* atau *e-learning* mulai banyak digalakkan oleh berbagai kalangan. Cara tersebut dianggap dapat menjadi alternatif untuk proses belajar yang lebih praktis serta disukai oleh pelajar saat ini. Ada banyak manfaat *online learning*, terutama dari segi penyampaian yang cenderung lebih atraktif sehingga meningkatkan minat belajar.

*Online learning* atau pembelajaran daring menjadi salah satu alternatif selama masa pandemi covid-19 yang membuat kita harus membatasi interaksi sosial untuk memutus rantai penyebarannya, termasuk proses belajar mengajar di kelas. Meski demikian, pendidikan tetap harus berlanjut salah satunya dengan memanfaatkan sistem online learning. Dengan sistem ini siswa dan guru tidak perlu bertemu namun proses belajar mengajar dapat terus berlanjut. Oleh karena itu penelitian tentang pembelajaran daring harus banyak dilakukan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas dan pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Anwar Makarim, telah menerbitkan Surat Edaran Nomor 36962 tertanggal 17 Maret 2020. Surat edaran ditujukan kepada Kepala Dinas Pendidikan Provinsi, Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota, Kepala Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi, Pimpinan Perguruan Tinggi, dan Kepala sekolah di seluruh Indonesia. Di dalam edaran tersebut disampaikan bahwa seluruh satuan pendidikan di wilayah kerja masing-masing diharapkan untuk melakukan hal-hal terkait pencegahan penularan virus Corona.

Beberapa waktu lalu *home schooling* sempat menjadi *trend* dan banyak paparan mengenai kelebihan dari *home schooling*. Selain *home schooling*, pembelajaran dengan *blended learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan saat ini. Dalam jurnal yang berjudul “Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 dengan Blended Learning” (Wardani et al., 2018) menyatakan bahwa

proses pembelajaran di kelas secara tatap muka (face-to-face) telah kehilangan daya tariknya di era 21 ini. Hal itu terjadi karena sebagian siswa berpikir dengan perkembangan teknologi yang semakin luas, proses pembelajaran di era 21 dapat dilakukan secara online (e-learning).

Dari kondisi dunia yang terkena dampak Covid-19, kegiatan pembelajaran dialihkan pada kelas online atau virtual. Simmons (2002) menyatakan bahwa secara berangsur-angsur, banyak organisasi mengadopsi online learning sebagai metode penyampaian utama untuk melatih para pegawai. Meskipun penggunaan sistem belajar online merupakan suatu yang relative mahal, namun dapat ditarik suatu manfaat yang sangat besar dari strategi tersebut baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik.

Sehubungan dengan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui serta meneliti hal tentang “pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Kristen Bina Kasih Jambi”.

## **1.2 Batasan Masalah**

Mengingat luasnya cakupan permasalahan dari identifikasi di atas, untuk lebih fokusnya permasalahan tersebut maka peneliti membatasi masalah penelitian ini. Metode pembelajaran daring yang dilakukan hanya menggunakan aplikasi google classroom dan zoom meeting. Hasil belajar yang dianalisis merupakan hasil belajar kognitif siswa, tidak termasuk psikomotorik dan afektif. Yang menjadi batasan materi pembelajaran hanya pada pelajaran matematika tentang luas dan keliling bangun datar di kelas IV sekolah dasar.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Sehubungan dengan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

Apakah terdapat pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Kristen Bina Kasih Jambi?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menguji apakah terdapat pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Kristen Bina Kasih Jambi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Secara khusus hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Bagi siswa, diharapkan dapat melatih kemandirian ketika belajar daring di rumah dan membagi waktu dengan baik ketika belajar dan bermain, serta mampu menggunakan teknologi dengan benar.
2. Bagi guru, diharapkan dapat meningkatkan metode dalam mengajar selain tatap muka. Agar guru mampu membuat pembelajaran yang baik secara daring.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mengetahui seberapa besar efektifitas pembelajaran daring terhadap siswa/i sehingga menjadi pertimbangan didalam memilih metode pembelajaran yang baik.
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat menjadi tambahan ilmu pengetahuan dalam mengukur pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa, dan juga agar peneliti dapat meningkatkan kemampuannya dalam memilih metode pembelajaran yang baik.

#### **1.6 Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam pengertian yang dimaksud pada rumusan masalah penelitian ini, maka perlu mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan yaitu:

1. Pembelajaran daring dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang dilakukan secara *online*, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Pembelajaran daring yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui *platform* yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara *online*, komunikasi juga dilakukan secara *online*, dan tes juga dilaksanakan secara *online*. Metode belajar menggunakan model interaktif

berbasis internet dan Learning Manajemen System (LMS) yaitu Google Classroom dan Zoom.

2. Google Classroom (Ruang Kelas Google) adalah suatu serambi aplikasi pembelajaran campuran secara online yang dapat digunakan secara gratis. Pendidik bisa membuat kelas mereka sendiri dan membagikan kode kelas tersebut atau mengundang para siswanya. Google Classroom ini diperuntukkan untuk membantu semua ruang lingkup pendidikan yang membantu siswa untuk menemukan atau mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan pelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas.
3. Zoom Meeting merupakan sebuah aplikasi video conference yang dikembangkan oleh perusahaan asal Amerika Serikat ( Zoom Video Communications, Inc ), yang dapat digunakan pada perangkat komputer, smartphone sampai sistem ruang. Aplikasi Zoom Meeting ini tersedia dalam empat pilihan ( Basic / Gratis, Pro, Business dan Enterprise ).