

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Awal tahun 2020, dunia dikejutkan dengan wabah yang berbahaya dan penularannya sangat cepat yakni virus corona (*Covid-19*) yang dikemudian hari menginfeksi hampir seluruh negara di dunia termasuk Indonesia. *Covid-19* diduga pertama kali muncul di Wuhan, Provinsi Hubei pada akhir tahun 2019. Bencana non alam ini bukan pertama kalinya dihadapi negara-negara di dunia. Sejarah mencatat pernah ada sebelumnya beberapa virus yang juga dapat mengancam nyawa jika tidak segera ditangani seperti virus Ebola, SARS, H5N1 atau Flu Burung, HIV, MERS, dan lain-lain (Syafrizal, 2020).

Pada tanggal 30 Januari 2020, WHO menetapkan *Covid-19* sebagai *Public Health Emergency of International Concern (PHEIC)* atau Kedaruratan Kesehatan Masyarakat yang Meresahkan Dunia (KKMMD). Penambahan jumlah kasus *Covid-19* berlangsung cukup cepat dan menyebar ke luar wilayah Wuhan dan negara lain. Jumlah kasus terinfeksi terus meningkat cukup signifikan pada waktu yang relatif cepat. Dalam kurun waktu 6 bulan, sudah 216 negara di dunia terjangkit virus ini. Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. Sesuai data dari *World Health Organization (WHO)* tanggal 24 April 2020, sebanyak 213 negara telah terjangkit Covid-19, 2.631.839 diantaranya terkonfirmasi positif dan 182.100 meninggal dunia dan angkanya terus meningkat. Covid-19 merupakan penyakit menular, yang berarti dapat menyebar, baik secara langsung maupun tidak langsung, dari satu orang ke orang lain. Kondisi ini menyerang sistem pernapasan seperti hidung,

tenggorokan, dan paru-paru. Rumitnya penanganan wabah, belum ditemukannya vaksin dan obat untuk penyembuhan pasien Covid-19 serta terbatasnya alat pelindung diri (APD) untuk tenaga kesehatan membuat pemerintah menerapkan kebijakan ketat untuk memutus rantai penyebaran Covid-19.

Krisis benar-benar datang secara tidak terduga, pemerintah di belahan bumi manapun termasuk Indonesia harus mengambil keputusan yang pahit menutup sekolah untuk mengurangi kontak orang-orang secara masif dan untuk menyelamatkan hidup atau tetap harus membuka sekolah dalam rangka *survive* para pekerja dalam menjaga keberlangsungan ekonomi. Dampak dari adanya *Covid-19* menyebabkan perekonomian di Indonesia menjadi merosot, menjatuhkan nilai tukar rupiah, harga barang naik, terutama alat-alat kesehatan. Penanggulangan ekstrem seperti *Lockdown* suatu daerah bahkan suatu negara pun dilakukan sebagai upaya untuk meminimalisir penyebaran penyakit tersebut (Zahrotunni'mah, 2020:248). Menurut Hongyue dan Rajib (dalam Ginting:2020), dampak pandemik terhadap perekonomian, sosial, keamanan, serta politik akan mempengaruhi kondisi psikologis dan perubahan perilaku yang sifatnya lebih luas dalam jangka waktu yang lebih panjang. Perubahan perilaku tersebut mencakup perilaku hidup sehat, perilaku menggunakan teknologi, perilaku dalam pendidikan, perilaku menggunakan media sosial, perilaku konsumtif, perilaku kerja, dan perilaku sosial keagamaan. Salah satu cara untuk memutus mata rantai penyebaran *Covid-19* adalah dengan melakukan pembatasan interaksi masyarakat yang diterapkan dengan istilah *physical distancing*. Namun, kebijakan *physical distancing* tersebut dapat menghambat laju pertumbuhan dalam berbagai bidang kehidupan, baik bidang ekonomi, sosial, dan tentu saja pendidikan. Pendidikan

nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab (UU RI No. 20, Tahun 2003).

Keputusan pemerintah untuk meliburkan para peserta didik, memindahkan proses belajar mengajar di sekolah menjadi di rumah dengan menerapkan kebijakan *Work From Home* (WFH) membuat resah banyak pihak. WFH adalah singkatan dari *work from home* yang berarti bekerja dari rumah. Kebijakan WFH tertuang dalam Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PAN & RB) Nomor 50/2020 tentang Perubahan Kedua atas Surat Edaran Menteri PAN & RB Nomor 19/2020 tentang Penyesuaian Sistem Kerja Aparatur Sipil Negara dalam Upaya Pencegahan Penyebaran *Covid-19* di Lingkungan Instansi Pemerintah. Menurut Roychansyah (2020), perilaku masyarakat pada masa pandemik mengalami perubahan diantaranya yaitu WFH, *everything virtual*, *transport mode choice*, sampai dengan *controll access*. Penggunaan teknologi yang tadinya lebih banyak sebagai pendukung kerja sekunder atau malah rekreasi, berubah menjadi fasilitas kerja utama. Hal ini juga berdampak pada sistem pendidikan di Indonesia. Dalam sektor pendidikan misalnya, pengajar dan peserta didik akan terbiasa melakukan interaksi pembelajaran daring. Sebagai ASN, guru dalam upaya melaksanakan proses pembelajaran perlu dilakukan secara daring atau dalam jaringan.

Di Indonesia banyak keluarga yang kurang familiar melakukan sekolah di rumah. Bersekolah di rumah bagi masyarakat Indonesia adalah kejutan besar khususnya bagi produktivitas orang tua yang biasanya sibuk dengan pekerjaannya di luar rumah. Demikian juga dengan masalah psikologis anak-anak peserta didik yang terbiasa belajar bertatap muka langsung dengan guru-guru mereka. Seluruh elemen pendidikan secara kehidupan sosial terpapar “sakit” karena *Covid-19*. Proses ini berjalan pada skala yang belum pernah terukur dan teruji sebab belum pernah terjadi sebelumnya.

Problematika saat ini adalah masih banyak peserta didik yang belum memiliki perangkat yang mendukung pembelajaran daring seperti *handphone* ataupun laptop maupun komputer. Belum lagi lingkungan tempat tinggal yang menyebabkan koneksi internet tidak bagus sehingga sulit dalam mengakses pembelajaran daring. Selain itu juga pembelajaran dengan metode daring ini baru pertama kali diadakan dan tanpa ada persiapan sama sekali. Belum lagi mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa sangat banyak sehingga dapat menyebabkan sakit kepala, sering mengantuk, sulit istirahat, dan sakit lainnya seperti demam, sesak nafas, dan badan pegal. Keluhan fisik tersebut merupakan dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Penggunaan *handphone* dengan durasi yang terlalu lama dan intensitas yang terlalu sering karena digunakan mengerjakan tugas dan membuka media sosial mengakibatkan siswa mengalami keluhan fisik paling banyak berupa mata kelelahan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sidabutar dkk (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat menyebabkan sakit kepala dan iritasi mata. Menurut Ilyas dalam Bawelle (2016), mata lelah dapat terjadi jika mata fokus kepada objek

berjarak dekat dalam waktu yang lama dan otot-otot mata bekerja lebih keras untuk melihat objek terutama jika disertai dengan pencahayaan yang menyilaukan.

Menurut pendapat Molinda (2005), yang dikutip oleh Arizona (2020:66), Pembelajaran daring merupakan bentuk pembelajaran/pelatihan daring dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, *CD-ROOM* (secara langsung dan tidak langsung). Pembelajaran daring menghubungkan pembelajar (peserta didik) dengan sumber belajarnya (database, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/*synchronous* dan secara tidak langsung/*asynchronous*). Pembelajaran daring merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya (Dewi, 2020:57). Menurut Windhiyana (2020:3), kelebihan dalam melakukan pembelajaran daring, salah satunya adalah meningkatkan kadar interaksi antara peserta didik dengan pengajar/guru, pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja (*time and place flexibility*), menjangkau peserta didik (peserta didik) dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*), dan mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

Keuntungan penggunaan pembelajaran daring adalah pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, dengan teks, audio, video dan

animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan menyampaikan, memperbarui isi, mengunduh, para siswa juga bisa mengirim email kepada siswa lain, mengirim komentar pada forum diskusi, memakai ruang chat, hingga *link video conference* untuk berkomunikasi langsung. Namun suatu sistem pastinya juga memiliki kekurangan dan kesulitan, baik dari segi pengajar, peserta didik, maupun materi yang diajarkan. Bagi peserta didik yang kesulitan menyesuaikan diri pada model pembelajaran daring ini akan ketinggalan, belum lagi aplikasi permainan yang ada dalam *gadget* dapat menurunkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, tingkat kejenuhan siswa selama pembelajaran daring juga dapat mempengaruhi hasil belajar dan kemandirian belajar siswa akan proses belajar mengajar. Kesulitan yang ada dalam mata pelajaran yang diajarkan secara daring ini pun menuntut kreativitas guru untuk mengembangkan pembelajarannya, baik dalam hal metode maupun media yang digunakan agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Sebelum melaksanakan penelitian secara kompleks, peneliti telah melakukan observasi berupa wawancara awal kepada 3 orang responden yang terdiri dari 2 orang siswa kelas VIII dan 1 orang guru mata pelajaran IPS yang sudah dipilih. Tujuan dilaksanakannya wawancara awal ini yakni untuk melihat gambaran umum yang ada di lapangan saat pelaksanaan pembelajaran daring berlangsung. Adapun hasil wawancaranya dirangkum pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Wawancara Awal

Nama Responden	Keefektifan Pembelajaran Daring	Alasan
M. Bintang Teddy (Siswa Kelas 8A)	Kurang Efektif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sinyal saat pembelajaran daring sering terganggu. 2. Penyampaian materi kurang jelas. 3. Waktu pembelajaran jadi terbatas. 4. Tugas jadi lebih banyak
Ezra Jefany Sitorus (Siswa Kelas 8A)	Kurang Efektif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa lain jadi berkurang, sehingga tidak ada kesempatan untuk bertanya saat ada materi yang kurang dipahami. 2. Sinyal saat pembelajaran sering terganggu. 3. Kuota internet terbatas. 4. Beberapa tugas yang dikerjakan di aplikasi seperti <i>Quizziz</i> terkadang mengalami gangguan, seperti soalnya hilang namun waktu masih berjalan. 5. Jenuh akan pembelajaran daring. 6. Daya saing berkurang.
Rina Kastori M.Pd (Guru IPS)	Kurang Efektif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sinyal siswa sering terganggu 2. Diawal pembelajaran masih ada subsidi kuota internet dari pemerintah, namun hanya 3 kali. 3. Semakin banyak siswa yang malas mengerjakan tugas. 4. Semakin banyak siswa yang remedial. 5. Ada beberapa siswa yang tidak memiliki fasilitas belajar secara daring, seperti <i>handphone</i> ataupun laptop. 6. Waktu pembelajaran jadi berkurang, karena 3 kelas digabung dalam satu <i>room zoom</i> dengan waktu 1 jam. 7. Pengontrolan siswa jadi berkurang karena saat melakukan <i>zoom</i> tidak semua tingkah siswa dapat dilihat secara langsung, karena banyaknya peserta didalam <i>zoom</i>.

Dari hasil observasi dan wawancara awal yang sudah peneliti lakukan, responden menyatakan bahwa pembelajaran daring yang dilakukan saat ini masih kurang efektif dilaksanakan dilihat dari beberapa kendala yang dialami oleh guru maupun siswa. Adapun masalah yang paling sering dialami yaitu kendala sinyal, sehingga saat penjelasan materi yang dilakukan oleh guru kurang jelas diakibatkan suara yang putus-putus. Selain itu siswa juga mengeluh karena pengerjaan tugas rumah jauh lebih banyak dibandingkan dengan tatap muka.

Selain itu, peneliti juga mengetahui bahwa SMP N 7 Muaro Jambi menggunakan media *online* seperti *youtube*, *whatsapp group*, *telegram*, *google classroom*, *zoom*, dan *quizzes* dalam proses pembelajarannya. Materi yang diberikan oleh guru tersedia dalam berbagai bentuk, diantaranya; *powerpoint*, video singkat, dan bahan bacaan. Pembelajaran untuk satu mata pelajaran terkadang dilakukan secara bersamaan antar beberapa kelas, contohnya pembelajaran IPS kelas VIII dijadwalkan setiap hari rabu dan diikuti oleh kelas VIII A sampai dengan VIII D, sesuai dengan kelas yang diajar oleh guru studi masing-masing. Dalam proses pengamatan, peneliti menemukan fakta bahwa beberapa siswa kelas VIII sulit untuk mengikuti proses pembelajaran secara daring dikarenakan fasilitas pendukung seperti *handphone* ataupun laptop kurang memadai, selain itu ditemukan masalah lainnya seperti sulitnya jaringan saat hendak mengikuti pembelajaran daring. Namun demikian hanya beberapa orang saja yang tidak memiliki fasilitas tersebut, dan bagi siswa yang tidak memiliki fasilitas seperti *handphone* ataupun laptop dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara tatap muka di ruang lab komputer SMP N 7 Muaro Jambi. Selain itu, waktu pada proses pembelajaran daring jauh lebih sedikit daripada pembelajaran tatap muka. Sehingga beberapa guru lebih sering memberikan tugas rumah ataupun bahan bacaan daripada menjelaskan secara langsung. Hal inilah yang mendasari penulis untuk mengetahui gambaran **“KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN DARING DIMASA PANDEMI COVID-19 (STUDI KASUS MATA PELAJARAN IPS) PADA SISWA KELAS VIII SMP N 7 MUARO JAMBI”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah:

1. Apakah guru dapat memahami dan menguasai media pembelajaran daring?
2. Apakah peserta didik dapat memahami dan menguasai media pembelajaran daring?
3. Apakah proses pembelajaran secara daring berjalan dengan lancar?
4. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS?
5. Apakah peserta didik memiliki kemandirian belajar selama proses pembelajaran dilaksanakan secara daring?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pemahaman dan penguasaan guru dalam menggunakan media pembelajaran daring.
2. Pemahaman dan penguasaan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran daring.
3. Proses pelaksanaan pembelajaran secara daring.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
5. Kemandirian belajar siswa saat proses pembelajaran dilaksanakan secara daring.

1.4 Fokus Penelitian

Menurut Moleong (dalam Sugiyono, 2013) fokus penelitian dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk membatasi penelitian guna memilih data yang relevan

dan data yang tidak relevan. Pembatasan dalam penelitian kualitatif ini lebih didasarkan pada tingkat kepentingan dari masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Penelitian ini akan difokuskan pada “Keefektifan Pembelajaran Berdasarkan dari Proses Pelaksanaan Pembelajaran Daring”.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian-kajian tentang efektifitas dalam proses pembelajaran di sekolah yang sedang melaksanakan pembelajaran secara daring.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan bagi kepala sekolah, staf, guru, dan peserta didik pada penyelenggaraan pembelajaran daring dalam rangka meningkatkan mutu dan efektifitas proses pembelajaran di SMP N 7 Muaro Jambi.

b. Jurusan Pendidikan Ekonomi

Menambah bahan-bahan kajian terkait pembelajaran daring sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

c. Bagi Penulis

Dapat mengembangkan wawasan dan pengetahuan penulis di lapangan tentang implementasi pembelajaran daring dalam proses pembelajaran.