

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya adalah sebuah proses untuk menyiapkan manusia agar dapat bertahan hidup dalam lingkungannya. Untuk dapat bertahan hidup setiap individu perlu dibekali pengetahuan agar memiliki kecakapan yaitu berupa keterampilan (Asmara, 2016). Pendidikan harus membawa perubahan manusia ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu, pendidikan harus dikelola sebaik mungkin agar berkualitas. Penyelenggaraan pendidikan di semua jenjang pendidikan hanya akan efektif jika dikelola oleh tenaga pendidikan dan tenaga profesional. Selain itu juga untuk meningkatkan mutu pendidikan dibutuhkan sebuah perubahan inovasi baru pada sistem pendidikan dan proses pembelajaran yang tepat dan efektif sesuai dengan perkembangan zamannya. Di tengah mewabahnya kasus penyebaran virus *Covid-19* yang terjadi di Indonesia membawa dampak tersendiri bagi dunia pendidikan. Pemerintah mengeluarkan beberapa kebijakan atau langkah yang dapat dilakukan selama pandemi virus *Covid-19* ini berlangsung. Salah satu kebijakan yang diambil yaitu meliburkan semua kegiatan belajar mengajar tatap muka dan kemudian diubah menjadi sistem pembelajaran daring atau *online*.

Pembelajaran daring adalah sebuah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan computer (Putria, dkk. 2020). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran

yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Sadikin & Hamidah, 2020). Pembelajaran daring juga dapat diartikan sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan yang peserta didiknya dan instruktornya (pendidik) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya (Napsawati, 2020).

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat begitu pesat dan sudah merambah ke berbagai sisi kehidupan manusia. Salah satu teknologi yang berkembang pesat pada saat ini adalah teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini membawa dampak perubahan yang sangat besar pada semua sisi kehidupan manusia baik itu bidang politik, ekonomi, pendidikan, dan lain-lain. Perubahan yang terjadi pada bidang pendidikan mengharuskan para pendidik baik diperguruan tinggi maupun disekolah menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi. Teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu poin utama dari kompetensi yang harus dimiliki bagi seorang dosen dan guru. Teknologi yang berkembang di dalam dunia pendidikan dikenal dengan istilah *e-learning*. Dalam bidang pemerintahan teknologi juga berkembang sangat pesat dimana program terbaru dari pemerintah adalah *e-KTP*. Di dalam bidang perekonomian teknologi itu sendiri dikenal dengan istilah *e-commerce*, *e-business*, dan *e-marketing* yang terdapat dalam dunia perbankan.

Pemanfaatan internet pada sistem pembelajaran jarak jauh melalui belajar secara elektronik atau yang lebih dikenal dengan *E-Learning* (Mulyadi, 2020). *E-Learning* adalah suatu sistem pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa. *E-learning* dapat mempermudah interaksi siswa dengan bahan materi yang telah diberikan, siswa juga dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan belajar setiap saat hingga berulang-ulang, dan *e-learning* merupakan proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi di dalam ruangan kelas saja, tetapi diluar kelas atau dirumah (*study at home*) dengan bantuan peralatan teknologi dan jaringan internet, sehingga para siswa dapat aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar (Utami, dkk. 2020).

Pandemi *COVID-19* pada saat ini terus berkembang hingga banyaknya laporan kematian dan kasus-kasus baru yang bermunculan. Karena semakin mewabahnya virus *COVID-19* yang berdampak luas bagi sektor penting di Indonesia terutama pada sektor pendidikan. Di Indonesia, aktivitas yang melibatkan kumpulan orang-orang, kini mulai dibatasi di Indonesia seperti bersekolah, beribadah, bekerja dan lain-lain. Mudahnya penularan wabah *Covid-19*, sehingga dampak dari wabah tersebut mengharuskan sistem kehidupan sosial harus berubah termasuk metode pembelajaran baik di sekolah maupun tingkat Universitas. Jika selama ini metode pembelajaran berkuat pada pembelajaran konvensional yaitu sebuah metode pembelajaran dengan cara tatap muka antara guru dan peserta didik. Metode pembelajaran dengan cara diskusi, tanya jawab, ceramah dan bimbingan semua berlangsung secara tatap muka.

Namun dengan adanya wabah *Covid-19* mengharuskan peserta didik dan para guru untuk menerapkan metode belajar dalam jaringan atau disingkat daring atau *online* (Napsawati, 2020).

Sesuai dengan penelitian (Fitriyani, dkk. 2020) mengatakan bahwa, himbauan mengubah wajah pendidikan yang selama ini proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka, namun untuk memutuskan mata rantai *Covid-19* pembelajaran ini pun dilakukan secara *daring* atau *online*. Pembelajaran tidak lepas dari yang namanya media pembelajaran. Pembelajaran *online* pada saat pandemi *Covid-19* ini membutuhkan media pembelajaran berupa aplikasi *online* yang menjadi jembatan antara guru/dosen dengan siswa/mahasiswa. Seperti aplikasi *whatsapp*, *google classroom*, *skype*, *zoom cloud meeting*, dan aplikasi lainnya yang mendukung.

Keberhasilan pembelajaran jarak jauh atau *online* tidak hanya bergantung pada materi atau isi yang disajikan oleh pendidik melalui media pembelajaran *online*, melainkan pada bagaimana proses penyampaian materi tersebut, agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Walaupun tidak dalam satu tempat yang sama atau melakukan pembelajaran jarak jauh, pembelajaran juga harus memiliki interaktifitas antara pendidik dan peserta didik, salah satu solusinya adalah dengan menggunakan *virtual meeting*. Menurut (Angelina dan rahadi, 2020), *Virtual meeting* merupakan sebuah kegiatan dimana semua peserta berkumpul dari berbagai daerah dalam waktu yang sudah ditentukan atau disepakati dengan menggunakan sebuah media *teleconverence* atau *video conference*. *Virtual meeting* adalah salah satu unsur pelaksanaan rapat, sekolah, *meet up*, kerja dll dengan jarak jauh saat situasi

pandemi ini. Dengan adanya *video conference* akan membantu proses pembelajaran yang dilakukan, karena pendidik akan terlibat langsung dengan peserta didik (Ismawati & Prasetyo, 2020).

Video conference merupakan komunikasi baik audio maupun video secara real time berbasis IP atau internet. *Video conference* memakai telekomunikasi audio dan video untuk membawa orang ke tempat berbeda dalam waktu yang bersamaan untuk pertemuan. Manfaat *video conference* diantara komunikasi lebih efektif dan cepat, efisien dari segi waktu, jarak, tenaga, dan juga biaya (Subekti, dkk. 2020).

Salah satu aplikasi yang menyediakan fasilitas interaksi tatap muka pendidik dan peserta didik secara virtual melalui *video conference* dengan PC atau laptop atau smartphone adalah *zoom cloud meeting*. Menurut (Ismawati & Prasetyo, 2020), aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan online dan kolaborasi seluler. Penggunaan *meeting* dalam aplikasi ini bisa menampung 1000 peserta bersama dalam satu pertemuan secara virtual. Aplikasi ini dapat di *download* secara gratis, tetapi tetap fungsional, fitur yang ada antara lain panggilan *telephone*, webinar, presentasi, dan masih banyak lainnya. Aplikasi ini dinilai punya kualitas yang baik, dapat dibuktikan dengan perusahaan yang sudah masuk dalam fortune 500 sudah menggunakan layanan ini. Penggunaan aplikasi *zoom cloud meeting* diharapkan menambah kreatifitas siswa untuk mengembangkan serta menyampaikan pengetahuan agar tidak bosan dalam melakukan pembelajaran *online* ini serta menambah minat siswa dalam mengikuti pembelajaran terutama pembelajaran fisika.

Minat merupakan suatu rasa suka, ketertarikan, rasa senang terhadap sesuatu yang dilakukan tanpa adanya paksaan. Menurut (Yunitasari & Hanifah, 2020), minat belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar yang dimiliki siswa, minat muncul dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara guru tersebut mengajar. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa salah satu dengan cara mengajar yang menyenangkan, memberikan motivasi yang membangun. Minat belajar juga merupakan faktor pendorong untuk siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau juga rasa senang keinginan siswa itu untuk belajar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Inggriyani, dkk. 2019), salah satu faktor internal yang mempengaruhi pembelajaran adalah minat belajar, sehingga minat belajar sangat penting dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan aplikasi *zoom cloud meeting* sebagai media pembelajaran masa pandemi *COVID-19* di sekolah menengah atas perlu ditinjau lebih dalam lagi, terkait penggunaan aplikasinya sebagai media pembelajaran, untuk mensukseskan pembelajaran jarak jauh. Terutama untuk seluruh sekolah yang melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting*, salah satunya SMAN 6 Kota Jambi. Seperti yang telah dijelaskan didalam penelitian (Yunitasari & Hanifah, 2020), cara untuk menumbuhkan minat belajar siswa yaitu memberikan video animasi yang menarik agar siswa itu tertarik pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Dan dalam pembelajaran daring juga menyampaikan motivasi belajar dan semangat untuk belajar meskipun hanya secara virtual.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang peneliti lakukan, SMAN 6 Kota Jambi telah memanfaatkan aplikasi *zoom cloud meeting* sebagai media belajar selama pembelajaran daring atau *online*. Ini dikarenakan banyak fitur-fitur yang dinilai guru cukup efektif untuk mendukung proses pembelajaran seperti fitur share screen sehingga para pengajar dapat menampilkan slide presentasinya melalui fitur tersebut, kemudian fitur video dapat digunakan agar para pengajar dapat melihat para murid saat sedang belajar, dan fitur audio agar pengajar dan juga para murid dapat berinteraksi melalui fitur audio. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting* dilaksanakan minimal tiap satu minggu sekali. Melalui aplikasi *zoom cloud meeting* para guru dapat langsung berkomunikasi secara visual, dengan memberikan berbagai materi pelajaran dengan petunjuk langsung kepada para siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Haqien & Rahman, 2020) dengan judul “pemanfaatan *zoom cloud meetings* untuk proses pembelajaran pada masa pandemi *covide-19*”. Aplikasi *zoom cloud meeting* sangat efisien dan praktis digunakan bagi peserta didik dan komunikasi antara peserta didik lebih mudah dibandingkan berkomunikasi secara tertulis atau melalui *chat*.

Pembelajaran daring menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting* dipilih oleh beberapa universitas maupun sekolah pada masa pandemi *COVID-19*, salah satunya yaitu , SMAN 6 Kota Jambi. Namun penggunaan aplikasi *zoom cloud meeting* ini memiliki beberapa kendala, yaitu menghabiskan banyak pulsa atau kuota internet, perekonomian keluarga berbeda-beda dimana orang tua yang bisa memenuhi itu tidak masalah, tapi bagaimana dengan orang tua yang tidak mampu memenuhi hal tersebut,

seperti yang kita ketahui kemampuan ekonomi seseorang itu berbeda-beda, serta kendala dalam hal tingkat kecepatan jaringan di daerah pedalaman

Berbagai fasilitas dan fitur yang terdapat pada aplikasi *zoom cloud meeting* memberikan kemudahan dan memiliki manfaat bagi pendidik dan peserta didik sendiri untuk melakukan pembelajaran tatap muka walaupun secara virtual. Penggunaa aplikasi *zoom cloud meeting* sebagai media pembelajaran *online* di masa pandemi *COVID-19* ini diharapkan mempermudah dan meningkatkan mutu pembelajaran serta pembelajaran *online* ini dapat berjalan secara efektif seperti yang diharapkan. Penggunaan aplikasi *zoom cloud meeting* juga diharapkan menambah kreatifitas siswa untuk mengembangkan serta menyampaikan pengetahuan agar tidak bosan dalam melakukan pembelajaran *online* ini serta menambah minat siswa dalam mengikuti pembelajaran terutama pembelajaran fisika.

Berdasarkan situasi dan kondisi yang ada di SMAN 6 Kota Jambi, termasuk kondisi pandemi yang memaksa guru dan siswa tidak bisa melakukan tatap muka, maka dipandang perlu untuk melaksanakan penelitian guna mencari tahu bagaimana minat belajar siswa dalam pembelajaran fisika melalui aplikasi *zoom cloud meeting*. Hal ini bermanfaat untuk memberikan informasi pembelajaran daring dimasa pandemi *COVID-19* pada siswa siswi SMAN 6 Kota Jambi. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Identifikasi Minat Belajar Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Zoom Cloud Meeting pada Pelajaran Fisika di kelas XI MIPA SMAN 6 Kota Jambi”**.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Minat belajar siswa dalam menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting* belum pernah dievaluasi.
2. Pentingnya minat belajar siswa dalam menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting* untuk menunjang hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring.
3. Terdapat berbagai kendala dalam menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting* selama proses pembelajaran daring.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi hanya pada mengidentifikasi tingkat minat belajar siswa dalam menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting* pada pelajaran fisika Kelas XI MIPA SMAN 6 Kota Jambi Tahun Ajaran 2020/2021 selama pandemi *Covid-19*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana minat belajar siswa dalam menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting* pada mata pelajaran fisika di kelas XI MIPA SMAN 6 Kota Jambi”?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting* pada mata pelajaran fisika di kelas XI MIPA SMAN 6 Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan diharapkan memberi manfaat untuk beberapa pihak sebagai berikut :

1. Bagi Siswa :

Manfaat yang diharapkan dapat dirasakan oleh siswa yaitu dengan adanya permasalahan yang telah dijelaskan pada penelitian ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dengan menggunakan media dan aplikasi yang dipahami oleh siswa.

2. Bagi Guru :

Manfaat yang diharapkan bagi guru yaitu adanya penelitian ini dapat meningkatkan profesionalitas dan mengetahui kelebihan dan kekurangan aplikasi *zoom cloud meeting* dalam pembelajaran daring atau *online* pada mata pelajaran fisika serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam memahami pembelajaran menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting*.

3. Bagi Sekolah :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan bagi sekolah agar dapat menjadi bahan pertimbangan kebijakan yang telah diambil dalam menerapkan pembelajaran daring atau *online* menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting* yang dilakukan pada masa pandemi *COVID-19* .