

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha dalam pengembangan dan pembinaan kepribadian individu baik secara rohani dan jasmani. Lavengeld dalam Syarifudin dan Kurniasih (2008) mengatakan pendidikan merupakan upaya manusia untuk dapat membimbing menuju kedewasaan, pemberian pendidikan berlangsung dengan membantu siswa agar hidup mandiri dan bertanggung jawab sesuai dengan norma yang berlaku. Menurut Dewey dalam Juandi (2019) pendidikan merupakan suatu proses pengetahuan secara pemaknaan pengalaman, proses ini bisa terjadi dimana saja baik itu dalam dunia pergaulan biasa atau secara sengaja melalui suatu lembaga pendidikan dimana melibatkan orang dewasa sebagai pengawas.

Pembelajaran berarti penggabungan dari aktivitas-aktivitas yaitu mengajar dan belajar. Aktivitas mengajar yaitu peran seorang guru untuk mengusahakan terjadinya komunikasi yang baik antar pendidik dengan peserta didiknya. Proses belajar mengajar dapat terjadi apabila terdapat interaksi antara peserta didik dan pendidik. Peserta didik adalah komponen manusiawi yang menduduki posisi sentral dalam terjadinya proses belajar mengajar, sebaliknya pendidik ialah komponen manusiawi saat proses pembelajaran yang aktif berperan agar sumber daya manusia dapat terbentuk.

Pada tahun 2019 bulan Desember kasus Pneumonia misterius pertama kali dilaporkan muncul di Wuhan, Provinsi Hubei, Cina. Pada tanggal 31 Desember 2019-03 Januari 2020 kasus ini berkembang yang diawali dengan adanya laporan sebanyak 44 kasus, setelah satu bulan virus ini pada Provinsi di Cina telah menyebar bahkan sampai ke negara lain seperti Thailand, Korea Selatan dan Jepang. Penyakit ini disebut sebagai *2019 Novel Coronavirus (2019-nCoV)*, lalu saat tanggal 11 Februari 2020 WHO (*World Health Organization*) menyatakan jika virus ini dinamakan menjadi *Coronavirus Disease 2019* atau dikenal dengan Covid-19. Penularan terjadi jika terdapat kontak secara langsung dari individu ke individu, virus ini sudah tersebar secara luas disebagian besar Negara salah satunya di Indonesia. Lalu pada tanggal 12 Maret 2020, WHO mengumumkan Covid-19 sebagai pandemi (Susilo 2020). Penularan virus Covid-19 bisa melalui percikan air liur yang disebabkan oleh batuk atau bersin dari seseorang yang terjangkit Covid-19, mudahnya penularan virus ini menyebabkan jutaan manusia di belahan dunia cepat terinfeksi. Hal ini tentu menjaadi tantangan bagi tiap negara ataupun seluruh dunia untuk mengurangi peningkatan pasien Covid-19. Oleh karena itu pemerintah telah menerapkan beberapa aturan untuk melakukan *social distancing*, *physical distancing*, tidak berkerumun, menggunakan masker, serta selalu mencuci tangan baik sebelum atau sesudah beraktivitas.

Covid-19 telah mempengaruhi seluruh sektor kehidupan terlebih setelah dikeluarkannya kebijakan untuk melakukan *social distancing* yang membatasi interaksi fisik di masyarakat. Hal ini tentu mengakibatkan suatu aturan baru yaitu

kerja dari rumah yang diharapkan dapat mengurangi penularan virus ini, tidak terkecuali pada lembaga pendidikan. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, pemerintah telah mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran (*Coronavirus Disease*) atau Covid-19 poin ke-2 yaitu proses belajar mengajar yang dilakukan dirumah dengan ketentuan sebagai berikut : 1. Belajar dirumah melalui pembelajaran jarak jauh atau daring dilakukan sebagai pemberian pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa merasa terberatkan dalam pencapaian kurikulum untuk kenaikan kelas atau kelulusan. 2. Belajar dirumah bisa dipusatkan pada pendidikan kecakapan dalam hidup antara lain yaitu mengenai pandemi Covid-19. 3. Aktivitas dan tugas pembelajaran dari rumah mampu terlaksana secara beragam antarsiswa sesuai dengan kondisi dan minat masing-masing, termasuk dalam mempertimbangkan kesenjangan sarana dan prasarana belajar dirumah. 4. Bukti kegiatan belajar di rumah diberi secara timbal balik yang sifatnya kualitatif dan bermanfaat dari guru, tanpa diwajibkan memberi nilai secara kuantitatif.

Sesuai surat edaran tersebut, tenaga pendidik dan peserta didik secara keseluruhan harus melaksanakan pembelajaran secara online atau daring. Sadikin dan Hamidah (2020) pembelajaran daring ialah proses pembelajaran yang interaksinya dilakukan secara jarak jauh dengan menggunakan jaringan internet serta didukung oleh perangkat mobile seperti *smartphone*, laptop dan komputer serta seluruh media yang bisa memperlancar pembelajaran daring seperti layanan *Google Meet*, *Zoom*, *Google Classroom*, *Edmodo*, dan media

pendukung lainnya. Setyoningsih (2015) mengatakan pembelajaran e-learning sifatnya fleksibel dalam proses belajar mengajar, apabila siswa mempunyai perangkat pendukung seperti teknologi dan internet, maka siswa akan mampu mengakses materi dimanapun dan kapanpun. Akan tetapi, pembelajaran daring yang berhasil atau tidak tergantung pada proses pembelajaran yang dirasakan oleh siswa. Sesuai dengan paparan diatas, menurut Rohmah (dalam Handayani, dkk. 2020) karena disebabkan oleh keadaan letak geografis pengguna internet serta salah satunya faktor psikologi yaitu kesiapan siswa dalam menghadapi pembelajaran online. Kurikulum 2013 menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Pembelajaran daring membutuhkan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran dan materi yang terstruktur agar mudah memahami pelajaran (Damayanti, dkk. 2018).

Dalam pembelajaran yang dilakukan oleh setiap individu pastinya memiliki pengalaman, tidak terkecuali pada saat pembelajaran daring. Pengalaman akan mempermudah munculnya pengetahuan dan wawasan, karena melalui pengalaman tujuan dari belajar akan tercapai seperti perubahan tingkah laku baik itu dari aspek keterampilan, pengetahuan dan sikap (Hartati, 2011). Pengalaman belajar merupakan salah satu aspek kognitif manusia yang mempunyai peran yang penting dan memungkinkan untuk mengetahui serta memahami dunia yang ada disekelilingnya (Mulyono, dkk. 2021). Nurhakim, Hartoyo dan Suratman (2017) mengatakan bahwa pengalaman belajar adalah proses kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Pengalaman belajar merupakan interaksi yang terjadi antara individu dengan lainnya, maksudnya disini adalah pengalaman belajar merupakan interaksi yang terjadi antara anak dengan lingkungan dimana dia belajar. Lingkungan itu sendiri dapat berupa metode pengajaran yang digunakan oleh guru, bahan ajar yang digunakan, kelengkapan fasilitas penunjang pembelajaran dan kehadiran seorang guru dalam proses pembelajaran (Sunarya, 2020). Sanjaya dalam Sunarya (2020) mengatakan bahwa pengalaman belajar (*learning experience*) merupakan sejumlah aktifitas siswa yang dilakukan untuk memperoleh kompetensi dan informasi baru sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Hamalik dalam Hartati (2011) mengatakan bahwa pengalaman masa lampau yang dimiliki oleh siswa mempunyai pengaruh yang besar dalam proses belajar, dimana pengalaman tersebut akan menjadi dasar untuk menerima pengalaman-pengalaman yang baru. Tanpa adanya pengalaman belajar yang baik dan benar, manusia akan merasa kesulitan untuk memahami dan memaknai fenomena-fenomena, informasi dan data yang ada dilingkungan sekitarnya.

Dalam proses kegiatan pembelajaran yang menjadi aspek penting yaitu salah satunya pengalaman siswa, baik itu pengalaman baik maupun pengalaman buruk. Karena pengalaman tersebut sangat penting bagi siswa yang akan menjadi patokan keberhasilan belajar siswa dimasa yang akan datang terkhususnya pada saat pembelajaran daring. Pengalaman belajar siswa juga berkaitan dengan kesiapan siswa dimana siswa menjadi subjek pada aktivitas kegiatan belajar, supaya bisa tercapainya tujuan pada pembelajaran maka perlunya bimbingan dan perhatian pada aktivitas belajar. Teddy dan Swatman

(dalam Handayani, dkk. 2020) berpendapat bahwa bisa ditinjau menurut dua tingkatan yaitu pada sekolah menengah dan sekolah dasar, dimana kesiapan belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhinya. Agar mengetahui kesiapan belajar daring siswa dapat diperhatikan dari berbagai indikator : 1. Sebelumnya siswa memiliki pengetahuan tentang apa yang dimaksud pembelajaran daring, 2. Adanya dukungan dari orang tua siswa dalam proses pembelajaran daring, 3. Siswa mampu mengatur jadwal pembelajaran dengan benar, 4. Siswa dapat dan mampu menggunakan teknologi untuk berlangsungnya pembelajaran daring, 5. Siswa merasa siap dalam melakukan pembelajaran daring, dan 6. Hambatan serta masalah bagi siswa bukan hanya untuk mengakses internet.

Pengalaman belajar berkaitan dengan sistem pembelajaran. Seperti yang sudah diketahui, pembelajaran yang digunakan selama pandemi Covid-19 yaitu sistem pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menekankan pada aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan dalam memunculkan interaksi dengan jaringan internet. Berdasarkan perspektif fasilitas, pembelajaran daring membutuhkan dukungan perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan *laptop*, yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja. Namun kenyataannya pembelajaran daring yang diikuti oleh siswa tidak semudah yang dibayangkan. Hal ini terjadi karena adanya perubahan dalam implementasi pelaksanaan pembelajaran yang semulanya tatap muka menjadi daring, peralihan model pembelajaran ini yang menjadi tantangan baru dalam pembelajaran dimasa pandemi. Dengan adanya

dampak yang ditimbulkan akibat peralihan pembelajaran offline menjadi online siswa dituntut melakukan penyesuaian yang lebih baik. Penyesuaian diri adalah tahap untuk mencapai kebutuhan dalam memahami konflik, frustrasi dan permasalahan tertentu dengan cara tertentu. Seseorang dikatakan mampu memiliki penyesuaian yang baik apabila berhasil memenuhi kebutuhan, tuntutan lingkungan serta mengatasi konflik yang dihadapi sehingga berdampak pada efisiensi psikis dalam proses belajar. Namun, faktanya banyak siswa yang masih merasakan kesulitan selama proses adaptasi ini. Hal ini dapat dikatakan juga sebagai faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penyesuaian diri dalam proses pembelajaran daring (Mulyono, dkk. 2021).

Kondisi saat ini menunjukkan bahwa kebijakan pembelajaran secara daring telah sepenuhnya diterapkan, dimana pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan aplikasi berupa *Whatsapp* dan *Google Classroom*. Aplikasi *Whatsapp* dimanfaatkan untuk penyampaian materi dan tugas, absensi, dan berdiskusi, sedangkan *Google Classroom* dapat digunakan sebagai penyampaian materi, pengumpulan tugas dan fungsi lainnya. Didalam proses belajar daring terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi siswa seperti ketersediaan android terbatas, sebagian siswa ada yang tidak mendapatkan kuota bantuan, kendala sinyal yang mungkin bisa terjadi kapan saja, dan kurangnya pemahaman materi yang disampaikan. Namun, guru masih berinisiatif mengadakan kelas diskusi dan membuka sesi tanya jawab yang dilakukan pada saat pembelajarannya berlangsung bahkan diluar jam pembelajaran.

Penelitian yang terkait dalam topik penelitian ini yang dilakukan oleh Mulyono, dkk. (2021), hasil penelitian ini mengatakan pengalaman belajar siswa kelas XI TITL di masa pandemi pada saat pembelajaran daring menggunakan media *Google Classroom*, *WhatsApp Group*, dan *Zoom Meeting* dengan rincian 67% siswa memberikan respon negatif, 15% siswa memberikan respon positif dan 18% siswa memberikan respon netral. Selanjutnya ada dua faktor yang mempengaruhi pengalaman belajar siswa yaitu faktor pendukung 61% dengan presentasi tertinggi yang terdiri dari jaringan internet, dukungan orang tua, platform pendukung, wifi, tanggung jawab, motivasi dan semangat belajar. Sedangkan faktor penghambat 39% dengan presentasi terendah yang terdiri dari kendala pemahaman materi, kesulitan adaptasi, malas, jaringan, listrik, minim paket data dan tempat tinggal siswa.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 4 Kota Jambi merupakan salah satu sekolah Negeri yang ada di Kota Jambi. Seperti yang telah kita ketahui, sistem pembelajaran yang digunakan di hampir seluruh sekolah menggunakan sistem pembelajaran daring. Tidak dapat dipungkiri bahwa sekolah ini baru pertama kali menggunakan sistem pembelajaran online selama munculnya pandemi Covid-19. Sistem pembelajaran daring yang diterapkan di sekolah ini yaitu menggunakan berbagai aplikasi berupa *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Zoom* dan *Google Form*. Penggunaan aplikasi tersebut dinilai dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran daring dan dapat mempengaruhi siswa menjadi aktif pada saat proses pembelajaran. Namun nyatanya pembelajaran daring yang dilakukan oleh siswa di SMP Negeri 4 Kota Jambi tidak semudah yang

dibayangkan. Hal ini terjadi karena terdapat perubahan dalam mengimplementasikan pelaksanaan pembelajaran yang awalnya tatap muka menjadi daring. Peralihan sistem dan model pembelajaran ini lah yang menjadi tantangan baru dalam pembelajaran selama pandemi (Noviansyah & Mudjiono, 2021). Banyaknya dampak yang ditimbulkan perubahan pembelajaran tatap muka menjadi daring, siswa dituntut dapat melakukan penyesuaian diri yang lebih baik lagi (Mulyono, dkk. 2021). Penyesuaian diri merupakan tahap agar tercapainya kebutuhan dalam menangani konflik, frustrasi dan permasalahan tertentu (Suharsono & Anwar dalam Mulyono, dkk. 2021). Seseorang dapat dikatakan mampu memiliki penyesuaian diri yang baik apabila mereka berhasil memenuhi kebutuhan, tuntutan lingkungan dan dapat mengatasi konflik yang sedang dialaminya sehingga dapat berdampak pada efisiensi psikis dalam proses belajar (Mulyono, dkk. 2021). Akan tetapi fakta yang terjadi dilapangan, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam adaptasi ini. Sehingga hal tersebut akan memunculkan sikap yang berbeda sesuai dengan diri masing-masing siswa dalam menganalisis, melihat, melaksanakan, dan menilai proses pelaksanaan pembelajaran secara daring.

Adapun hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis yang menunjukkan pelaksanaan pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan 2 aplikasi yaitu *Whatsapp* dan *Google Classroom*. Dimana *Whatsapp* berfungsi sebagai media dalam diskusi, absensi serta penyampaian materi, sedangkan *Google Classroom* digunakan sebagai media memberikan dan mengumpulkan tugas serta dapat digunakan juga sebagai media penyampaian materi. Sikap

siswa dapat menghadapi pembelajaran ini masih 50% semangatnya, dimana pada mata pelajaran tertentu jika dilakukan secara daring siswa masih sulit untuk memahami materinya. Tidak hanya itu, permasalahan yang dihadapi dengan adanya kendala dan kesulitan yang dialami oleh siswa terutama pada saat proses pembelajaran. Adapun permasalahan itu yaitu : 1) koneksi internet yang terbatas, meskipun Kemendikbud telah memberikan subsidi kuota internet namun masih banyak siswa yang tidak mendapatkan subsidi tersebut sehingga mereka menggunakan kuota pribadi, 2) pada saat mati listrik siswa sering mengalami kendala hilangnya jaringan internet sehingga mereka tidak bisa mengakses materi dan tugas yang telah dikirim guru melalui *WhatsApp* dan *Google Classroom*. Dinamika permasalahan yang muncul akan membentuk perspektif baru bagi siswa dalam memahami makna dari pembelajaran, sehingga memunculkan sikap yang berbeda sesuai dengan bagaimana masing-masing siswa melihat, melaksanakan dan meniai proses pembelajaran daring.

Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mencoba melakukan analisis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus yaitu peneliti ingin menggali informasi mengenai pengalaman belajar siswa dalam menghadapi pembelajaran daring di SMP Negeri 4 Kota Jambi. Berdasarkan permasalahan dan fenomena tersebut, penulis melakukan penelitian dengan fokus penelitiannya yaitu melihat bagaimana pengalaman belajar siswa dalam menghadapi pembelajaran daring yang akan dilaksanakan di SMP Negeri 4 Kota Jambi.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang telah disusun dengan itu rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengalaman belajar siswa SMP Negeri 4 Kota Jambi dalam melaksanakan pembelajaran daring?
2. Apa saja faktor pendukung yang dialami siswa SMP Negeri 4 Kota Jambi dalam melaksanakan pembelajaran daring?
3. Apa saja faktor penghambat yang dialami siswa SMP Negeri 4 Kota Jambi dalam melaksanakan pembelajaran daring?

1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah diatas, dapat diperoleh tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui pengalaman belajar siswa SMP Negeri 4 Kota Jambi dalam melaksanakan pembelajaran daring.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung yang dialami siswa SMP Negeri 4 Kota Jambi dalam melaksanakan pembelajaran daring.
3. Untuk mengetahui faktor penghambat yang dialami siswa SMP Negeri 4 Kota Jambi dalam melaksanakan pembelajaran daring.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis :

1. Secara Teoritis

Untuk pengemban ilmu, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk dijadikan sebagai referensi penelitian yang akan datang dimana berhubungan dengan Pengalaman Belajar Siswa dalam Menghadapi Pembelajaran Daring serta dapat dijadikan sebagai bahan kajian lanjut dalam dunia pendidikan.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memberi masukan

- a. Terhadap sekolah, hasil penelitian ini agar dapat memberikan sumbangan informasi dan masukan untuk meningkatkan kualitas sekolah, guru dan pembelajarannya.
- b. Terhadap guru, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran dan dapat memaksimalkan penggunaan perangkat internet pada proses pembelajaran