

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan secara umum menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah usaha untuk mewujudkan proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok untuk mendewasakan manusia melalui proses pengajaran pelatihan dan perbuatan mendidik. Pendidikan dapat mengembangkan karakter melalui berbagai macam kegiatan, seperti: penanaman nilai, pengembangan budi pekerti, nilai agama, pembelajaran, dan pelatihan nilai-nilai moral. Seorang guru yang profesional dituntut untuk dapat menampilkan keahlian didepan kelas langsung atau tatap muka secara online, salah satu komponen keahlian tersebut adalah kemampuan untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Untuk dapat menyampaikan pelajaran dengan efektif dan efisien, guru perlu mengenal berbagai jenis media pembelajaran agar pembelajaran tersebut lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Terutama di masa pandem covid-19.

Covid-19 sangat menggemparkan dunia termasuk Indonesia. Dunia ditaklukkan secara global dan serentak. PBB melalui WHO-nya hanya mampu memberikan gambaran umum tentang apa yang terjadi dan memutuskan bahwa Covid 19 adalah pandemi, karena menyerang seluruh penjuru dunia, tidak terkecuali. Berdasarkan data Kementerian Kesehatan, pasien sembuh bertambah 2.310 orang, dan totalnya menjadi 147.510 orang. Sedangkan kasus meninggal bertambah 120 orang, sehingga totalnya menjadi 8.456 orang. Rekor penambahan

Covid-19 dalam satu hari, sebelumnya terjadi pada 3 September 2020. Saat itu, kasus harian tercatat bertambah sebanyak 3.622 kasus. Penambahan kasus positif di Indonesia mulai melaju cepat sejak 6 April yakni sekitar 200 - 300 orang per hari, lalu bergerak naik 300 – 400 an kasus baru per hari. Dan pada bulan Juni, bergerak fluktuatif antara 400 an kasus hingga lebih dari 1.000 kasus baru per hari. Bahkan dunia medis mengalami krisis kekurangan alat pelindung menghindari Covid 19. Jika sebelumnya di beberapa negara mengatakan untuk orang sehat tidak perlu menggunakan masker, saat ini justru termasuk Indonesia sudah mengharuskan orang sehat pun harus menggunakan masker, terutama yang berada di daerah ibu kota negara dan sekitarnya. Seperti daerah Ibu Kota (Jabotabek, Surabaya, Bandung, Makasar dan Ibu kota besar lainnya yang ada di Indonesia).

Saat ini kita dihadapkan pada bagaimana mengelola pelayanan untuk keberlangsungan hidup manusia. Karena itu sangat mendesak dan harus segera ditahan dan bahkan berusaha memutuskan mata rantai virus Covid 19 seperti yang dilakukan oleh WHO bekerjasama dengan UNICEF menggunakan suatu aplikasi yang berisi pesan dan panggilan gratis untuk informasi tentang pengetahuan melindungi diri sendiri dari Corona 19, termasuk anjuran untuk melakukan *Social Distancing* dan *Physical Distancing*. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Nadiem Anwar Makarim telah mengeluarkan beberapa kebijakan untuk mengatur kegiatan pembelajaran selama masa pandemi ini. Hal tersebut dikeluarkan melalui Surat edaran Nomor 4 Tahun 2020, yaitu tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19), tertanggal 24 Maret 2020. Tepatnya ada 6 (enam) kebijakan yang dipaparkan

dengan jelas.

Namun, yang paling mendasar adalah merubah cara belajar mengajar siswa dan guru adalah kebijakan belajar dari rumah. Kebijakan belajar dari rumah ini sangat merubah kebiasaan, ataupun perilaku guru dan siswa selama ini. Bagaimana tidak, selama ini guru mengajar di kelas dalam artian mengajar di sebuah bangunan sekolah yang memiliki fungsi belajar mengajar, dengan didukung oleh sarana penunjang proses belajar mengajar tersebut. Dengan kebijakan baru ini guru dibuat kelimpungan karena masih mencari pola yang tepat bagaimana pembelajaran dari rumah itu bisa dilakukan. Jalan terbaik yaitu melakukan atau mengupayakan pembelajaran berbasis dalam jaringan. Nama lainnya adalah pembelajaran daring (online learning). Santoso (2010) Temuan penelitian menyatakan bahwa nilai tes prestasi kimia siswa yang diajar dengan menggunakan media *Online* lebih tinggi dibanding dengan siswa yang diajar dengan menggunakan media LKS, pengaruh pembelajaran online terhadap prestasi belajar kimia ditinjau dari kemampuan awal siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, E. (2017). Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat - perangkat mobile seperti smarphone atau telepon adroid, laptop, komputer, tablet, dan iphone

yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013).

Dalam lingkungan saat ini jenis pembelajaran yang terjadi umumnya dibagi ke dalam salah satu dari dua kategori: sinkronous dan asinkronous. Kedua strategi memiliki pro dan kontra dan teknik yang tepat untuk peserta didik sangat tergantung pada metode menyerap informasi yang disediakan. Sinkronous e-learning adalah percakapan online dan konferensi video. Alat pembelajaran digunakan secara real-time, seperti instant messaging yang memungkinkan siswa dan guru untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dengan segera dan sinkron (dalam waktu yang bersamaan). Contohnya, teks chat dan video call. Dibandingkan dengan belajar sendiri, peserta didik yang mengikuti program sinkronous learning dapat berinteraksi dengan peserta didik lain dan juga pengajar selama pelajaran berlangsung. Manfaat utama dari sinkronous learning adalah hal tersebut dapat memungkinkan siswa untuk menghindari perasaan terisolir dalam berkomunikasi dengan orang lain selama proses pembelajaran. Namun sinkronous learning tidak fleksibel dalam hal waktu, sebagai peserta didik dalam sinkronous learning harus menyisihkan waktu tertentu untuk menghadiri sesi pengajaran secara langsung (*live*) atau kursus online secara real-time. Sedangkan asinkronous learning disisi lain dapat dilakukan bahkan ketika peserta didik atau pengajar sedang offline. Contohnya seperti, *e-mail*, forum, dan membaca dan menulis dokumen online melalui *World Wide Web*. Arka.2014 Pengertian Asynchronous dan Synchronous, (<https://arkatkj.wordpress.com/2014/11/14/pengertian-synchronous-dan-pengertian-asynchronous>), diakses 14 November 2014. Kursus dan komunikasi yang

disampaikan melalui email dan pesan yang diposting di forum komunitas adalah contoh sempurna dari asinkronous learning. Dalam hal ini peserta didik biasanya akan menyelesaikan pelajaran mereka sendiri dan hanya menggunakan internet sebagai alat pendukung dibandingkan harus online pada waktu tertentu hanya semata-mata untuk kelas interaktif. Menurut Darmawan (2018), PJJ daring asynchronous dapat diartikan sebagai pembelajaran secara independen dimana peserta didik dapat berinteraksi satu sama lain dengan materi yang telah disediakan pada waktu yang mereka pilih. Kedua model pembelajaran ini sering kali dikombinasikan untuk saling menutupi kekurangannya

Idealnya, program *e-learning* efektif harus mencakup kegiatan belajar baik asinkronous dan sinkronous. Hal ini memungkinkan peserta didik dan pengajar untuk mendapatkan keuntungan dari format pengiriman yang berbeda terlepas dari jadwal mereka atau metode pembelajaran disukai. Pendekatan ini memberikan siswa dengan akses bantuan segera jika diperlukan, sementara masih memberi mereka kemampuan untuk belajar dengan kecepatan atau kemampuan mereka sendiri. Dimana sistem pembelajaran secara online ini dilaksanakan melalui perangkat *personal computer* (PC) atau laptop bahkan *Handphone* yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti *WhatsApp* (WA), *telegram*, aplikasi *zoom* atau *google meet* dan *google classroom* ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Pembelajaran ini sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional yang terjadi di sekolah. Guru dan siswa tidak berhadapan langsung, melainkan terjadi secara jarak jauh yang memungkinkan guru dan siswa berada pada tempat yang berbeda. Secara positif pembelajaran ini sangat membantu keberlangsungan pembelajaran di masa pandemi ini. Guru dan siswa akan tetap aman berada pada tempat atau rumahnya masing-masing tanpa harus keluar rumah dan bertatap muka secara langsung. Namun, merubah pola atau kebiasaan sangatlah sulit, dan merupakan hal wajar ketika terjadi perubahan yang sangat cepat dan tidak terduga. Kebiasaan yang berubah secara signifikan ini misalnya, guru dan siswa sangat mengandalkan perangkat komputer dan jaringan internet, itu yang pertama. Kedua, Guru dan siswa harus mampu merubah gaya, strategi atau metode mengajar dan belajar. Ketiga, guru dan siswa harus mampu merubah gaya komunikasinya selama pembelajaran daring ini. Banyak guru yang tidak memperhatikan bagian yang ketiga ini, yaitu kurangnya pemahaman dan penerapan guru dalam berkomunikasi dengan siswanya. Guru biasanya berkomunikasi satu atau dua arah di sekolah, dengan bertatap muka secara langsung melakukan diskusi dan latihan secara bersama – sama.

Mendikbud terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19, 24 maret 2020 terkait belajar dari rumah. Mendikbud menekankan bahwa pembelajaran dalam jaringan (daring)/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. "Kami ingin menganjurkan bagi daerah yang sudah melakukan belajar

dari rumah agar dipastikan gurunya juga mengajar dari rumah untuk menjaga keamanan guru, itu sangat penting," pesan Nadiem. Dan berdasarkan keputusan Yayasan Jembatan Budaya yang menaungi SMA JB School proses pembelajaran terutama untuk SMA dilakukan daring dengan *Google Meet* dan *Google Classroom* untuk menjaga kualitas kelangsungan proses belajar mengajar.

Tentu komunikasi daring ini banyak mempunyai kelemahan juga selain hal positif yang ditawarkan tadi. Pertama, tidak mewakili emosi pemakainya dalam hal ini guru dan siswa. Sehingga guru sangat sulit dalam memberikan pemahaman kepada siswa, dan guru tidak mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswanya. Kedua, terdapat informasi yang tidak penting, atau informasi yang didapat akan sangat banyak dan sulit untuk disaring dan dikontrol, sehingga penerima informasi akan menjadi bingung. Ketiga, sangat menyita konsentrasi karena tidak sesuai dengan tempat dan waktunya, sehingga time management harus dikedepankan.

Hal ini terjadi jika persamaan pengertian, sikap, dan bahasa. Pesan atau informasi dapat diterima dan dimengerti serta dipahami sebagaimana yang dimaksud oleh komunikator (guru). Pesan yang disampaikan dapat disetujui oleh komunikan (siswa). Tiga hal tersebut adalah unsur terjadinya komunikasi yang efektif. Maka dari itu, untuk memenuhi unsur-unsur komunikasi efektif dalam pembelajaran daring ini, guru harus melakukan berbagai hal. Pertama, membuat aturan kelas daring, termasuk waktu dan aplikasi yang digunakan. Kedua, membangun suasana yang baik dalam berdiskusi dalam kelas daring, walaupun agak susah dilakukan namun usahakan siskusi dilakukan baik secara sinkron atau

asinkron. Jangan sampai siswa yang bertanya atau membutuhkan penguatan tidak dilayani. Ketiga, walaupun dalam pembelajaran daring, guru semestinya tetap menggunakan ekspresi-ekspresi verbal maupun non-verbal dalam memberikan *feedback*, *reward* dan *punishment*.

Ketika kebijakan pembelajaran jarak jauh diterapkan, hampir seluruh pihak yang terlibat dalam pembelajaran jarak jauh yaitu pendidik, peserta didik dan orang tua mengalami kegagalan dalam pemanfaatan media *e-learning*. Karena memang sebagian besar sekolah di Indonesia selama ini fokus pada pembelajaran tatap muka. Belum banyak lembaga pendidikan yang mengembangkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) sehingga sekolah belum memiliki *Learning Management Systems* yang dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Penggunaan media komunikasi elektronik penunjang PJJ seperti google classroom, schoology dan edmodo masih belum terlalu dikenal oleh civitas pendidikan. Selain itu, kendala yang beragam juga menjadi penghambat transformasi pendidikan berbasis PJJ di Indonesia. Kendala tersebut meliputi geografis (Taradisa., et al, 2020), kemampuan pemanfaatan media (Almah., et al, 2020), sistem informasi, pengawasan, dan akses internet (Rigianti, 2020). Fenomena semacam ini dapat dikatakan sebagai gegar budaya dan gegar teknologi. Kekagetan masyarakat terutama dalam pemanfaatan media belajar online dan menjalankan peran baru juga menjadi penyebab kedua hal tersebut terjadi. Dalam Maizan, et al, (2020) perubahan kebiasaan konvensional berubah menjadi aktivitas berbasis teknologi membawa ke dalam gegar budaya dan teknologi. Hambatannya adalah upaya yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik harus

berkesinambungan guna hasil maksimal. Fenomena proses belajar dari rumah, sebagian besar sekolah belum siap untuk menerapkannya. Dari sisi peserta didik tidak memiliki fasilitas yang memadai untuk melakukan *e-learning*

Melihat kondisi pandemi seperti ini agar proses belajar mengajar tetap berlangsung walaupun tidak bertemu dalam satu ruang kelas. Guru diharapkan menjalankan proses pembelajaran secara maksimal sesuai intruksi dari Ketua Yayasan dan harapan orang tua siswa, untuk menjaga kualitas peserta didik. Karena kurangnya informasi dan pengetahuan tentang teknologi pembelajaran maka penyampaian proses pembelajaran dilakukan melalui media yang sering digunakan oleh guru dan murid. Yaitu menggunakan aplikasi WA, Line, dan Email (*Daring Asinkronus*). Ketika proses pembelajaran sudah berjalan ternyata ditemukan ada kendala sebagai berikut: Siswa masih banyak yang kurang memahami materi, kurang antusias dan membosankan, sulit memantau keseriusan atau kedisiplinan siswa saat mengikuti pembelajaran, siswa sulit mengirim atau melihat tugas karena tidak dalam satu wadah aplikasi artinya proses pengiriman tugas ke no line, WA atau email ke masing - masing guru dan sebaliknya guru pun sulit mengontrol dan menilai tugas dari masing - masing siswa. Dari kendala diatas dicarilah sebuah aplikasi yang bisa mewedahi dan melengkapi kendala diatas. Yaitu menggunakan aplikasi *Google Meet (Daring Sinkronus)* dan *Google Classroom (Daring Asinkronus)*. Kedua aplikasi daring tersebut yang saat ini para guru gunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh, SMA Jembatan Budaya merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Swasta yang berada di Kabupaten Badung Provinsi Bali, Indonesia. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia masa pendidikan

sekolah di SMA Jembatan Budaya ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas X sampai Kelas XII. SMA Jembatan Budaya beralamat di Jalan. Raya Kuta No.1,. Berbagai fasilitas dimiliki untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Fasilitas tersebut antara lain yaitu Ruang Kelas, Ruang UNBK, Perpustakaan, Laboratorium, Ruang Multimedia, Ruang Audiovisual, Ruang UKS, Ruang Kegiatan Ekstrakurikuler, Lapangan Olahraga, Kantin, dan Taman . SMA Jembatan Budaya mempunyai dua program jurusan yaitu IPA, dan IPS. Dan menggunakan Kurikulum 2013 dimulai dari tahun ajaran 2018/2019. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, yang mana peneliti mempunyai keinginan untuk mengetahui bagaimana tingkat pemahaman siswa saat menggunakan media pembelajaran online. Maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul Pengaruh Pembelajaran Daring dengan Perpaduan Asinkronus dan Sinkronus Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa IPS (Ekonomi) di Masa Pandemi Covid 19”.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran pada masa pandemi dilaksanakan secara dalam jaringan (*daring*).
- 2) Siswa masih banyak yang kurang memahami materi, kurang antusias dan cenderung merasa bosan dalam belajar.

- 3) Guru sulit memantau keseriusan atau kedisiplinan siswa saat mengikuti pembelajaran.
- 4) Siswa sulit mengirim atau melihat tugas karena tidak dalam satu wadah aplikasi artinya proses pengiriman tugas ke *no line*, *WA* atau email ke masing - masing guru dan sebaliknya guru pun sulit mengontrol dan menilai tugas dari masing - masing siswa.
- 5) Kegiatan dalam jaringan (*daring*) cenderung hanya menggunakan salah satu metode Sinkronus atau metode Asinkronus saja.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya akan dibatasi pada: “Pengaruh Pembelajaran Daring dengan Perpaduan Asinkronus dan Sinkronus Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa IPS (Ekonomi) di Masa Pandemi Covid 19”.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran daring dengan perpaduan Asinkronus dan Sinkronus terhadap minat belajar siswa kelas X IPS?
- 2) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran daring dengan perpaduan Asinkronus dan Sinkronus terhadap prestasi belajar siswa kelas X IPS?

- 3) Secara bersama-sama, apakah terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran daring dengan perpaduan Asinkronus dan Sinkronus terhadap minat dan prestasi belajar siswa kelas X IPS?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring dengan perpaduan Asinkronus dan Sinkronus terhadap minat belajar siswa kelas X IPS.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring dengan perpaduan Asinkronus dan Sinkronus terhadap prestasi belajar siswa kelas X IPS.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh secara bersama-sama, pembelajaran daring dengan perpaduan Asinkronus dan Sinkronus terhadap minat dan prestasi belajar siswa kelas X IPS.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang hendak dicapai melalui penelitian, yaitu :

1. Manfaat Teoretis

Sebagai bahan informasi untuk memperkaya ilmu pengetahuan, khususnya berkenaan dengan pengaruh pembelajaran berbasis daring terhadap pemahaman siswa kelas X IPS SMA Jembatan Budaya

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Melalui media berbasis daring mampu menjalani proses pembelajaran IPS (ekonomi) di masa pandemi.

2) Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media berbasis daring sebagai alternatif pembelajaran di masa pandemi.

3) Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan serta pengembangan bagi guru agar dapat lebih profesional dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga mutu pendidikan di sekolah dapat tercapai di masa pandemi.

