

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pandemi global *Coronavirus Disease 2019* (Covid-19) telah mewabah hampir diseluruh belahan dunia. Virus yang disebut-sebut berasal dari Wuhan, Cina ini menyerang sistem kekebalan tubuh manusia adapun virus ini mengakibatkan infeksi area saluran pernafasan serupa virus Influenza, SARS (*Severe Acute Respiratory Syndrome*), dan MERS (*Middle East Respiratory Syndrome*). Virus Covid-19 dapat menyebar dengan cepat dan penyebarannya tidak dapat diprediksi kapan dan dimana dikarenakan masa inkubasi virus sekitar 5 sampai 14 hari sejak terpapar baru menunjukkan gejala bahkan beberapa pasien yang dinyatakan positif Covid-19 tidak menunjukkan gejala yang disebut sebagai OTG (Orang Tanpa Gejala). Sehingga perlu dilakukannya pembatasan sosial secara besar-besaran serta pengetatan protocol kesehatan untuk menghambat laju penyebaran Virus Covid-19 (Hartendi, 2020: 21)

Kasus pertama Covid-19 di Indonesia dipublikasikan pada awal bulan Maret tahun 2020, hal tersebut memberikan dampak yang lumayan besar dalam berbagai sektor kehidupan termasuk pada sektor pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) berisi 6 point inti yaitu (1) pelaksanaan ujian nasional; (2) proses belajar dari rumah; (3) ujian sekolah; (4) kenaikan kelas; (5) dana bantuan operasional sekolah; dan (6) penerimaan peserta didik Baru (Kemendikbud, 2020). Kebijakan tersebut menuntut seluruh jenjang pendidikan di Indonesia untuk melaksanakan sistem Distance learning dikenal dengan Belajar dari Rumah (BDR).

Menurut Midgley (dalam Darmawan dkk, 2021: 8) *distance learning* adalah cara belajar dari jarak jauh tanpa harus berkontak langsung

dengan guru seperti dikelas. Distance learning atau BDR merupakan pilihan yang tepat guna pembelajaran daring tetap harus memenuhi tujuan dari pembelajaran itu sendiri, beberapa diantaranya menyangkut aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif merupakan pembelajaran yang fokus pada ilmu pengetahuan dan keahlian intelektual sedangkan aspek afektif menyangkut motivasi, sikap, menghargai yang dipelajari, bersedia untuk berpartisipasi, serta menghayati nilai-nilai tersebut kedalam rutinitas kehidupan (Eggen & Kauchak, 2012: 8-9). Kualitas dalam pembelajaran ditentukan berdasarkan motivasi siswa dan kreativitas guru. Guru atau pendidik yang mampu memberikan fasilitas motivasi belajar siswa dapat mengantarkan ketercapaian target belajar yang dapat diukur dari perubahan sikap dan kemampuan siswa. (Gilang, 2020: 16). Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan proses pembelajaran bukanlah sekedar mentransfer ilmu dari guru kepada siswa, melainkan suatu proses didalamnya terjadi interaksi antara guru dan siswa ataupun antara siswa satu dengan siswa lainnya.

Banyaknya media yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran daring seperti media sosial (*Website*, Instagram, Facebook, Whataap, Email, Telegram, dll.), situs dan aplikasi (Google Classroom, Edmodo, Schoology, dan lain-lain) atau berbasis aplikasi menyerupai tele konferensi (Microsoft Teams, Google Meet, Zoom, dan lainnya) sehingga pembelajaran tetap terlaksana (Sudiana, 2020: 6). Namun diperlukan media yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan interaksi 2 arah menyerupai pembelajaran tatap muka di kelas. Dari berbagai media di atas yang paling mendukung adalah aplikasi tele konferensi salah satunya platform Microsoft Teams.

Microsoft Teams adalah platform yang tergabung kedalam office 365 yang terintegrasi dengan platform lain didalamnya yang sama mendukung pembelajaran atau disebut Microsoft Education. Platform ini memanfaatkan fitur komputasi awan serta merupakan media komunikasi dengan fitur seperti percakapan video/ telekonferensi, penyimpanan berkas dan integrasi aplikasi. Penggunaan media Microsoft Teams dalam pembelajaran tentunya mendorong peneliti untuk

mencari tahu bagaimana penggunaan media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran sekaligus untuk mengetahui kendala-kendala, kekurangan dan kelebihan serta peran serta pihak didalamnya baik dari intuisi, guru ataupun dari siswa.

Hal tersebut didasarkan karena guru memiliki peran besar untuk mencapai tujuan pembelajaran diantaranya mengajar, mendidik, mengarahkan, membimbing, memotivasi, menilai dan mengevaluasi peserta didik atau siswa (Maemunawati dan Alif, 2020: 7-8). Dimana guru harus tetap mengusahakan untuk memenuhi perannya tersebut meskipun dalam pembelajaran daring. Begitupun siswa juga turut andil dalam pembelajaran dimana perbedaan tingkah laku, psikologi dan keadaan lingkungan serta ketersediaan fasilitas yang dimiliki oleh siswa dapat berpengaruh dalam pembelajaran daring yang dilakukan menggunakan media Microsoft Teams. Oleh kerennya dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui apakah siswa dan guru bisa tetap pada perannya seperti pembelajaran tatap muka. Selain itu efektivitas dan aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media Microsoft Teams perlu untuk diketahui.

SMA Negeri 1 Lemahabang merupakan sekolah yang menerapkan metode pembelajaran dalam jaringan menggunakan media Microsoft Teams dimasa pandemi ini. Sekolah ini telah menerapkan pembelajaran menggunakan media Microsoft Teams selama hampir 4 semester dari tahun 2020 selama pandemi berlangsung. Penggunaan media Microsoft Teams diterapkan di semua kelas pada semua mata pelajaran. Berdasarkan observasi pendahuluan oleh penulis pada kelas XI IPS 1 mata pelajaran sejarah Indonesia, siswa terlihat sudah terbiasa dalam penggunaan media ini sedangkan kendala yang ditemukan penulis yaitu jaringan internet. Sementara untuk aktivitas dalam pembelajaran terlihat beberapa siswa mematikan kamera selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini didasari oleh keingintahuan penulis mengenai pembelajaran daring di sekolah menengah atas khususnya pada mata pelajaran sejarah yang dimana merupakan jurusan kuliah dari penulis. Pemilihan SMA Negeri 1

lemahabang sebagai objek penelitian dirasa tepat karena sekolah ini telah menerapkan pembelajaran daring dari awal pandemi dan berlokasi cukup dekat dari penulis. Adapun keingintahuan penulis mengenai penggunaan media Microsoft Teams dalam pembelajaran sejarah dirasa perlu guna menjadi pengetahuan bagi penulis untuk menjadi acuan saat menjadi seorang pendidik dimasa mendatang. Dengan begitu penulis perlu untuk mengetahui bagaimana penggunaan media ini dalam pembelajaran serta efektifitas dan manfaat dari penggunaan media ini. Selain itu penulis ingin mencari tahu peran serta guru dan siswa didalamnya yang dapat dijadikan evaluasi bagi penulis guna mempersiapkan diri menjadi seorang pendidik. Adapun penulisan mengenai media Microsoft Teams di lingkungan kampus Universitas Siliwangi belum begitu banyak diteliti sehingga penulis terdorong untuk mengambil media ini sebagai subjek penelitian.

Berdasarkan paparan diatas, penelitian dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan Microsoft Teams khususnya pada mata pembelajaran sejarah yang diterapkan oleh sekolah di masa pandemi yang sedang berlangsung saat ini guna mengetahui peran keterlibatan guru dan siswa serta untuk mengetahui efektivitas dan aktivitas selama pembelajaran berlangsung. Diharapkan setelah penelitian ini selesai, baik pendidik, peserta didik penulis dan pembaca dapat menjadikan penelitian ini sebagai evaluasi dari pembelajaran daring menggunakan media Microsoft Teams sehingga pembelajaran dapat dilakukan pembaharuan menjadi lebih baik lagi. adapun, penulis juga berharap hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan-kebijakan bagi pihak-pihak terkait dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan pendidikan di masa ini.

1.2. Rumusan Masalah

Mengacu pada judul penelitian dan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka peneliti maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran Sejarah Indonesia materi Pergerakan Nasional Indonesia menggunakan media Microsoft Teams dalam di kelas XI IPS

1 SMAN 1 Lemahabang semester ganjil tahun ajaran 2021/2020?” dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pembelajaran sejarah Indonesia materi Pergerakan Nasional Indonesia menggunakan media Microsoft Teams di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lemahabang semester ganjil tahun ajaran 2021/2022?
- 2) Bagaimana respon siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lemahabang terhadap pembelajaran Sejarah Indonesia materi Pergerakan Nasional Indonesia menggunakan media Microsoft Teams pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022?

1.3. Definisi Operasional

1.3.1 Respon Siswa

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1204) respon diartikan sebagai tanggapan atau reaksi jawaban. Sedangkan responden merupakan penjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam penelitian. Sedangkan berdasarkan kamus besar ilmu pengetahuan menjelaskan bahwa respon adalah suatu reaksi psikologis-metabolik terhadap suatu rangsangan. Sifatnya otomatis yaitu refleksi atau reaksi langsung, tapi ada juga yang terkendali (Dagun, 1997:964). Dapat dikatakan bahwa responden adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Lemahabang yang memberikan tanggapan atau jawaban tentang penggunaan media Microsoft teams dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia.

1.3.2 Microsoft Teams

Microsoft Teams adalah bagian dari Office 365 atau Microsoft 365 yang dikeluarkan oleh Microsoft pada tahun 2017 yang menjadi salah satu dari platform-platform pendukung pembelajaran ini tergabung sebagai Microsoft Education dipakai dalam membantu pembelajaran di abad-21. Aplikasi ini merupakan media komunikasi yang dengan fitur percakapan video, penyimpanan berkas serta integrasi aplikasi. Melalui aplikasi ini pertemuan tatap muka dapat dilakukan secara virtual sehingga interaksi dua arah bisa menjadi lebih interaktif.

Microsoft Teams sudah dipakai oleh lebih dari 13 juta pengguna setiap harinya (Ramadhani dkk., 2020: 29-30).

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasar dari rumusan masalah yang dikemukakan, penelitian ini bertujuan sebagai berikut..

- 1) Untuk mengetahui dan mengeksplorasi proses pembelajaran sejarah Indonesia materi Pergerakan Nasional Indonesia menggunakan media Microsoft Teams di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lemahabang semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.
- 2) Untuk mengetahui dan mengeksplorasi respon siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lemahabang terhadap pembelajaran Sejarah Indonesia materi Pergerakan Nasional Indonesia menggunakan media Microsoft Teams pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

1.5. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan bagi pembaca secara teoretis ataupun secara praktis. Kegunaan dari penelitian ini dijabarkan sebagaimana berikut:

1.5.1. Secara Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan mampu memberikan penjelasan mengenai proses pembelajaran sejarah Indonesia menggunakan media Microsoft Teams di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Lemahabang di masa terdampak Covid-19 guna membantu mengembangkan dan menyempurnakan berbagai jenis keputusan dalam dunia pendidikan secara profesional baik oleh pendidik maupun oleh peneliti pada masa mendatang.

1.5.2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini menganalisis respon siswa serta memberikan gambaran dan pemahaman mengenai proses pembelajaran daring menggunakan media Microsoft Teams diharapkan bisa memberi manfaat baik bagi pendidik,

peserta didik atau peneliti lain yang membaca penulisan ini. Serta manfaat yang diharapkan dapat berguna di beberapa aspek akan dirincikan sebagai berikut.

1) Bagi peneliti

Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah kemampuan dalam menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama penelitian. Adapun peneliti dapat mengetahui permasalahan yang dialami oleh siswa selama pembelajaran menggunakan media yang diteliti. Kemudian hal itu akan menjadi bekal dan pengalaman bagi peneliti di masa yang akan datang saat menjadi seorang guru.

2) Bagi peserta didik

Bagi peserta didik atau siswa dapat merasakan langsung manfaat yaitu adanya motivasi dan pemahaman tentang penggunaan media Microsoft Teams dalam pembelajaran. Diharapkan proses pembelajaran di sekolah terus dilakukan evaluasi sehingga siswa terus berkembang, khususnya dalam menghadapi era serba digital saat ini.

3) Bagi Pendidik

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan evaluasi pembelajaran menggunakan media Microsoft Teams yang diharapkan dapat memotivasi semangat belajar siswa.

1.5.3. Secara Empiris (fakta yang ditemukan langsung)

1) Bagi peserta didik

Manfaat empiris yang bisa didapatkan dari penelitian ini untuk peserta didik diantaranya dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan keterampilan teknologi terkini khususnya dalam pembelajaran. Dengan begitu, harapannya mampu meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

2) Bagi Pendidik

Manfaat empiris yang bisa didapat dari penelitian ini bagi pendidik adalah dapat dijadikan referensi dalam kegiatan belajar yang lebih baik lagi yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar bersama siswa.