

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang melengkapi ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan juga bernilai besar pada kehidupan seseorang. Pendidikan diharapkan mampu mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik, pola pikir yang kritis dan dinamis, bertanggung jawab, berakhlak mulia, beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Pada awal tahun 2020 seluruh dunia termasuk Indonesia mengalami situasi di luar kendali yang diakibatkan oleh menyebarnya wabah COVID-19 di hampir seluruh penjuru dunia. Berbagai aspek kehidupan ikut terkena imbas dari pandemi ini dikarenakan diterapkannya berbagai protokol kesehatan yang mengharuskan sebagian besar orang harus tetap berada di rumah dan menghentikan sementara kegiatan sosialnya. Pendidikan menjadi salah satu aspek kehidupan yang terkena dampak wabah COVID-19.

Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang diterbitkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Covid-19. Didukung dengan Siaran Pers Biro Kerja Sama dan Hubungan Masyarakat Kemendikbud No. : 055/SIPRES/A6/III/2020 tanggal 16 Maret 2020 terkait wabah Covid-19 dan Surat Edaran Dirjen Dikti Kemendikbud Nomor 1 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) di sekolah yang berisikan tentang penghentian sementara kegiatan akademik khususnya modus pembelajaran tatap muka dan menggantikan dengan modus belajar dari rumah

atau pembelajaran daring bagi siswa, dan semua aktivitas di sekolah seperti pembelajaran, ujian, segala kegiatan akademik dan non akademik sementara waktu ditunda dan yang bisa dilakukan secara daring maka menyesuaikan dengan sumber daya sekolah masing-masing. Hakikatnya pendidikan harus terus berjalan dimasa pandemi Covid-19, maka dimasa yang akan datang mampu menemukan strategi baru dengan mengombinasikan sistem pembelajaran luring dan daring pada kondisi normal nantinya.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar merupakan suatu upaya untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas hasil belajar peserta didik. Pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi akan efektif jika peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator pembelajaran atau memberikan kemudahan untuk belajar bukan hanya sebagai pemberi informasi. Salah satu media pembelajaran yang bisa gunakan pada masa pandemi adalah aplikasi *meeting online* yang digunakan yaitu Zoom.

Salah satu contoh media yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran daring ini adalah *Zoom Meeting*. *Zoom Meeting* merupakan sebuah aplikasi media pembelajaran dengan video. Didirikan oleh Eric Yuan pada tahun 2011, aplikasi ini awalnya gratis digunakan oleh siapapun dengan batas waktu maksimal 40 menit. Dalam aplikasi *Zoom Meeting* ini sendiri, pengajar dan pelajar bisa saling berinteraksi satu sama lain, bisa melihat muka satu sama lain. Sama seperti aktivitas belajar mengajar yang dilakukan secara tatap muka, tetapi dalam konteks ini melalui media *Zoom Meeting*, atau yang sering disebut secara virtual. Penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* dalam pembelajaran daring merupakan salah satu dari beberapa aplikasi

meeting lainnya yang digunakan dalam pembelajaran daring dan umumnya dari segi aplikasi sendiri telah dinilai efektif dalam penggunaannya[1].

SMP Negeri 1 Cilengkrang merupakan salah satu sekolah yang juga menjalankan aktivitas pembelajaran daring ini daring selama pandemi COVID-19 yang sudah berlangsung hampir 2 tahun, menggunakan media Aplikasi Zoom sebagai media aktivitas pembelajarannya, dan menggunakan Aplikasi Whatsapp sebagai sarana pengumpulan tugas, pengunduhan materi, pelaksanaan kuis dan ujian. Sebagaimana berkaitan dengan keefektifan pembelajaran selama pandemi, peneliti ingin meneliti masalah keefektifan pembelajaran daring menggunakan Aplikasi Zoom sebagai media perantara, dengan panduan dari kerangka kerja (*framework*) COBIT 5. COBIT merupakan salah satu kerangka kerja yang digunakan dalam penilaian dan pengukuran indikator yang membantu perusahaan dalam mengevaluasi dan mengelola sistem informasinya menjadi lebih baik. Umumnya kerangka kerja COBIT digunakan dalam analisis tata kelola teknologi informasi yang lebih berfokus kepada pengendalian portofolio dari penggunaan teknologi informasi.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Zoom Meeting* Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19” dilakukan untuk menganalisis dan melihat sejauh mana efektivitas pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* bagi mahasiswa jurusan IPS FKIP-Unpatti. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan *grounded theory*. Dengan teknik pengumpulan data yang digunakan melalui Wawancara dan WhatsApp bagi 40 mahasiswa jurusan IPS FKIP-Unpatti. Berdasarkan

hasil penelitian yang diperoleh, pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan zoom *meeting* tentu tidak efektif selama proses perkuliahan. Namun dengan mempertimbangkan situasi saat ini dengan mewabahnya Covid-19 maka penggunaan aplikasi zoom *meeting* sangat relevan dalam menunjang proses pembelajaran[2].

Terkait penelitian “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Zoom* Sebagai Media Pembelajaran *Online* Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19” pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis video *conference* sebagai media pembelajaran *online* pada mahasiswa saat pandemi Covid-19. Hasil penelitian diharapkan menjadi inspirasi bagi pendidik di lembaga setingkat perguruan tinggi dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian kualitatif yang berlandaskan pada paradigma *post positivisme*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui wawancara. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *Zoom* sudah efektif. Pembelajaran secara *online* mendapat tanggapan sangat baik dari mahasiswa karena pembelajaran yang lebih fleksibel saat menggunakannya. Dengan adanya pembelajaran *online* menjadikan mahasiswa lebih mandiri dan mendorong mahasiswa harus lebih aktif dalam perkuliahan. Banyaknya fitur di dalam *Zoom* menjadikan pembelajaran lebih menarik. Selain itu, pemahaman dan penerimaan yang disampaikan oleh dosen dapat dirasakan oleh mahasiswa ARS[3].

Pada penelitian “Analisa Efektivitas Pembelajaran Daring Melalui *Zoom Meeting* Menggunakan *Framework COBIT 5 Domain Deliver, Service, and Support (DSS)*” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa yang sebenarnya dipelajari

siswa selama pembelajaran *online*, serta seberapa efektif pembagian materi yang disampaikan, dan apa yang disarankan oleh siswa untuk membuat pembelajaran. Daring ini lebih baik dari sebelumnya karena data dikumpulkan dengan pembagian kuesioner yang menggabungkan domain *Deliver, Service, and Support* (DSS) dengan COBIT 5. Mahasiswa/i Fakultas Teknologi Informasi Universitas adalah responden kuesioner penelitian. Advent Indonesia, dengan 52 responden. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan metode kualitatif yang akan digunakan untuk memeriksa data yang mengumpulkan data melalui pelaksanaan survei kuesioner dan membandingkannya dengan pedoman COBIT 5 dengan domain *Delivery, Services, and Support* (DSS). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring menggunakan *Zoom Meeting* dinilai efektif, dengan tingkat kematangan masing-masing sub-domain dimulai dari DSS1 sebesar 3,71 yang termasuk level 4 indeks kematangan COBIT 5, DSS5 sebesar 2,98 yang termasuk level 3 indeks kematangan COBIT 5, dan DSS7 sebesar 3,92 yang termasuk level 4 indeks kematangan COBIT 5. Tingkat kapabilitas harapan masing-masing sub-domain sebesar 4,5 dengan rata-rata nilai kesenjangan sebesar 0,96[1].

Berdasarkan penelitian dengan judul ‘Efektivitas Pembelajaran *E-Learning* Menggunakan Media Zoom Pada Materi Asam Basa Di Kelas XI SMA Negeri 1 Kuantan Mudik’, virus covid-19 memaksa pemerintah untuk membuat kebijakan tentang kegiatan belajar daring atau di rumah agar tetap mendapatkan layanan pendidikan untuk meningkatkan sumber daya manusia. Zoom adalah alat yang mungkin digunakan guru saat melakukan pengajaran *online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pengajaran daring Zoom Media di SMA Negeri 1

Kuantan Mudik. Penelitian kuantitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Data dikumpulkan menggunakan metode survei dan kuesioner formulir Google. Pembelajaran e-efektivitas berbasis Zoom dievaluasi berdasarkan empat faktor: 1) kualitas pembelajaran, 2) kompatibilitas tingkat pembelajaran, 3) upaya motivasi, dan 4) penjadwalan. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan secara keseluruhan pembelajaran daring menggunakan Zoom dinilai tidak efektif, terlihat dari beberapa permasalahan yang terjadi[4].

Berdasarkan pada penelitian yang berjudul ‘Evaluasi Efektivitas Pembelajaran Menggunakan *E-Learning* (Studi Kasus Mahasiswa Pendidikan Olahraga Universitas Quality Berastagi)’ memaparkan bahwa penelitiannya bertujuan untuk mengetahui evaluasi efektivitas pembelajaran *e-learning* di Universitas Quality Berastagi, sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode survei angket dan wawancara yang dilakukan secara *online*, dan data analisis yang digunakan yaitu statistik deskriptif. Sehingga pada hasil penelitiannya penerapan *e-learning* sebesar 70,19%. Kegiatan pembelajaran pada *e-learning* yaitu UTS dan UAS (100%), aktif diskusi dan mengerjakan tugas (80%). Keluhan yang terjadi selama pembelajaran *e-learning* termasuk dalam kategori tidak ada keluhan berarti hanya sebagian dari mahasiswa yang bekerja saja, tidak memiliki kuota internet dan jaringan yang cenderung tidak stabil. Sedangkan keluhan untuk psikologis sekitar 14% mahasiswa yang merasa bosan/jenuh, akan tetapi 84% tidak ada keluhan[5].

Dari beberapa penelitian diatas banyak kelebihan atau kekurangan dalam penerapan media pembelajaran selama masa pandemi COVID-19, tidak dapat

dipungkiri dilokasi yang dipilih peneliti ada beberapa permasalahan yang muncul dengan penerapan pembelajaran daring menggunakan Aplikasi Zoom diantaranya, media elektronik siswa yang tidak *support* mulai dari ponsel dengan spesifikasi rendah, memiliki RAM yang sedikit, koneksi internet yang tidak mendukung yang menyebabkan tidak maksimalnya penerimaan materi yang didapatkan oleh siswa, ponsel menjadi sangat panas dan membuat aplikasi Zoom menutup dengan sendirinya. Keterbatasan waktu pada aplikasi Zoom Gratis yang berdurasi selama 40 menit per sesi dan jika telah mencapai waktu tersebut aplikasi Zoom akan keluar secara otomatis, dan sulitnya memahami pelajaran yang memerlukan media praktik. (kembangkan penyampaian materi)

Dari beberapa permasalahan diatas, peneliti memilih menggunakan domain *Deliver, Service, and Support* (DSS) dengan sub domain DSS01, DSS02, dan DSS03 yang masing-masing berfokus efektivitas, efisiensi, koordinasi, biaya dan pengelolaan masalah. Peneliti mengambil populasi yaitu siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Cilengkrang, harapan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk bisa melihat realita dari apa yang didapatkan selama pembelajaran daring ini berlangsung, seberapa efektif pembagian materi yang disampaikan, dan menjadi dasar bagi pihak sekolah untuk menentukan kebijakan mengenai pembelajaran dengan metode daring.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Media elektronik siswa yang tidak *support* mulai dari ponsel dengan spesifikasi rendah, memiliki RAM yang sedikit, koneksi internet yang tidak mendukung yang menyebabkan tidak maksimalnya penerimaan materi yang didapatkan

oleh siswa, ponsel menjadi sangat panas dan membuat aplikasi Zoom menutup dengan sendirinya.

2. Keterbatasan waktu pada aplikasi Zoom Gratis yang berdurasi selama 40 menit per sesi dan jika telah mencapai waktu tersebut aplikasi Zoom akan keluar secara otomatis,
3. Sulitnya memahami pelajaran yang memerlukan media praktik

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana efektivitas pembelajaran daring menggunakan aplikasi Zoom.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memudahkan pelaksanaan penelitian sehingga tujuan dari penelitian dapat tercapai, maka perlu adanya pembatasan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menguji efektivitas pembelajaran.
2. Penelitian ini hanya ditujukan untuk siswa kelas IX.
3. Pada penelitian ini menggunakan metode yang digunakan adalah *framework* COBIT 5 dengan domain DSS (*Deliver, Service, and Support*).
4. Aplikasi yang digunakan yaitu Zoom.

1.5 Tujuan

1.5.1 Tujuan Umum

1. Sebagai syarat kelulusan jenjang S-1 Program Studi Sistem Informasi Universitas Sangga Buana Bandung.

2. Dapat mengembangkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama masa studi pada Program Studi Sistem Informasi

1.5.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui seberapa efektif pembelajaran daring menggunakan aplikasi Zoom.

1.6 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari analisis ini adalah:

1. Dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas efektivitas pembelajaran melalui aplikasi *meeting online*.
2. Menjadi pertimbangan untuk guru dalam menentukan media pembelajaran daring.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini dibagi ke dalam beberapa bab, sebagai berikut:

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

b. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang definisi pengetahuan singkat mengenai hal-hal yang terkait pada judul dan juga berisi tentang *studi empiris* atau *review* beberapa penelitian terdahulu yang serupa atau mirip.

c. BAB III PROFIL SEKOLAH DAN METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang profil singkat sekolah yang digunakan sebagai objek penelitian juga pengambilan data, dan menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan

d. BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan tentang hasil yang diperoleh dari hasil analisis.

e. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.