

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, sebagaimana tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada alinea ke-4. Tujuan bangsa Indonesia tersebut dapat tercapai dengan melalui pendidikan baik pendidikan formal, informal, maupun nonformal. Muhammad Saroni (2011, hlm. 10) mengatakan, “Pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung dalam kehidupan sebagai upaya untuk menyeimbangkan kondisi dalam diri dengan kondisi luar diri. Proses penyeimbangan ini merupakan bentuk *survive* yang dilakukan agar diri dapat mengikuti setiap kegiatan yang berlangsung dalam kehidupan”.

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sebab dengan melalui pendidikan dapat mengembangkan potensi diri dan membentuk karakter setiap individu. Pada hakekatnya pendidikan merupakan suatu upaya untuk mengembangkan dan menjadikan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 yang menjelaskan:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

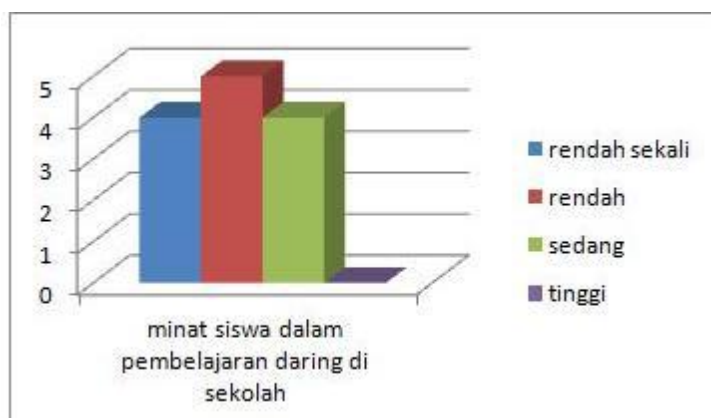
Dalam sistem pendidikan nasional menetapkan bahwa sistem pendidikan harus menjamin kesempatan pendidikan untuk semua masyarakat, meningkatkan mutu dan standar pendidikan yang lebih baik, meningkatkan efisiensi pendidikan dan manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan dan persaingan di masa depan. Hal tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang dapat menstimulasi kemampuan peserta didik dan dapat menggali potensi yang dimilikinya secara optimal dengan kreatif dan inovatif. Pembelajaran saat ini,

diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan menggunakan teknologi canggih yang berkembang sangat pesat. Hal itu diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran secara interaktif, produktif, efektif, dan inspiratif. Menurut Asih (2020) menjelaskan bahwa beberapa ahli teori pendidikan sering menyebut pendidikan sudah memasuki era perputaran industri 4.0 maka dengan mudah dapat mengembangkan berbagai strategi dalam menggabungkan teknologi dunia maya baik secara langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Pendidikan era perputaran industri 4.0 merupakan fenomena yang dapat merespons kebutuhan revolusi industri dengan menyesuaikan kurikulum baru yang sesuai dengan situasi yang sedang terjadi saat ini. Kurikulum tersebut dapat membuka pengetahuan secara luas melalui teknologi *cyber* dengan memanfaatkan *internet of things* (IOT).

Namun, yang terjadi pada saat ini dunia sedang di terpa oleh fenomena wabah *corona virus* atau yang lebih di kenal dengan nama *Covid-19*. Hal tersebut secara tidak langsung dapat mempengaruhi dunia pendidikan di Indonesia, dimana Indonesia merupakan salah satu bagian negara yang masih berkembang, oleh karena itu Indonesia di tuntut untuk menjadi negara yang mandiri terutama dalam meningkatkan mutu pendidikan sehingga mampu bertahan dan bersaing secara global dalam kondisi pandemi saat ini. Untuk itu pemerintah mengabil kebijakan dengan menerapkan *social distancing* dan *physical distancing* untuk meminimalisir penyebaran *Covid-19*. *Social distancing* yang berarti bahwa adanya pembatasan sosial, sedangkan *physical distancing* yang berarti bahwa menjaga jarak aman. Sehingga suatu tindakan dimana setiap orang diharuskan untuk tidak berdekatan antara satu dengan yang lainnya dan menghindari segala macam perkumpulan atau pertemuan guna memutus rantai penyebaran *Covid-19*.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan M. Nadiem Makarim mengeluarkan surat edaran (SE) No. 4 tahun 2020 pada tanggal 24 Maret 2020 yang berisi lima instruksi diantaranya: 1) Pelaksanaan UN 2020 dibatalkan, 2) Proses belajar mengajar dilakukan dari rumah (*school from home*), 3) Ujian sekolah secara daring, 4) Kenaikan kelas berbentuk tes daring dan atau *assessment* jarak jauh, 5)

Penerimaan peserta didik baru (PPDB) secara daring (*online*). Berdasarkan keputusan surat edaran dalam point kedua yaitu proses belajar mengajar di laksanakan di rumah (*school from home*) yang dilakukan secara daring yang menuntut guru dan peserta didik untuk mengalihkan pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka yang berlangsung di kelas menjadi tatap muka secara virtual menggunakan perangkat pembelajaran daring (*online*) guna memutus rantai penyebaran *Covid-19*. Setelah menteri pendidikan menginstruksikan belajar dari rumah, seluruh sekolah di Indonesia dari tingkat dasar hingga atas melaksanakan instruksi tersebut termasuk SMK Pasundan 2 Bandung dengan melakukan pembelajaran secara daring (*online*). Dalam hal ini pendidik di harapkan memiliki keterampilan dan kemampuan berfikir kreatif untuk bekerja sama dengan peserta didik ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang maka proses pembelajaran diarahkan kepada pembelajaran daring dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi saat ini adalah *e-Learning* dengan menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting*.



Gambar 1.1

Minat Siswa Dalam Pembelajaran Daring

Sumber: Kompasiana.com, (2020).

Dari gambar 1.1 di atas dapat diartikan bahwa minat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran daring masih rendah, sehingga dapat mempengaruhi tingkat efektivitas pembelajaran, baik dengan menggunakan *whatsapp group*, *zoom cloud meeting*, *google meet*, maupun dengan *classroom*. Pengaruh ini dapat

memberikan dampak negatif terhadap peserta didik maupun pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran daring ini perlu adanya evaluasi dan pengembangan baik itu dari segi fasilitas yang di sediakan oleh sekolah, kreatifitas pendidik, maupun kesiapan dari peserta didik itu sendiri.

Tabel 1.1
Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan *Zoom Cloud Meeting*
Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Indikator	Skor				Persentase%
	SS	S	TS	STS	
Kemudahan pembelajaran daring menggunakan <i>zoom cloud meeting</i>	7	8	0	0	73,3
Pengembangan materi pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan	5	7	3	0	53,1
Kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran	5	8	2	0	66,7
Pemanfaatan <i>zoom cloud meeting</i> dalam pembelajaran daring	2	6	7	0	36,2

Sumber: Data yang diperoleh dari guru mata pelajaran kewirausahaan, (2021).

Dari tabel 1.1 di atas menyatakan bahwa peserta didik setuju terkait dengan kemudahan pembelajaran daring menggunakan *zoom cloud meeting*, pengembangan materi pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran, dan menyatakan kurang setuju dengan pemanfaatan penggunaan *zoom cloud meeting* dalam proses pembelajaran daring. Hal tersebut dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran menjadi rendah yang disebabkan dalam pemanfaatannya tidak maksimal baik itu dari pendidik maupun dari peserta didik yang belum menguasai penggunaan *zoom cloud meeting*.

SMK Pasundan 2 Bandung merupakan salah satu sekolah yang memanfaatkan *e-Learning* sebagai sarana pembelajaran daring dalam kondisi pandemi *Covid-19*. Kegiatan pembelajaran di sekolah terutama pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dengan memanfaatkan aplikasi *zoom cloud meeting*. Dalam proses pembelajaran, pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik dengan bertatap muka melalui virtual video yang tersedia di aplikasi *zoom cloud meeting* yang dapat di akses di *website* yang tersedia di PC atau laptop dan smartphone

peserta didik yang dapat dilakukan di rumah masing-masing. Proses pembelajaran daring berdasarkan pengalaman sekaligus pengamatan dalam kegiatan praktek pengajaran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di masa pandemi ditemukan beberapa permasalahan, yaitu adanya penurunan pemahaman terhadap materi yang disampaikan, rasa tanggung jawab peserta didik yang kurang, banyaknya peserta didik yang beranggapan bahwa pembelajaran daring ini banyak menyita kuota dan boros. Sedangkan bagi pendidik adalah ketikaberinteraksi dengan pendidik lainnya merasa kurang maksimal karena tidak bertatap muka langsung, pendidik tidak mengetahui karakteristik peserta didik, pendidik sibuk sehingga seluruh tugas yang mengoreksi adalah admin yang memegang *zoom cloud meeting* tersebut.

Permasalahan tersebut terjadi akibat penerapan media pembelajaran yang monoton, kecenderungan peserta didik belum maksimal dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Darmawan (2017, hlm. 10) menjelaskan bahwa penyebab utama TIK dan internet belum dapat digunakan secara optimal karena kurangnya ketersediaan sumber daya manusia, proses transformasi teknologi, infrastruktur telekomunikasi, perangkat lunak yang mengatur, penetrasi komputer (PC) di Indonesia masih rendah, penggunaan jasa telekomunikasi yang masih mahal, dan ketersediaan jaringan telepon yang masih belum merata di berbagai tempat di Indonesia terutama di daerah yang jauh dari kota. Data Badan Pusat Statistik (2020) menyebutkan bahwa pada tahun 2018 sebanyak 6.676 Desa/Kelurahan yang tidak memiliki menara base transceiver station (BTS) menurut provinsi dan tidak penerimaan sinyal telepon selular.

Pada hakekatnya fungsi media sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar yakni berupa sarana yang memfasilitasi peserta didik dalam proses belajar guna mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks menjadi lebih sederhana, serta mudah dipahami. Mahmudi (2010, hlm. 143) mengatakan, “Efektivitas adalah sejauh mana unit yang dikeluarkan mampu mencapai tujuan yang ditetapkan”.

Musfiqon (2012, hlm. 28) mengatakan, “Pemanfaatan media pembelajaran pada dasarnya ditujukan sebagai alat bantu berupa fisik ataupun non fisik yang

digunakan sebagai perantara antara guru dengan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien”. Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Zoom Cloud Meeting* Terhadap Efektivitas Pembelajaran (Survey Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XII TKJ SMK Pasundan 2 Bandung)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Sekolah di lakukan di rumah dengan pembelajaran daring untuk menghentikan penyebaran virus corona.
2. Keterbatasan sumber belajar berbasis daring dengan menggunakan *zoom cloud meeting*.
3. Pemanfaatan penggunaan media pembelajaran dengan *zoom cloud meeting* masih kurang efektif.
4. Efektivitas pembelajaran daring dengan menggunakan media *zoom cloud meeting* masih cukup rendah.
5. Banyaknya kendala permasalahan ketika proses pembelajaran daring berlangsung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan *zoom cloud meeting* dalam proses pembelajaran daring di SMK Pasundan 2 Bandung?
2. Bagaimana efektivitas pembelajaran daring di SMK Pasundan 2 Bandung?
3. Seberapa besar pengaruh *zoom cloud meeting* terhadap efektivitas pembelajaran di SMK Pasundan 2 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk:

1. Untuk mengetahui penggunaan *zoom cloud meeting* dalam proses pembelajaran daring di SMK Pasundan 2 Bandung.
2. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring di SMK Pasundan 2 Bandung.
3. Untuk mengetahui pengaruh *zoom cloud meeting* terhadap efektivitas pembelajaran di SMK Pasundan 2 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis yaitu untuk meningkatkan pengetahuan terhadap konsep ilmu pendidikan yang mengkaji tentang sarana pembelajaran daring pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, khususnya dalam penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan *zoom cloud meeting* terhadap efektivitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak diantaranya sebagai berikut:

- a. Bagi Pendidik
 - 1) Memperluas pengetahuan pendidik pada pelaksanaan pembelajaran daring dengan menggunakan *zoom cloud meeting* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.
 - 2) Dapat digunakan sebagai acuan pendidik, khususnya pendidik yang mengajar mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dengan memanfaatkan media *zoom cloud meeting* yang mengarah kepada efektivitas pembelajaran peserta didik.
 - 3) Menjadi evaluasi untuk pendidik dalam pelaksanaan penelaahan proses pembelajaran daring berikutnya.
- b. Bagi Peserta Didik

Dapat mendorong peserta didik agar lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran daring dengan menggunakan *zoom cloud meeting* agar tercapainya efektivitas pembelajaran yang maksimal.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan menjadi bahan masukan bagi instansi pendidikan khususnya SMK Pasundan 2 Bandung untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring dengan mengetahui seberapa efektif proses pembelajaran dengan menggunakan *zoom cloud meeting*.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat digunakan sebagai acuan dan referensi untuk mengembangkan penelitian dengan topik permasalahan yang berbeda.

F. Definisi Oprasional

Untuk menghindari ketidaksesuaian dalam memahami kata yang ada dalam judul penelitian ini, maka kata tersebut tercantum dan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Zoom Cloud Meeting*

Menurut Haqien dan Rahman (2020, hlm. 15) mengatakan, “Platform *zoom cloud meeting* ini gratis sehingga dapat digunakan oleh siapapun dengan batas waktu 40 menit dan tidak ada batasan waktu untuk yang berbayar”. *Zoom cloud meeting* merupakan salah satu aplikasi yang mempermudah dalam berkomunikasi dengan bertatap muka melalui virtual video yang digunakan untuk proses pembelajaran daring.

2. Efektivitas Pembelajaran

Menurut Ravianto (dalam Masruri, 2014, hlm. 11) “efektivitas merupakan sebuah tolak ukur seberapa baik suatu pekerjaan dilakukan”. Maka diartikan suatu pekerjaan dapat dianggap efektif jika diselesaikan sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan, waktu, biaya, maupun mutunya.

Menurut Rohmawati (2015, hlm. 17) “Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini berdasarkan panduan penulisan karya tulis ilmiah (KTI), adapun susunannya sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Bab I Pendahuluan membahas diantaranya mengenai suatu hal yang melatar belakangi dalam penelitian, yang meliputi masalah yang diambil, point-point pada tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi oprasional, dan sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab II menjelaskan pendapat para ahli yang memfokuskan pada pembahasan mengenai teori yang menekankan pada kajian teori yang sesuai dengan variabel penelitian, kerangka pemikiran, yang berdasarkan alur atau sudut pandang peneliti.

3. BAB III Metode Penelitian

Pada bab III ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci mengenai langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab dan memperoleh simpulan. Bab ini berisi mengenai pendekatan penelitian yang digunakan, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV menjelaskan mengenai jawaban dari hasil penelitian yang telah selesai dilaksanakan yaitu tentang pengaruh penggunaan *zoom cloud meeting* terhadap efektivitas pembelajaran.

5. BAB V Simpulan dan Saran

Pada bab V ini menyajikan simpulan penafsiran dan pemaknaan peneliti serta saran penulis sebagai masukan agar meningkatkan proses pembelajaran daring dengan menggunakan *zoom cloud meeting* terhadap efektivitas pembelajaran peserta didik.