

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Covid-19 adalah virus yang disebabkan oleh turunan corona virus baru. Virus *Covid* adalah virus baru yang terkait dengan keluarga virus yang sama dengan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS) dan beberapa jenis virus flu biasa. *Covid* ini adalah penyakit menular yang disebabkan oleh *syndrome* pernapasan akut. Penyakit ini pertama kali ditemukan pada Desember 2019 di Wuhan, ibukota provinsi Hubei China, dan sejak itu menyebar secara global diseluruh dunia, mengakibatkan pandemic coronavirus 2019-2020. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mendeklarasi wabah koronavirus 2019-2020 sebagai kesehatan masyarakat Darurat Internasional (PHEIC) pada 30 Januari 2020, dan pandemic pada 11 Maret 2020. Dengan adanya *Covid-19* ini Pemerintah mengeluarkan kebijakan tentang bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring. Dalam Kamus Besar Indonesia diartikan dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Pembelajaran daring dilaksanakan sebagai langkah tepat untuk dapat mencegah dan menekan penularan virus *Covid-19*, pun peserta didik tidak akan ketinggalan pelajaran sebagaimana yang telah direncanakan dalam kurikulum selama satu tahun ajaran. Walaupun pemerintah sudah mengeluarkan kebijakan New Normal yang tujuannya adalah menghidupkan kembali sektor perekonomian yang sudah kurang lebih 3 bulan lumpuh akibat dampak *Covid-19*, akan tetapi sektor pendidikan khususnya pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya berani

dibuka oleh pemerintah. Hal ini dikarenakan anak usia sekolah adalah anak yang cenderung masih labil dan senang akan berkumpul dengan teman-temannya sehingga memungkinkan terjadinya penyebaran virus tersebut.

Pembelajaran yang dilakukan salah satunya daring yang sifatnya jarak jauh. Pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sangat penting sekali saat situasi pandemi covid-19 yang dapat mengantarkan proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan. Salah satu aplikasi yang menyediakan fasilitas interaksi tatap muka pendidik dan peserta didik secara virtual melalui video *conference* dengan PC atau laptop atau smartphone adalah *Zoom Cloud Meeting* sebagai salah satu platform yang menjadi andalan dalam pelaksanaan *teleconference* adalah Zoom Archibald (2019:97). Teknologi komunikasi dianggap mencakup pengertian yang luas, termasuk sistem, saluran, perangkat keras dan perangkat lunak dari komunikasi modern. Sedangkan teknologi informasi merupakan bagian dari pengertian teknologi komunikasi. Teknologi informasi adalah ilmu yang diperlukan untuk mengelola informasi agar informasi tersebut dapat dicari dengan mudah dan akurat. Informasi dapat dikatakan sebagai data yang telah diolah. Data atau informasi tersebut dapat berupa tulisan, suara, gambar, video, dan sebagainya (Febri:2021:1).

Menurut Keengwe (2012) dalam penelitiannya menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Internet yang semakin luas dan canggih sebagai alat sarana untuk mempermudah pembelajaran. Pembelajaran berbasis daring (*online*) dibutuhkan sebagai sarana atau alat untuk pendukung proses pembelajaran pada masa covid-19. Salah satu media teknologi yang sering digunakan saat ini adalah aplikasi pada

ponsel atau biasa dikenal Gadget. Hasil penelitian (Gheytasi:2015) menunjukkan bahwa siswa banyak berinteraksi dengan aplikasi di gadget lebih mudah memahami isi teks bacaan. Banyak berbagai macam aplikasi yang gunakan terdiri dari *quipper school*, *zoom*, *google classroom*, atau pun whatsapp. Saat ini bermanfaat untuk kemajuan teknologi dibidang pendidikan juga sangat mendukung perkembangan dalam media pembelajaran.

Aplikasi *Zoom* adalah salah satu platform yang paling banyak digunakan belakangan ini, salah satu mungkin karena layanannya gratis dan memiliki fitur, salah satu fitur unggulannya adalah dapat berbagi layar dan juga berbagi persentasi, yang dapat membantu proses pembelajaran. Aplikasi *Zoom* ini dapat diunduh secara gratis di *Google Playstore* dan penggunaannya pun relative mudah. Aplikasi zoom pun kini menjadi perbincangan dikalangan pelaku program dalam dunia pendidikan karena banyak kalangan siswa dan guru menggunakan aplikasi ini (Rahman:2020).

Aplikasi zoom merupakan layanan berupa software yang biasa digunakan untuk belajar maupun rapat atau konferensi. *Zoom*, sebagai salah satu media komunikasi untuk menunjang kerja di era pandemic corona, merupakan salah satu tools kerja secara *WFH (Work From Home)* bekerja dari rumah. Aplikasi Zoom membantu para staf perusahaan, siswa, guru, dan kalangan akademis untuk mempermudah aktivitas atau melakukan kegiatan belajar mengajar (Rahman: 2020). Aplikasi *Zoom* memungkinkan untuk melaksanakan rapat secara online ini dikembangkan oleh Zoom.us. menurut CEO Zoom, Eric Yuan. Penting bagi siswa untuk terus belajar, meskipun sekolah diliburkan. Di *Play Store*, *Zoom Cloud*

Meeting setidaknya telah di unduh lebih dari 10 juta pengguna dengan rating 2.4. Selain itu, adapun sisi positif dan negatif dari aplikasi tersebut. Sisi positif yaitu, *zoom cloud meeting* bukan hanya mampu melakukan panggilan video satu lawan satu, tetapi juga dalam sebuah grup yang beranggotakan sampai 100 orang. Selain panggilan video, pengguna dapat berkirim pesan teks, berbagai file, maupun berbagi layar sehingga dapat melakukan presentasi secara langsung. Dan sisi negatif dari aplikasi ini yaitu, *Zoom Cloud Meeting* hanya dapat digunakan untuk melakukan pertemuan selama 40 menit secara gratis. Aplikasi ini dapat terkoneksi ke internet menggunakan jaringan 4G LTE, 3G, dan Wi-fi.

Kegiatan belajar mengajar yang sering kita lihat pada saat ini kebanyakan kegiatan belajar mengajar terlihat biasa dan kurang bervariasi. Sehingga menyebabkan minat dan motivasi belajar siswa kurang optimal dan siswa dalam menerima materi pelajaranpun mudah bosan. Hal ini akan berpengaruh juga terhadap rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa . Maka jika kita tidak melakukan perubahan terhadap tata cara mengajar oleh guru melalui interaksi yang intens dapat dikhawatirkan motivasi siswa dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dan hasil pembelajaranpun kedepannya juga tidak akan optimal sebagaimana yang kita harapkan. Di sini ada salah satu mata pelajaran yang penting yang di gunakan dalam menentukan kejuruan pada tingkat sekolah menengah atas yang menurut peneliti menarik untuk diamati yaitu Mata pelajaran IPA dimana banyak siswa nilainya kurang optimal dalam pembelajarannya. Oleh karena itu, hendaknya memberi perhatian lebih atasnya.

Terlebih pada saat masa covid-19 yang dimana sekolah membagi hari untuk pertemuan langsung karena pengaruh masa pandemi, keadaan anak akan semakin malas belajar karena dengan media zoom interaksi guru dengan siswa tidak terlalu intens seperti melaksanakan KBM di kelas. Pada akhirnya sistem pembelajaran yang dapat dilakukan secara langsung menjadi terbatas. Hal itulah yang menyebabkan semangat belajarnya menjadi menurun dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas yang dilakukan melalui media aplikasi zoom atau pun aplikasi lainnya.

Disamping itu kurang bervariasinya metode mengajar dalam penyampaian pembelajaran yang dilakukan menggunakan zoom atau aplikasi online lainnya, itu juga akan berpengaruh juga terhadap siswa dalam menerima materi pelajaran. Salah satu faktor dari guru yaitu cara mengajar guru menggunakan aplikasi zoom serta interaksi guru dan siswa masih biasa saja. Biasanya masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, diskusi, dan pemberian tugas. Maka pembelajaran masih kurang bervariasi dan dirasa kurang menarik. Disamping itu guru kurang membiasakan menggunakan media dalam pembelajaran yang bervariasi, sehingga menyebabkan siswa akan mudah merasa bosan jika menerima pelajaran di kelas. Akibatnya motivasi belajar rendah dan berdampak pada hasil pembelajaran pun menjadi kurang optimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Mei 2022 di sekolah SDN Darawolong I tahun ajaran 2021/2022, dengan guru kelas 3 menyatakan bahwa Siswa kelas 3 kurang aktif dalam pembelajaran, terutama saat berlangsungnya pembelajaran secara online. Kurangnya keaktifan belajar siswaini

adalah dalam segi bertanya maupun menjawab dan mengemukakan pendapat saat dalam proses belajar mengajar. Selain itu, Kerja kelompok atau diskusi dengan teman jarang dilakukan ketika saat proses pembelajaran karena dinilai kurang efektif dengan siswa kelas 3 yang kurang aktif saat dilaksanakannya kerja kelompok atau diskusi. Metode pembelajaran yang sering digunakan guru dalam pembelajaran menggunakan aplikasi zoom pada matapelajaran IPA ini yaitu dengan metode ceramah.

Dengan demikian, berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang ditemukan, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "*Analisis Hasil Belajar Ipa Melalui Aplikasi Zoom Pada Masa Covid-19 Di Kelas 3 Sekolah Dasar*".

B. Identifikasi Masalah

Jadi dari latar belakang diatas dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Wabah *covid-19* menyebabkan proses pembelajaran berubah menjadi pembelajaran jarak jauh secara *online*.
2. Siswa kelas 3 SDN Darawolong I menggunakan media *online* berupa aplikasi zoom pada pembelajaran disaat pandemic *covid-19*
3. Aplikasi pembelajaran online yang digunakan berupa media *zoom*, pada saat pembelajaran online.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah, tidak semua permasalahan yang muncul akan diteliti, adapun ruang lingkup atau perbatasan masalah dalam penelitian Analisis Hasil Belajar Ipa Melalui Aplikasi Zoom Pada Masa Covid-19 Di Kelas 3 Sekolah Dasar yaitu hanya meneliti siswa dikelas 3 SDN Darawolong I, dan mata pelajaran yang diambil yaitu pada saat pembelajaran IPA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu bagaimana Analisis Hasil Belajar Ipa Melalui Aplikasi Zoom Pada Masa Covid-19 Di Kelas 3 Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan Hasil Belajar Ipa Melalui Aplikasi Zoom Pada Masa Covid-19 Di Kelas 3 Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yang dapat diambil dari hasil penelitian ini:

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang Analisis Hasil Belajar Ipa Melalui Aplikasi Zoom Pada Masa Covid-19 Di Kelas 3 Sekolah Dasar.
 - b. Mengembangkan ilmu pengetahuan yang berkaitan tentang Analisis Hasil Belajar Ipa Melalui Aplikasi Zoom Pada Masa Covid-19 Di Kelas 3 Sekolah Dasar

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Untuk bahan motivasi siswa agar dapat mengembangkan wawasannya terhadap internet melalui media aplikasi zoom.

b. Bagi Guru

Untuk menambah wawasan dan kreativitas guru terhadap penggunaan media sehingga dalam memberikan materi tidak hanya dilakukan secara ceramah.

c. Bagi Sekolah

Sebagai penambah keilmuan baru bagi sekolah agar dapat meningkatkan kualitas pada siswanya, sehingga sekolah dapat mengembangkan pelaksanaan proses pembelajaran pada saat pandemic

d. Bagi Peneliti

Untuk meningkatkan daya pikir dan keterampilan dalam pentingnya pendidikan pada masa pandemic.

