

BAB I

PENDAHULUAN

Sebuah pokok permasalahan pasti ada dalam sebuah penelitian, oleh sebab itu pembahasan mengenai permasalahan Pemanfaatan Aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Arjasa. Pendahuluan di dalam penelitian ini dijabarkan inti bahasan diantaranya: (1) latar belakang, (2) masalah penelitian, (3) tujuan penelitian, (4) definisi istilah (5) manfaat penelitian, (6) asumsi penelitian (7) ruang lingkup penelitian. Berikut adalah paparan dari pendahuluan.

1.1 Latar Belakang

Menurut peraturan pendidikan di dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003, Pendidikan memiliki tugas mendasar juga vital di dalam pengembangan kemampuan diri seseorang di dalamnya melingkupi kekuatan kerohanian serta keyakinan dalam keagamaan, karakter, wawasan, watak yang baik, serta keterampilan yang bisa diimplementasikan di masyarakat. Oleh karena itu dengan Iptek yang ada saat ini, diharapkan murid mampu memperluas pengetahuan guna mengembangkan potensi dan mencari informasi secara global.

Perkembangan teknologi secara pesat memaksa tenaga pendidik untuk menyesuaikan diri dan terbuka akan segala kemodern-an yang ada, karena teknologi terus berkembang dan mempunyai dampak yang besar terhadap kehidupan dan hajat manusia. Teknologi yang berkembang lebih pesat di era

sekarang ini menuntut kita untuk mengikuti perkembangan zaman contohnya dengan adanya komunikasi. Perkembangan dan kemajuan iptek membawa angin segar di berbagai aspek maupun sudut pandang aktifitas insan manusia, dalam hal ini termasuk juga dalam bidang ilmu ekonomi, budaya, sosial, dan pendidikan. (Jailani, 2016, hal. 179).

Tenaga pendidik diharapkan dapat memberikan suatu langkah konkrit bagi dunia pendidikan, majunya teknologi seperti sekarang menuntut tenaga pendidik untuk dapat menguasai dan terus meningkatkan kemampuan dan *skill* dalam mengajar dengan memanfaatkan teknologi. Dalam penguasaan teknologi pendidik dituntut untuk dapat menguasai dalam memanfaatkan teknologi di dalam pembelajaran yang diharapkan mampu memberikan ide dan terobosan dalam pembelajaran ditengah pandemi dan dapat mengkoordinir siswa dalam menuntut ilmu. Berdasarkan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pendidikan juga memegang peran vital di dalam kemampuan seseorang, jika pendidik lihai dalam menguasai teknologi dalam pembelajaran maka pemanfaatan teknologi diharapkan dapat membuat pendidik untuk mengeluarkan ide-ide cemerlangnya guna menjadi terobosan dalam pembelajaran dimasa pandemi yang diharapkan dapat mengkoordinir siswa dalam belajar.

Pane (2017, hal. 337) menyatakan bahwa kegiatan di dalam pembelajaran dilaksanakan oleh dua orang yaitu pendidik dan peserta didik. Pendidik dengan watak membimbing serta mengajar, peserta didik dengan watak menuntut ilmu maupun belajar. Pembelajaran pastinya berdampak dalam memengaruhi psikologis

siswa baik secara emosional, kognitif, dan psikomotorik. Pembelajaran sendiri adalah sebuah cara di dalam berinteraksi antara guru dan siswa yang di dalamnya terdapat faktor dan komponen pendukung dalam menunjang pembelajaran, misalnya seperti tenaga pengajar, tujuan dari pembelajaran, metode yang digunakan dalam pembelajaran, materi belajar, media yang dipakai dalam pembelajaran, serta pemberian penilaian. Maka dari itu dengan adanya suatu proses dalam pembelajaran bisa membantu secara maksimal siswa pada saat kegiatan belajar yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Keberhasilan dalam belajar tentu tidak lepas dari sinergi warga sekolah tanpa terkecuali termasuk kiprah guru sebagai tenaga pendidik.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan surat resmi yang diedarkan dengan nomor 36962/MPK.A/HK/2020 berkenaan dengan pembelajaran *online* guna pencegahan penyebaran Covid-19, sehingga menuntut instansi pendidikan menjalankan proses pembelajaran secara daring. Guru sebagai tenaga pendidik wajib menerapkan proses pembelajaran yang tepat sebagai pencegahan dalam penyebaran virus. Sekolah dituntut agar membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai kondisi dan situasi lingkungan sekolah mengingat kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan meskipun secara *online*.

Pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang memakai media yang memungkinkan terjadinya proses hubungan dua pihak antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran *online* merupakan sebuah layanan dalam belajar yang berbasis teknologi dan dibuat dan dipakai untuk proses pembelajaran dalam bidang

pendidikan. Dalam pelaksanaannya pembelajaran *online* memerlukan koneksi agar dapat terhubung ke dalam perangkat dan teknologi seperti jaringan internet, gawai dan laptop. Pembelajaran *online* dipilih sebab memiliki berbagai manfaat yaitu dalam mengakses informasi yang gampang, mudah, murah, fleksibel dan dapat dipakai dimanapun. Penyebaran informasi melalui pemakaian media pembelajaran *online* dan internet yang mendukung dapat menjadi perantara tersambungannya materi pembelajaran yang disampaikan guru pada siswa, salah satunya dengan belajar mata pelajaran bahasa Indonesia di tingkatan Sekolah Menengah Pertama.

Bahasa Indonesia merupakan mata pembelajaran wajib di semua jenjang pendidikan, salah satunya di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Di dalam pelajaran bahasa Indonesia siswa dibimbing guna dapat menaikkan skill dan kemampuan saat berkomunikasi baik langsung dan tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia berfungsi guna menumbuhkan rasa apresiasi terhadap karya sastra serta belajar menghargai nilai yang berlaku di masyarakat. Ada 4 aspek terkait dengan keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai seseorang, empat keterampilan ini meliputi (1) keterampilan mendengar, (2) keterampilan membaca, (3) keterampilan berbicara, dan (4) keterampilan menulis. Dari keempat aspek ini saling terkait.

Kegiatan pembelajaran permasalahan yang sering dihadapi yaitu lemahnya proses dari pembelajaran itu sendiri, sehingga dalam pemilihan aplikasi pembelajaran harus pas dan sesuai agar tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien. Di tengah pandemi virus *corona disease* yang mewabah ini, menyisakan duka mendalam bagi tenaga pendidikan, dikarenakan pembelajaran hanya bisa

dilakukan secara *online* dan ini menjadi kerugian bagi siswa karena tidak dapat ke sekolah secara langsung. Salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi berbasis daring sebagai media belajar yaitu *Zoom Meeting* karena dirasa efektif.

Aplikasi *Zoom Meeting* ialah aplikasi komunikasi yang memakai video dan bisa digunakan di semua perangkat sebagai penunjang dalam pembelajaran. (Haqien, Afiifadiyah Rahman, 2020, Hal. 02) menjelaskan bahwa *Zoom Meeting* merupakan suatu media dalam pembelajaran yang memakai video. *Zoom Meeting* menjadi salah satu aplikasi yang paling diminati akhir ini, salah satunya karena layanan yang diberikan sangat baik dan canggih sehingga banyak digunakan sebagai aplikasi dalam belajar. Salah satu keunggulan aplikasi *Zoom* yaitu dapat berbagi layar, *recording* dan presentasi. Aplikasi *Zoom Meeting* menjadi topik hangat dikalangan penyelenggara program pendidikan karena antusias dari kalangan siswa dan guru dalam memakai aplikasi ini. Aplikasi *Zoom Meeting* juga merupakan suatu media belajar yang memiliki peranan penting terhadap kelangsungan pembelajaran. Tahun ini di Indonesia sedang terjadi wabah *coronavirus* yang sangat menular. Penyakit ini sendiri ialah virus berbahaya yang menyerang sistem pernafasan yang dapat mengakibatkan penyakit ringan hingga berat yang dapat berujung pada kematian. Gejala umum dari infeksi *coronavirus* meliputi penyakit dalam pernapasan yang sangat akut seperti batuk, sesak napas, pengap, dan demam tinggi. Di tanggal 30 Januari tahun 2020, WHO merilis bahwa ini merupakan kondisi darurat kesehatan masyarakat yang mewabah di seluruh dunia tidak terkecuali Indonesia. Adanya *coronavirus* sangat berdampak

bagi Indonesia, dampak yang diberikan sangat kompleks yang terjadi di berbagai bidang seperti pariwisata, ekonomi, dan pendidikan.

Pemanfaatan aplikasi *Zoom Meeting* juga diterapkan di SMP Negeri 1 Arjasa Kabupaten Situbondo. Salah satunya pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VIII. Menurut observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo di dalam proses pembelajaran pengajar dalam hal ini guru sudah menerapkan pembelajaran secara *online* sesuai anjuran pemerintah dengan memanfaatkan Aplikasi *Zoom Meeting* dalam pembelajaran. Di pilihnya aplikasi *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran karena di dalam menunjang suatu pembelajaran ditengah pandemi dibutuhkan sebuah media dan aplikasi yang sesuai, *Zoom* dinilai sesuai karena memungkinkan pembelajaran menjadi lebih produktif, aktif dan inovatif. Fitur-fitur pada aplikasi *Zoom Meeting* sangat membantu guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Sehingga guru dapat melakukan pembelajaran secara baik dan optimal walaupun dengan menggunakan aplikasi *Zoom Meeting*.

Media *Zoom* memiliki beberapa kelebihan diantaranya *Zoom Meeting* merupakan sebuah aplikasi yang praktis dan efisien yang mempunyai bermacam fitur-fitur yaitu *background*, *share screen*, presentasi, dan *recording*. Selain mempunyai kelebihan, pemanfaatan *Zoom Meeting* dalam pembelajaran juga memiliki kendala. Kendala yang dialami berupa kesulitan jaringan, siswa tidak fokus saat pembelajaran karena dirumah kurang kondusif, terbatas sinyal dan juga kouta internet. Di dalam menyikapi hal tersebut guru merekam pembelajaran agar

bisa di akses kapan saja sehingga peserta didik dapat mempelajari kembali mengenai materi yang telah diberikan. Hal tersebut bertujuan agar tidak terjadi ketertinggalan materi dan keterlambatan dalam pengumpulan tugas serta mempermudah pendidik dan peserta didik dalam tercapainya pembelajaran.

Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh (1) Febri Yanti Irawan dengan judul “*Analisis Penggunaan Aplikasi Zoom sebagai Media Pembelajaran Sosiologi di SMA 18 Makassar*”. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa metode dalam penelitian yang dipakai adalah *case study* dan memakai teknik pengumpulan data dengan teknik wawancara, observasi dan serta dokumen yang mendukung. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Zoom* ini dinilai tidak efektif berdasarkan dari hasil pengalaman dalam pemakaian aplikasi *Zoom* di SMAN 18 Makassar. Menyebutkan bahwa kebanyakan siswa selama memakai aplikasi *Zoom Meeting* merasa kesulitan, dan bukan hanya itu saja sering kali siswa terlihat curang dalam pengerjaan kuis untuk menghindari pertanyaan yang akan diberikan oleh pendidik. Kesamaan dalam penelitian ini dengan terdahulu yaitu peneliti juga memakai aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran. Namun penelitian ini juga punya perbedaan yang mana dalam penelitian sebelumnya berfokus pada efektif atau tidaknya pemakaian aplikasi *Zoom* ini sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya yang ditulis oleh (2) Mimi Jamilah tahun 2021 dengan judul “*Pengaruh Media Pembelajaran Zoom terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas VI MI Al-Wathoniyah 43 Jakarta Utara*”. Hasil dari penelitian yang dilakukan memaparkan bahwa umumnya siswa mempunyai fasilitas dasar yang diperlukan

guna mengikuti pembelajaran secara virtual. Walaupun masih ada beberapa hal terkait ketersediaan kuota dan biaya lain yang harus siswa keluarkan. Di dalam pembelajaran *online* dapat diterima baik oleh siswa mengenai kefleksibelannya di dalam pemakaian. Metode dari pembelajaran ini juga mampu menghadirkan kemandirian siswa dan mendorong aktif saat pembelajaran. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti sendiri adalah seragam dalam memakai *Zoom Meeting*. Perbedaannya yaitu penelitian ini lebih memfokuskan mengenai bagaimana pemanfaatan *Zoom* dalam pembelajaran siswa di SMPN 1 Arjasa sedangkan penelitian terdahulu membahas mengenai pengaruh media dalam pembelajaran atas hasil belajar siswa.

Serupa juga yang dilaksanakan oleh (3) Syafri Kurniawan, 2020 Universitas Raden Intan yang berjudul “*Penerapan E-Learning melalui aplikasi Zoom pada Mata Pelajaran Pai Dimasa Pandemic Covid-19*”. Penelitian ini adalah penelitian lapangan yang sifatnya deskriptif kualitatif. Pengumpulan data memakai data dari sumber primer dan sekunder yaitu wakakurikulum, siswa, guru dan dokumentasi sebagai faktor sekundernya. Untuk teknik yang dipakai di penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Persamaan penelitian dari peneliti sendiri dengan terdahulu yaitu membahas mengenai aplikasi *Zoom Meeting* dan perbedaan penelitian sebelumnya dan peneliti sendiri yaitu penelitian sebelumnya membahas mengenai penerapan dari *E-learning* melalui aplikasi *Zoom Meeting*, peneliti disini membahas mengenai pemanfaatan aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran dan perbedaannya yaitu objek dan lokasi yang diteliti berbeda.

Maka dari itu berdasar latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti sangat tertarik merumuskan judul penelitian mengenai “*Pemanfaatan Aplikasi Zoom Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Arjasa*”. Maka dari itu dengan adanya penelitian ini diharap dapat memberi manfaat bagi pembaca khususnya dalam bidang pendidikan dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi pada aplikasi *Zoom Meeting* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1.2 Masalah Penelitian

Masalah penelitian merupakan pokok permasalahan yang akan dipecahkan oleh peneliti, berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan pemanfaatan aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 1 Arjasa?
- b. Bagaimana hambatan yang dirasakan pada saat pemanfaatan aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMPN 1 Arjasa?
- c. Bagaimanakah solusi yang dilakukan guna mengatasi hambatan pemanfaatan aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas VIII di SMPN 1 Arjasa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan adalah hal yang ingin dicapai dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan masalah penelitian di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mendeskripsikan penerapan pemanfaatan aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 1 Arjasa.
- b. Untuk mendeskripsikan mengenai hambatan yang dirasakan saat pemanfaatan aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 1 Arjasa.
- c. Untuk mendeskripsikan mengenai solusi yang dilakukan dalam mengatasi hambatan pemanfaatan aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa di SMPN 1 Arjasa.

1.4 Definisi Operasional

Untuk mempertajam dan memperjelas penelitian dan agar lebih terfokus, maka peneliti memberikan definisi operasional mengenai judul yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut.

a. Aplikasi *Zoom*

Aplikasi *Zoom* yang dimaksud dalam penelitian merupakan layanan aplikasi berupa *software* yang bisa digunakan dalam pembelajaran secara *online*. *Zoom* dapat mempertemukan guru dan siswa dalam kegiatan belajar yang dilakukan secara *online* memakai video sehingga proses belajar dapat berjalan lancar.

b. Pembelajaran *Online*

Pembelajaran *Online* dalam penelitian ini yaitu merupakan suatu pembelajaran yang di dalamnya memakai model interaktif berbasis internet yang berpatokan pada pengajaran jarak jauh dari rumah guna memutus rantai virus Corona. Pembelajaran *online* dimasa pandemic memiliki tujuan dalam memudahkan

peserta didik pada saat melaksanakan pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis dan praktis, bagi perkembangan penelitian selanjutnya, Adapun rincian sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil dalam penelitian diharapkan mampu menambah literatur kajian ilmiah di dunia pendidikan.
- 2) Hasil dalam penelitian ini mampu menjadi pedoman dalam pemanfaatan media pembelajaran aplikasi *Zoom* khususnya dimata pelajaran bahasa Indonesia.

B. Manfaat Praktis

- 1) Bagi sekolah, hasil dalam penelitian diharapkan bermanfaat guna peningkatan kualitas pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *Zoom*.
- 2) Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi dan terobosan baru di dalam proses belajar menggunakan aplikasi *Zoom* agar menambah motivasi siswa untuk belajar.
- 3) Bagi siswa, hasil dalam penelitian diharapkan mampu memberikan dampak positif kepada peserta didik dalam pembelajaran *online* dimasa pandemi serta memberikan wawasan peserta didik dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

- 4) Bagi peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan referensi untuk penelitian yang sejenis yaitu tentang pemanfaatan aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dimasa pandemi.

1.6 Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan dasar dalam penelitian yang diyakini kebenarannya oleh peneliti. Maka dari itu di dalam penelitian, anggapan-anggapan sejenis ini sangat perlu dicetuskan atau dirumuskan sebelum melangkah dalam pengumpulan data. Asumsi dalam penelitian yaitu bahwa dalam proses pemanfaatan *Zoom* dalam pembelajaran di mata pelajaran bahasa Indonesia perlu adanya persiapan dari tahap perencanaan sampai tahap evaluasi, serta terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi dalam proses pemanfaatannya. Oleh karena itu peran guru dalam merancang dan menemukan solusi dalam pembelajaran sangat di butuhkan guna menciptakan suatu proses pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien. Ditambah ditengah pandemi seperti ini guru berperan penting terhadap kelangsungan pembelajaran ditengah Covid-19 yang masih belum tuntas.

1.7 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian merupakan suatu batasan sebuah variabel yang dipakai dalam penelitian. Berikut merupakan ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

- a. Fokus penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VIII di SMPN 1 Arjasa yang meliputi, (1) bagaimana penerapan pemanfaatan aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran bahasa

Indonesia siswa kelas VIII di SMPN 1 Arjasa, (2) Bagaimana hambatan yang dirasakan pada saat pemanfaatan aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 1 Arjasa, (3) bagaimana solusi yang dilaksanakan guna mengatasi hambatan dalam pemanfaatan *Zoom* dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 1 Arjasa.

- b. Data dalam penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara serta dokumentasi.
- c. Sumber data di dalam penelitian yaitu guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII di SMPN 1 Arjasa.
- d. Lokasi dalam penelitian ini berlokasi di SMPN 1 Arjasa tepatnya di Kabupaten Situbondo, Jawa Timur.

