

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pandemi COVID-19 (Coronavirus Disease-19) telah mempengaruhi sistem pendidikan di seluruh dunia, yang mengarah ke penutupan sekolah, universitas, dan perguruan tinggi. Pada tanggal 27 April 2020, sekitar 1,7 miliar siswa terkena dampak sebagai respons terhadap pandemi. Menurut pemantauan UNICEF, 186 negara saat ini telah menerapkan penutupan berskala nasional dan 8 negara menerapkan penutupan lokal. Hal ini berdampak pada sekitar 98.5% populasi siswa di dunia (UNESCO, 2020). Dampak yang ditimbulkan dari pandemi COVID-19 telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia.

Wabah COVID-19 mendesak para pendidik untuk melakukan pengujian pendidikan jarak jauh yang hampir belum pernah dilakukan secara serempak sebelumnya bagi semua elemen pendidikan yakni peserta didik, guru hingga orang tua. Mengingat pada masa pandemic, waktu, lokasi dan jarak menjadi permasalahan besar saat ini (Kusuma & Hamidah, 2020). Sehingga pembelajaran jarak jauh menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran secara tatap muka langsung. Ini memberikan tantangan kepada semua elemen dan jenjang pendidikan untuk mempertahankan kelas tetap aktif meskipun sekolah telah ditutup.

Pada masa pandemi ini, dengan segala tantangan dan dampaknya sudah menyadarkan berbagai kalangan bahwa *mengupgrade* diri merupakan bagian penting yang harus dilakukan agar tetap bisa bersaing dan bertahan hidup. Mengenai hal itu, maka guru pun sebagai bagian dari sosok yang memiliki peran penting di masyarakat perlu senantiasa *mengupgrade* diri dan belajar, dikenal dengan sebutan guru pembelajar. Dengan berkembang pesatnya teknologi seperti smartphone atau laptop yang memudahkan dalam menggunakan internet untuk mendapatkan kebutuhan secara online. memperkirakan penggunaan smartphone

aktif di Indonesia lebih dari 100 juta orang yang menempatkan Indonesia sebagai negara pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika Serikat dengan pengguna internet berusia 19-34 tahun (Wahyudi, 2017).

Sebab dari pandemi Covid-19 ini membuat pemerintah untuk membuat kebijakan baru demi menghentikan penyebaran Covid-19 dengan menerapkan kebijakan untuk *school from home* atau disebut juga *Work From Home* serta kegiatan apapun yang berhubungan dengan perkumpulan atau pertemuan dihentikan atau dibatasi untuk sementara (Kemendikbud, 2020). Saat ini generasi milenial atau yang biasa disebut dengan istilah “generasi zaman sekarang”. Dengan adanya istilah ini sering digambarkan dengan keadaan anak-anak zaman sekarang. Jika dikaitkan dengan kebiasaan anak-anak zaman sebelumnya, banyak hal yang membedakan misalkan gaya hidup yang bergantung pada gadget. Rata-rata mereka banyak membuang-buang waktu mereka sekitar 3 jam sehari. Angka tersebut melambung sebesar 20% dalam empat tahun lalu. Waktu yang dialokasikan untuk menonton video di YouTube, waktu menonton streaming juga meningkat tiga kali lipat (Smith, 2018).

Perilaku generasi milenial yang akrab internet ini memilih untuk menggunakan jalur online untuk meneliti dan membeli beragam produk atau jasa dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari melalui aplikasi-aplikasi digital startup yang memudahkan memesan makanan seperti Go-Jek, maupun aplikasi jual-beli seperti Tokopedia. Saat ini tercatat pertumbuhan penetrasi perangkat mobile di kota-kota besar Indonesia mencapai 88 persen (Gideon, 2018). Generasi pada abad ke-21 saat ini sebagian besar menghabiskan waktunya untuk bermain gadget mereka. Banyak siswa masa kini sulit mengingat topik pembelajaran yang dipelajari pembelajaran online dari sekolah mereka, sehingga selesai sekolah online mereka bermain dengan gadget masing-masing dan melupakan apa yang mereka pelajari begitu saja. Oleh karena itu, banyak dari orang tua sadar akan hal tersebut sehingga memberikan pelajaran tambahan bagi anak-anaknya dengan

mendaftarkan anak-anaknya ke lembaga bimbingan belajar online (bimbel) terkenal ataupun mencari guru les privat (Wijanarko,2016).

Akan tetapi kendala yang dialami masyarakat saat ini adalah ekonomi sulit dimasa pandemi Covid-19 yang kian membuat orang tua berfikir ulang untuk mendaftarkan anaknya untuk ikut bimbingan belajar online karena mahal biaya yang harus dikeluarkan untuk les bimbel online tersebut. Pembelajaran online saat ini lebih berkembang pesat, M-learning adalah suatu bentuk/model pembelajaran yang memanfaatkan kemampuan perangkat mobile atau menggunakan laptop. Dikarenakan mereka bisa belajar kapanpun mereka mau setiap mereka membawa smartphone dengan mencari bimbingan belajar online (bimbel online). Sebab hal itu sebagai seorang pendidik harus memperkenalkan alternatif untuk orang tua murid dalam membantu anaknya belajar mandiri dirumah.

Rumah Belajar hadir sebagai salah satu alternatif bimbel online yang dapat diakses dengan mudah menggunakan laptop ataupun smartphone yang mereka punya. Alasan pendidik harus memperkenalkan aplikasi ini dikarenakan 1).konten-konten dibuat dengan berbagai macam sehingga sangat menarik, 2). bisa digunakan secara offline maupun online, 3).dilengkapi dengan indikator/tujuan pembelajaran/KD yang jelas, 4). Sangat interaktif, 5). Dan juga aplikasi ini bisa digunakan dengan gratis. Fitur-fitur unggulan yang dimiliki “Rumah Belajar” seperti Sumber Belajar, Buku Sekolah Elektronik, Bank Soal, Laboratorium Maya, Kelas Maya dan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Dengan fitur-fitur tersebut siswa dapat meng-upgrade kemampuan belajarnya, diharapkan dapat mencapai hasil yang diinginkan (Gideon,2018). Pemilihan Rumah Belajar sebagai media pembelajaran daring karena platform ini cukup praktis dan hemat dalam penggunaannya. Di samping itu, Platform Rumah Belajar menyediakan beberapa fitur pembelajaran yang dapat diakses secara offline (gratis) maupun online serta cukup interaktif.

Dengan adanya media pembelajaran ini bisa menjadi suatu dukungan apabila siswa kurang memahami pembelajaran secara verbal saat di lakukan

pembelajaran online dikelas. Dimana “Pembelajaran yang mengandalkan bahasa verbal saja bisa mengakibatkan kesalahan dalam mempersepsi pesan yang disampaikan dan tidak akan mampu untuk mengaktifkan semua alat indra yang dimiliki untuk menerima pesan (Yohana,2011). Artinya pesan yang disampaikan dalam bahasa verbal saja tidak sesuai dengan maksud penyampai pesan dan juga bahasa verbal hanya akan mengaktifkan indra pendengaran saja. Media pembelajaran “Bimbel online” berperan agar murid dapat terbantu pencarian referensi materi yang terkadang sulit di pahami.dan karenanya dapat menghambat prestasi belajar murid, dimana prestasi belajar itu dapat dilihat apabila siswa setelah melalui suatu proses belajar dapat memahami apa yang di pelajari.

Pada proses pembelajaran, kini sudah hadir istilah *blended learning* yakni proses pembelajaran yang memadukan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran dalam jaringan (daring). Dengan adanya *blended learning* ini , maka guru harus mempelajari berbagai hal yang berkaitan dengan pembelajaran dalam jaringan, di antaranya *e-learning* dan ujian berbasis aplikasi (Nugraha,Riyan. 2015). Perlunya perspektif calon guru yang mana suatu saat akan menjadi guru di sekolah sangat penting dimana pendapat dari calon guru dapat menjadi suatu pandangan kedepan untuk suatu perubahan bahwa mengajar tidak akan selalu menggunakan papan tulis. Perspektif merupakan suatu kerangka konseptual (*conceptual framework*), suatu perangkat asumsi, nilai, atau gagasan yang mempengaruhi persepsi seseorang pada sesuatu, dan pada gilirannya mempengaruhi cara kita bertindak dalam suatu situasi. Oleh karena itu, tidak ada seorang ilmuwan yang berhak mengklaim, bahwa perspektifnya yang benar atau sah, sedangkan perspektif lainnya salah. Meskipun suatu perspektif mungkin lebih mendekati realitas yang dimaksud, tapi pada dasarnya perspektif itu mungkin hanya menangkap sebagian dari realitas tersebut (Mudhofir,2012).

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut maka penulis tertarik untuk mengetahui lebih lanjut perspektif calon guru dalam menggunakan aplikasi “Rumah Belajar” dalam pelajaran. Penelitian ini dilakukan agar mengetahui perspektif calon guru terhadap aplikasi Rumah Belajar .

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

Bagaimana perspektif calon guru pada aplikasi belajar Rumah Belajar ?

1.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini terdapat pada perspektif calon guru pada aplikasi belajar Rumah Belajar .

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

Untuk mengetahui perspektif calon guru pada aplikasi belajar Rumah Belajar

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat baik secara langsung ataupun tidak langsung yaitu:

1.5.1 Sekolah

Memberikan bahan pertimbangan untuk menerapkan aplikasi Rumah Belajar dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa

1.5.2 Guru

Memberikan informasi tentang aplikasi Rumah Belajar dan juga dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung proses mengajar yang lebih interaktif saat pembelajaran.

1.5.3 Peneliti

Sebagai media dalam rangka menambah wawasan baru dalam menggunakan aplikasi belajar Rumah Belajar

1.6 Asumsi PeneAslitian

Peneliti berasumsi jika Rumah Belajar dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan alat berupa aplikasi yaitu “Rumah Belajar”. Alat tersebut digunakan untuk membantu selama pembelajaran.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

1.7.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Calon guru pada Universitas Muhammadiyah Jember .

1.7.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah aplikasi belajar Rumah Belajar.

1.7.3 Ruang Lingkup Wilayah

Ruang lingkup penelitian ini adalah Universitas Muhammadiyah Jember.

1.7.4 Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021.

1.8 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah yang digunakan untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran makna istilah yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.8.1 Bimbingan Belajar

Tujuan bimbingan belajar secara umum adalah membantu murid-murid agar mendapat penyesuaian yang baik di dalam situasi belajar, sehingga setiap murid dapat belajar secara efisien sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya, dan mencapai perkembangan yang optimal.

1.8.2 Belajar Online/ *E-Learning*

Pengertian belajar online secara umum adalah suatu pembelajaran yang dilakukan secara elektronik dengan menggunakan media berbasis komputer atau handphone serta sebuah jaringan.

1.8.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

1.8.4 Aplikasi Rumah Belajar

Rumah Belajar merupakan aplikasi belajar yang disiapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang berisi lebih dari 12.934 materi belajar. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung proses mengajar yang lebih interaktif di kelas. Portal ini juga dapat digunakan oleh siswa sebagai bahan belajar alternatif, baik itu di dalam dan luar jam sekolah.

1.8.5 Perspektif

Perspektif adalah sudut pandang seseorang dalam memilih opini, kepercayaan, dan lain-lain. Perspektif bisa diartikan juga dengan cara seseorang dalam menilai sesuatu yang bisa di sampaikan bisa secara lisan ataupun tulisan. Hampir setiap hari orang-orang selalu mengungkapkan perspektif mereka tentang berbagai hal yang dialami dan dilakukan.

1.8.6 Calon guru

Calon guru adalah seorang mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan keguruan disuatu universitas negeri atau swasta untuk mendapatkan gelar sarjana. Kelak calon guru akan menjadi seorang pengajar di sekolah negeri ataupun swasta yang memiliki kemampuan berdasarkan latar belakang pendidikan formal minimal berstatus sarjana, dan telah memiliki ketetapan hukum yang sah sebagai guru berdasarkan undang-undang guru dan dosen yang berlaku di Indonesia.