

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Covid-19 pertama kali muncul di Wuhan, Provinsi Hubei, Tiongkok. Virus ini diduga muncul karena adanya sebuah pasar makanan di Wuhan yang menjual berbagai jenis makanan hidup maupun sudah mati. Virus ini telah tersebar di seluruh dunia, termasuk Indonesia sejak awal bulan Maret 2020. Pemerintah Indonesia langsung menindak lanjuti kasus tersebut. Salah satu tindakan pemerintah adalah melakukan *Social Distancing* selama 14 hari untuk meminimalisir penyebaran virus tersebut. Menurut *Center for Disease (CDC)* dalam *Social distancing* yaitu menjauhi perkumpulan, menghindari pertemuan massal, dan menjaga jarak antar manusia. Pembatasan sosial/menjaga jarak yang dilakukan untuk mencegah penularan Covid-19 agar tidak menyebar luas di Negara Indonesia. *Social Distancing* sangat berpengaruh untuk menghambat penyebaran Covid-19. Dampak dari adanya Covid-19 tersebut, menyebabkan perekonomian di Indonesia menjadi merosot, menjatuhkan nilai tukar rupiah, harga barang naik, terutama alat-alat kesehatan. Hal ini juga berdampak pada sistem pendidikan di Indonesia (Ericha, 2020).

Hasil keputusan dari Menteri Pendidikan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran baik sekolah maupun perguruan tinggi dilaksanakan dirumah masing-masing melalui aplikasi yang tersedia. Menteri pendidikan mengeluarkan surat edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan *Corona Virus Disease (COVID-19)* Pada Satuan Pendidikan yang menyatakan bahwa meliburkan sekolah dan perguruan tinggi (Kemendikbud RI, 2020). Hal ini dilakukan untuk memutus rantai penyebaran Covid-19, sebagai gantinya kegiatan pembelajaran dilakukan secara *online* untuk semua jenjang pendidikan.

Penggunaan media online merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik untuk dilakukan pada masa pandemi ini. Banyak aplikasi pembelajaran *online* yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan akhir-akhir ini. Menurut Mansyur (2020), Pembelajaran daring

merupakan salah satu model pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan perangkat teknologi di tengah pandemi saat ini. Efektivitas model pembelajaran ini sangat ditentukan oleh sistem jaringan telekomunikasi sebagai perangkat penunjang yang paling utama. Model pembelajaran yang dilakukan secara daring menuntut kreativitas dan keterampilan pendidik menggunakan teknologi. Peserta didik juga diharapkan mampu mengakses jaringan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran seperti *zoom* dan beberapa aplikasi lainnya. Tantangan yang muncul terkait dengan perkuliahan daring adalah menentukan *platform* yang tepat untuk pengembangan sistem pembelajaran daring tersebut sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana perkuliahan tatap muka langsung (*face to face*).

Media (*platform*) dijadikan sarana guru atau dosen untuk menjalankan proses pembelajaran pengganti tatap muka di kelas. Kecanggihan teknologi komunikasi tersebut menjadi media yang optimal dalam penyampaian materi konsep, tugas berkala ujian semester, bahkan dalam penyelesaian tugas akhir. Namun dalam pemanfaatan *platform* tersebut nampaknya guru, dosen, atau peserta didik masih mengalami kesulitan, baik dalam penggunaan *platform* itu sendiri ataupun sarana dan prasarana untuk menunjang penggunaan *platform* tersebut. Media pembelajaran pada pembelajaran daring digunakan sebagai alat untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran dipergunakan untuk mencapai tujuan seperti membuat jelas pesan secara visual sehingga tidak terlalu verbal. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan lima indra. Mempercepat proses belajar dan mengajar, menimbulkan semangat dalam belajar, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan mereka dan kenyataan di lapangan, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri berdasarkan kemampuan dan minat mereka. Pada hakekatnya fungsi media sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami (Nuriansyah, 2020).

Berdasarkan hasil observasi peneliti kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Stambuk 2018 yang berjumlah 50 orang dari 5 kelas pendidikan biologi melalui *Google Form* yang sudah melakukan perkuliahan secara daring

menyatakan bahwa proses pembelajaran secara daring dilakukan dengan berbagai macam aplikasi yang biasa dilakukan selama pembelajaran. Aplikasi ini banyak disukai peserta didik maupun pendidik dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh, dimana keempat aplikasi ini menjadi sarana yang baik dalam melaksanakan pertemuan jarak jauh yaitu *Google Classroom*, *Whatsaap Group*, *Zoom Meeting*, dan *Google Meet*. Keempat aplikasi tersebut menjadi pilihan yang tepat dalam menciptakan efektivitas belajar. Terdapat aplikasi *video conference* yaitu aplikasi *Google Meeting* dan *Zoom Meeting* serta aplikasi pendukung yaitu *Whatsaap Group* dan *Google Classroom*. Aplikasi tersebut sangat intens digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar terciptanya Keefektifitasan pembelajaran pada masa pandemi dengan istilah belajar daring (dalam jaringan).

Pada pembelajaran Daring di jurusan biologi aplikasi *Whatsapp Group* biasanya digunakan dalam komunikasi antar dosen dengan mahasiswa terkait teknis pelaksanaan perkuliahan. *Google Classroom* biasanya digunakan dosen untuk memberikan atau menyebarkan materi yang akan diakses oleh mahasiswa, dan dosen juga dapat membuat atau memberikan tugas termasuk juga mengumpulkan jawaban atau hasil pengerjaan tugas tersebut. *Google Meet* dan *Zoom* dipergunakan untuk perkuliahan tatap muka secara online pada sesi tertentu terutama untuk materi perkuliahan yang perlu penjelasan mendalam. Penggunaan aplikasi tersebut banyak digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran jarak jauh, karena menyediakan video konferensi yang dapat dijangkau oleh seluruh partisipan atau mahasiswa dan dosen. Selain itu, rekaman video pun terjaga keamanannya dan memiliki fitur *chatting* sehingga jika ada yang mendapatkan pendengaran dengan baik pada saat video konferensi maka dapat berbicara melalui *chatting*, dan dalam *zoom* dapat pula dilakukan penjadwalan meeting berikutnya yang akan dilakukan.

Dengan sistem pembelajaran secara daring yang dilakukan sekarang, tidak menutup kemungkinan untuk kurang dalam memahami materi pembelajaran biologi. Karena belajar secara langsung saja susah untuk memahaminya apalagi dilakukan secara daring, harus mencari materi sendiri dari referensi yang lain sehingga dapat membantu dalam memahaminya. Berbagai macam media yang telah digunakan tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri yang menjadikan muncul persepsi yang berbeda-beda mengenai penggunaannya. Dalam proses pendidikan

tentunya sebagai elemen yang berkaitan seperti guru dan murid akan mencoba beberapa aplikasi guna menciptakan efektivitasnya dalam pembelajaran. Pada ranah perkuliahan dosen dan mahasiswa yang menjadi pengguna dalam proses pembelajaran serta menjadi penilai dalam setiap aplikasi tersebut sebagai bentuk perbandingan dalam menentukan Keefektifitasan dalam pembelajaran.

Ada beberapa hal yang menjadi penghambat saat melaksanakan pembelajaran daring yaitu sebagian besar mahasiswa mengeluhkan biaya yang dikeluarkan untuk membeli kuota internet semakin tinggi. Pemerintah telah memberikan kuota internet secara gratis untuk mahasiswa, akan tetapi hal itu dirasa masih kurang karena dalam pembelajaran secara daring membutuhkan kuota yang cukup banyak. Selain itu, masih ada permasalahan lain yaitu ketersediaan layanan internet karena sebagian besar mahasiswa tinggal di daerah dengan pelayanan jaringan yang kurang baik. Kesulitan dalam mengakses layanan internet terjadi ketika mahasiswa pulang kampung, sehingga kesulitan sinyal yang disebabkan jaringan di sekitar daerah masing-masing terkadang mengalami gangguan. Hal tersebut menjadi hambatan saat proses pembelajaran sedang berlangsung yang akan mengakibatkan penjelasan dari dosen terputus yang akhirnya akan mengalami miskomunikasi. Rahmanto dan Bunyamin (2020) menyatakan bahwa suatu produk atau layanan memiliki tingkat *usability* atau ukuran kualitas yang tinggi jika dapat memenuhi beberapa kriteria, antara lain: *useful* (berguna); *efficient* (efisien); *effective* (efektif); *satisfying* (memuaskan); *learnable* (mudah dipelajari); dan *accessible* (mudah diakses).

Dalam penelitian ini, peneliti tertarik meneliti tingkat efektivitas berbagai media online yang digunakan selama pembelajaran daring berlangsung oleh mahasiswa Pendidikan Biologi Stambuk 2018. Penelitian ini dilakukan untuk melihat efektivitas penggunaan media online selama perkuliahan daring saat pandemi Covid-19 melalui angket yang berisi kriteria efektivitas media *online* yang akan disebarkan kepada mahasiswa dan melakukan wawancara terhadap beberapa dosen pengampu mata kuliah sebagai data pendukung untuk melengkapi hasil data yang telah didapat dari hasil angket mahasiswa.

Berdasarkan pernyataan yang telah penulis uraikan dan untuk memperoleh informasi efektivitas berbagai media online yang digunakan selama pembelajaran daring di Universitas Negeri Medan, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul:

“Efektivitas Berbagai Media Online Selama Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Pendidikan Biologi Stambuk 2018 Universitas Negeri Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, dapat dilakukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Adanya keluhan mahasiswa pada materi yang belum tersampaikan dengan jelas selama proses pembelajaran daring.
2. Gangguan jaringan yang buruk bagi mahasiswa yang berada dipedesaan.
3. Biaya kuota internet yang cukup mahal.
4. Adanya mahasiswa yang masih kesulitan mengoperasikan aplikasi (*Zoom Meeting* dan *Google Meet*) dengan prosedur yang benar.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini di batasi agar permasalahan dalam penelitian terarah untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sehingga penulis membatasi masalah pada:

1. Media online yang akan di teliti adalah *Google Classroom*, *Whatsaap Group*, *Zoom Meeting*, dan *Google Meet*.
2. Kriteria angket media online yang akan diteliti meliputi aktivitas belajar dan sarana yang menunjang proses pembelajaran.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Aplikasi *online* apakah yang paling efektif digunakan selama perkuliahan daring berdasarkan respon mahasiswa pendidikan biologi stambuk 2018 Universitas Negeri Medan?
2. Aplikasi *online* apakah yang paling efektif digunakan selama perkuliahan daring berdasarkan respon dosen pendidikan biologi stambuk 2018 Universitas Negeri Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Aplikasi *online* yang paling efektif digunakan selama perkuliahan daring berdasarkan respon mahasiswa pendidikan biologi stambuk 2018 Universitas Negeri Medan.
2. Aplikasi *online* yang paling efektif digunakan selama perkuliahan daring berdasarkan respon dosen pendidikan biologi stambuk 2018 Universitas Negeri Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi 2 kategori:

1. Manfaat Teoritis
 - a) Secara teoritis dapat menambah pengetahuan kepada masyarakat tentang gambaran mengenai pembelajaran daring dan aplikasi *online* yang digunakan.
 - b) Sebagai masukan informasi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di Universitas maupun disekolah pada sistem pembelajaran daring.
2. Manfaat praktis
 - a) Bagi dosen di Universitas penelitian ini diharapkan memberikan informasi berkaitan tentang pemilihan aplikasi *online* yang sesuai dalam pembelajaran daring.
 - b) Bagi mahasiswa, mahasiswa dapat termotivasi dalam melakukan sistem pembelajaran daring dan memperoleh informasi mengenai aplikasi *online* yang digunakan dalam pembelajaran daring.
 - c) Bagi pemerintah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pemerintah sebagai pertimbangan ketika menerapkan sistem dalam pembelajaran daring.

1.7. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah :

1. Efektivitas merupakan tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
2. Media *Online* merupakan jenis media pembelajaran online sebagai sebuah alternatif pembelajaran yang berbasis elektronik memberikan banyak manfaat terutama terhadap proses pendidikan yang dilakukan dengan jarak jauh.
3. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berbasis teknologi yang menggunakan aplikasi layanan berupa media *online* yang memang dirancang dan dibuat untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan.

