

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mencapai pendidikan yang berkualitas, tentunya harus didukung oleh proses belajar yang baik.

Anggrawan (2019, h. 340) menyatakan bahwa Pembelajaran tatap muka adalah pembelajaran kelas yang mengandalkan pada kehadiran dosen pengajar untuk mengajar dikelas. Pada pembelajaran tatap muka mahasiswa terlibat dalam komunikasi verbal spontan pada lingkungan fisik permanen. Umumnya kegiatan pembelajaran dilakukan secara langsung didalam suatu ruang kelas, dimana pendidik dan peserta didik berinteraksi secara langsung. Namun sejak terjadi pandemi COVID-19 pembelajaran dilakukan dirumah secara daring.

Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh UNICEF tepatnya pada tanggal 2 Maret 2020 kasus pertama COVID-19 terdeteksi di Indonesia. Diketahui 12.776kasus dan 939 kematian telah dilaporkan terjadi 34 provinsi di Indonesia tepatnya pada tanggal 8 Mei 2020, serta dilansir dari website resmi Kemendikbud dalam (Pawicara dan Conilie, 2020, h. 30)menjelaskan bahwa berdasarkan surat

edaran dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19).

Melalui Surat Edaran Mendikbud RI No. 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada satuan Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam surat edaran tersebut berisi tentang pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sesuai dengan kondisi Perguruan Tinggi masing-masing. Tidak terkecuali di Universitas Negeri Medan (UNIMED) menerapkan perkuliahan jarak jauh dengan sistem pembelajaran daring. Dalam pelaksanaannya sistem pembelajaran daring ini mempunyai kelebihan dan kekurangan tersendiri. Dimana salah satu kelebihan yang terasa adalah jadwal perkuliahan yang lebih fleksibel. Sedangkan salah satu kekurangannya efektif dan optimalnya dalam penyampaian materi oleh dosen pengampu kepada Mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari beberapa komentar mahasiswa yang mengomentari sistem perkuliahan daring yakni kendala dalam jaringan, dan mahal biaya paket data untuk digunakan pada saat perkuliahan secara daring. Belum lagi tiap mata kuliah melakukan kuliah daring, maka akan sangat menguras paket data baik bagi dosen dan mahasiswa. Dampak kekurangan sistem pembelajaran daring itu bisa memberikan akibat atau dampak pada minat belajar mahasiswa terhadap mata kuliah yang diampu saat musim pandemi ini. Dimana minat ini juga bisa berakibat pada nilai yang akan diperoleh oleh mahasiswa. Belum lagi sistem ujian akhir semester melalui sistem daring dengan tingkat kerumitan yang tinggi serta waktu yang ditentukan sangat mempengaruhi minat dan nilai mahasiswa. Menurut Vitasari (dalam Pawicara dan Conilie, 2020, h.30) bagi mahasiswa, rasa bosan selama perkuliahan daring bisa dirasakan karena terlalu monoton, intonasi yang

kurang bervariasi, dan tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan teman dan pengajar. Rasa kesepian berpengaruh terhadap kejenuhan belajar (*burnout*). Selain itu sistem pembelajaran yang kurang efektif dapat menyebabkan penyampaian materi sulit untuk dipahami.

Fenomena permasalahan pembelajaran daring penelitian yang dilakukan oleh Rizka Ayu Setyani SST MPH (2020) Pembelajaran daring (*online learning* atau *online classroom*) kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dirumah menggunakan teknologi. Teknologi menjadi satu-satunya solusi di era pandemi Covid-19 ini, khususnya di Perguruan Tinggi. Pembelajaran secara daring atau *online learning* merupakan pembelajaran jarak jauh menggunakan perangkat komputer atau gadget yang saling berhubungan dimana dosen dan mahasiswa berkomunikasi secara interaktif. Pembelajaran ini sangat bergantung dengan koneksi jaringan internet yang menghubungkan antar perangkat dosen dan mahasiswa. Banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dan seminar daring seperti *whatsapp group*, *google classroom*, *edmodo*, *quizzz*, *jitsi*, *zoom*, *webbex*, *google meeting*, *youtube live streaming*, *facebook live streaming*, *instagram live streaming* dan lain sebagainya.

Kreatifitas berdasarkan kebutuhan, walaupun pembelajaran daring menjadi solusi saat ini, namun masih banyak kendala yang ditemukan, misalnya terkendalanya infrastruktur atau perangkat seperti komputer atau gadget. Sebagian dosen dan mahasiswa masih belum terbiasa menggunakan atau mengoperasikan perangkat ini karena terbiasa dengan metode konvensional. Dosen masih belum terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media daring kompleks yang harus dikemas dengan efektif, mudah diakses dan dipahami oleh mahasiswa. Sedangkan

mahasiswa sangat membutuhkan budaya belajar mandiri melalui komputer atau gadget. Selain itu, tidak ada jaringan internet yang kuat juga menjadi hambatan dalam pembelajaran daring (sumber: [www.krjogja.com](http://www.krjogja.com)).

Munir (2009, h. 42-43) menyatakan bahwa pembelajaran dengan muatan teknologi informasi akan berjalan efektif jika peran pengajar dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator pembelajaran atau yang memberikan kemudahan pembelajar untuk belajar bukan lagi sebagai pemberi informasi. Pengajar bukan satu-satunya sumber informasi yang disampaikan dengan ceramah menyampaikan fakta, data, atau informasi saja. Pengajar tidak hanya mengajar mentransfer ilmu pengetahuan, akan tetapi juga dapat belajar dari pembelajar. Pengajar bukan instruktur yang memberikan perintah atau mengarahkan kepada pembelajar melainkan menjadi mitra belajar (*partner*) sehingga memungkinkan siswa tidak segan untuk berpendapat, bertanya, bertukar pikiran dengan pengajar. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi memerlukan bimbingan dari pengajar untuk memfasilitasi pembelajaran belajar dengan efektif. Pengajar memberikan kesempatan yang sebesar-besarnya dan menciptakan kondisi bagi pembelajar untuk mengembangkan cara-cara belajarnya sendiri sesuai dengan karakteristik teknologi informasi dan komunikasi kebutuhan, kebutuhan, bakat, atau minatnya. Selain itu pengajar pun berperan sebagai programmer, yaitu selalu kreatif dan inovatif menghasilkan berbagai karya inovatif berupa program atau perangkat keras/lunak yang akan dilakukan untuk membelajarkan peserta didik. Peran pembelajar dalam pembelajaran bukan obyek yang pasif hanya menerima informasi dari pengajar, namun lebih aktif, dan partisipan dalam proses pembelajaran. Pembelajar tidak hanya mengingat fakta-

fakta atau mengungkapkan kembali informasi yang diterimanya dari pengajar, namun mampu menghasilkan atau menemukan berbagai informasi atau ilmu pengetahuan. Pembelajaran yang dilakukan pembelajar tidak hanya kegiatan perorangan (individual), namun pembelajaran berkelompok secara kooperatif dan pembelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 16 november 2020 yang dilakukan kepada beberapa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Medan (UNIMED) yang melaksanakan pembelajaran daring, dapat disimpulkan bahwasannya pada pembelajaran daring mahasiswa merasakan kesulitan karena pada saat presentasi proses mengeluarkan pendapat sangat kurang efektif tidak seaktif saat melakukan pembelajaran tatap muka, dan kendala saat melakukan pembelajaran daring seperti jaringan yang sering terganggu membuat mahasiswa tidak mengikuti perkuliahan dan membuat komunikasi yang terhambat karena terganggunya jaringan tersebut, dan banyaknya paket kouta internet yang diperlukan dalam pembelajaran daring. Maka dari itu peneliti mengambil judul “Analisis Kesulitan Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring (Studi Kasus pada Mahasiswa PGSD FIP UNIMED)”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan isi latar belakang di atas dapat dipahami beberapa keadaan yang kesulitan mahasiswa menurun saat pembelajaran daring antara lain :

- a. Kurangnya minat belajar mahasiswa saat proses pembelajaran daring.
- b. Adanya kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah yang mengubah sistem

- belajar mengajar dari tatap muka diganti menjadi pembelajaran daring.
- c. Menganalisis kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam proses penerapan pembelajaran daring.
  - d. Kendala-kendala saat melakukan proses pembelajaran daring.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis perlu membatasi permasalahan yang ada agar penelitian ini lebih fokus dan lebih terarah. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu penelitian ini berfokus untuk menganalisis kesulitan mahasiswa dalam pembelajaran daring (studi kasus mahasiswa PGSD FIP UNIMED).

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Kesulitan-kesulitan apa saja yang diperoleh Mahasiswa PGSD FIP UNIMED dalam mengikuti proses pembelajaran daring?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi mahasiswa PGSD FIP UNIMED dalam mengikuti proses pembelajaran daring.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian mengenai kesulitan mahasiswa dalam pembelajaran daring adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi kemajuan atau pengembangan pendidikan guru sekolah dasar khususnya berkaitan dengan kesulitan mahasiswa tentang pembelajaran daring.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Dosen**

Dapat membantu dosen dalam memecahkan kesulitan menerapkan pembelajaran daring, serta dapat menjadi panduan bagi dosen.

#### **b. Bagi Mahasiswa**

Sebagai tolak ukur untuk memahami lebih dalam tentang kesulitan pembelajaran daring.

#### **c. Bagi Jurusan**

Sebagai bahan masukan, hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk mengetahui kesulitan mahasiswa saat melakukan pembelajaran daring.