

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern sekarang ini, dunia digemparkan dengan munculnya wabah covid-19 atau sering disebut corona, yaitu virus yang asalnya dari hewan yang dimakan manusia hingga terjadi penularan. Epidemik global mengindikasikan bahwa covid – 19 menyebar dengan sangat cepat hingga hampir tak ada negara atau wilayah di dunia yang absen dari virus ini. Tingginya angka penyebaran covid – 19 mengakibatkan beberapa Negara besar melakukan *lockdown* sebagai upaya untuk menghentikan penyebaran virus yang ganas ini. Berkaitan dengan peristiwa tersebut, pemerintah Indonesia telah melakukan upaya untuk mencegah dan meminimalisir penyebaran covid – 19. Kebijakan yang diambil pemerintah yaitu dengan menerapkan *social distancing* atau menjaga jarak interaksi sosial dan *Work From Home* (WFH) atau bekerja dari rumah bagi para pegawai.

Kebijakan yang dikeluarkan pemerintah ini memiliki implikasi pada berbagai bidang, khususnya pada bidang pendidikan. Kebijakan tersebut mengubah strategi dan model pembelajaran di kelas, tidak ada lagi proses belajar tatap muka di kelas melainkan pembelajaran melalui kelas daring (*e-learning*) karena pembelajaran dilakukan dirumah masing – masing (*stay at home*) untuk saat ini hingga beberapa waktu ke depan.

Pemanfaatan *e-learning* pada saat pandemi covid – 19 merupakan langkah yang diambil pemerintah guna melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penggunaan *e-learning* ini serentak di seluruh Indonesia, sebab *e-learning* sangat membantu dalam penyampaian materi dan pemberian tugas secara efektif, dalam keadaan dimana tatap muka tidak dapat dilakukan. Seperti yang dinyatakan oleh (Setiawardhani, 2013) bahwa *e – learning* mempermudah interaksi siswa dengan bahan atau materi pelajaran, demikian juga interaksi siswa dengan guru maupun antara sesama siswa.

Begitupun yang terjadi di SMK Negeri 4 Gorontalo pada saat peneliti melakukan PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui *e – learning* dimana kegiatan

belajar mengajar dilakukan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams*. *Microsoft Teams* adalah hubungan digital yang menghadirkan percakapan, rapat, file, dan aplikasi dalam pengalaman tunggal di office 365 education, dengan menggunakan *Microsoft Teams* dosen ataupun guru dapat bergerak cepat dan mudah dari percakapan hingga pembuatan konten dengan konteks, keberlanjutan dan transparansi (Pradja & Baist, 2019). Dengan menggunakan *Microsoft Teams* guru dan peserta didik dapat berkolaborasi informasi dan data dari proses pembelajaran online. Fasilitas percakapan yang terdapat dalam aplikasi ini juga dapat mereduksi *gap* atau kesenjangan di kelas melalui kegiatan diskusi, selain itu terdapat fitur menggunggah data, video, foto, audio serta tautan yang dapat diunduh oleh anggota dalam grup *Microsoft Teams* (Amirullah & Maesaroh, 2020).

Sejalan dengan penelitian terdahulu mengenai penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* diantaranya, (Situmorang, 2020) dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *Microsoft Teams for education* sangat baik digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Sesuai juga dengan pendapat (Pradja & Baist, 2019) dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *Microsoft Teams* dalam pembelajaran kolaboratif daring memungkinkan terhindarnya belajar sendirian, setiap anggota yang terlibat dalam kolaboratif daring dapat memanfaatkan sumber daya dan keterampilan satu dengan lainnya dan juga dapat memudahkan dalam mengerjakan tugas bersama – sama atau berbagi ide dari sebuah materi perkuliahan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada siswa kelas X TKJ SMK Negeri 4 Gorontalo khususnya pada mata pelajaran pemrograman dasar materi yang terkandung dalam mata pelajaran tersebut rata – rata mencakup materi praktek. Akan tetapi dengan adanya peraturan dari pihak sekolah dan pemerintah bahwa pembelajaran harus dilakukan melalui *e – learning* dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams*, maka pembelajaran pemrograman dasar harus dilakukan secara *e – learning*.

Dengan pemilihan penggunaan *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran, tingkat keefektifan media ini harus diketahui sebab jika media ini terus digunakan oleh pihak sekolah tanpa mengetahui keefektifannya khususnya pada mata pelajaran

pemrograman dasar maka akan berdampak buruk pada proses belajar mengajar. Maka dari itu peneliti ingin mencari tahu seberapa efektif media ini digunakan dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran pemrograman dasar di SMK Negeri 4 Gorontalo.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti akan membuat suatu penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan *Microsoft Teams* Pada Pembelajaran Daring Di SMK Negeri 4 Gorontalo (Studi kasus proses belajar mengajar pada mata pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X TKJ).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimanakah penerapan *Microsoft Teams* pada proses belajar mengajar pada mata pelajaran pemrograman dasar dikelas X TKJ SMK Negeri 4 Gorontalo?
2. Bagaimanakah efektivitas penggunaan *Microsoft Teams* pada pembelajaran daring di mata pelajaran pemrograman dasar kelas X TKJ SMK Negeri 4 Gorontalo?

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka ruang lingkup penelitian adalah:

1. Penelitian ini dilakukan di kelas X TKJ SMK Negeri 4 Gorontalo pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 pada mata pelajaran pemrograman dasar.
2. Pengujian efektivitas penggunaan *Microsoft Teams* pada pembelajaran daring di SMK Negeri 4 Gorontalo.
3. Jumlah sampel yang dipakai yaitu 20 orang siswa X TKJ dan 5 orang guru.
4. Pada penelitian menggunakan materi Operator Aritmatika dan Operator logika untuk mencoba menerapkan model pembelajaran SOLE dan aplikasi coding C++.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan *Microsoft Teams* pada proses belajar mengajar pada mata pelajaran pemrograman dasar dikelas X TKJ SMK Negeri 4 Gorontalo
2. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan *Microsoft Teams* pada pembelajaran daring di mata pelajaran pemrograman dasar kelas X TKJ SMK Negeri 4 Gorontalo

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan tentang efektivitas penggunaan *Microsoft Teams* pada pembelajaran daring.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan siswa dapat menerapkan aplikasi *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran serta siswa mendapatkan pengalaman baru tentang cara belajar dan penerapannya.

- b. Bagi Guru

Hasil Penelitian ini diharapkan guru bisa mengetahui tingkat keefektifan *Microsoft Teams* pada pembelajaran daring terutama mata pelajaran pemrograman dasar.

- c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan pihak sekolah SMK Negeri 4 Gorontalo pada umumnya dapat mengetahui efektivitas dan penerapan penggunaan *Microsoft Teams* pada proses pembelajaran daring terutama pada mata pelajaran yang mengandung materi praktek dan teori.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman untuk bekal menjadi tenaga pengajar serta dapat menambah ilmu yang diperoleh selama studi di perguruan tinggi khususnya ilmu pendidikan.