

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru sebagai ujung tombak atau direktur pembelajaran di kelas bertugas menyiapkan lingkungan dan fasilitas belajar yang menarik dan mendukung perkembangan potensi dan akhlak peserta didik. Djamarah (dalam Batubara, 2017:15) mengungkapkan bahwa salah satu faktor yang sangat penting dalam mempengaruhi proses belajar peserta didik adalah kehadiran media pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran sangat membantu siswa yang sedang dalam fase operasional konkret dalam memahami materi yang bersifat abstrak atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa verbal.

Pembelajaran merupakan satu proses yang panjang agar mencapai hasil yang lebih, untuk mencapai hasil ini diperlukan strategi yang tepat. Strategi pembelajaran merupakan suatu cara atau metode yang dilakukan oleh pendidik terhadap anak didik dalam upaya terjadinya perubahan aspek kognitif, afektif, dan motorik secara berkesinambungan. Azhar (dalam Sobron, Bayu, Rani & Meidawati, 2019:30) mengatakan pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah menggunakan metode daring atau pembelajaran daring. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015:1) pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas

pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Pembelajaran daring merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik melalui jaringan internet.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era Industri 4.0 telah memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Kemudahan akses teknologi telah digunakan oleh para pengajar untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti yang telah disampaikan oleh Keengwe & Georgina (dalam Khusniyah dan Hakim, 2019:20) menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran. Putrawangsa & Hasanah (dalam Khusniyah dan Hakim, 2019:20) menyatakan pada era industri 4.0, teknologi digital dapat memberikan dampak buruk bagi dunia pendidikan jika penggunaannya tidak tepat guna, karena itu memahami prinsip dan faktor yang mempengaruhi efektivitas teknologi digital dalam pembelajaran adalah sesuatu yang sangat penting bagi seorang pendidik.

Teknologi digital yang semakin berkembang membawa perubahan besar bagi dunia pendidikan. Pendidik harus mampu menyesuaikan diri agar bisa memberikan pelayanan pendidikan yang sesuai dengan perubahan arus teknologi namun tetap memperhatikan kebutuhan peserta didik. Menurut Pai & Tu (dalam Ming-Huang Lin dkk, 2017: 3554) menjelaskan bahwa pengajaran digital bertujuan untuk membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran yang ditetapkan.

Perkembangan teknologi komunikasi menjadi begitu pesat, termasuk perkembangan dan penggunaan internet. Keberadaan internet telah benar-benar mendunia dan telah membuat seakan-akan dunia tanpa batas. Komunikasi dan informasi akan segera tersebar dengan begitu cepat tanpa mengenal perbedaan wilayah dan waktu. Internet telah menjadi sebuah kebutuhan pokok dalam memenuhi rasa ingin tahu terhadap perkembangan informasi. Menurut Munir (2009:8-9) teknologi informasi dan komunikasi merupakan bagian dari pendidikan, maka pendidikan teknologi dan informasi mempunyai peran dalam memberikan arahan perkembangan dunia pendidikan. Pendidikan juga harus bisa maju seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi.

Kegiatan belajar mengajar sekarang ini sudah mulai mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, selain sudah mengikuti perkembangan teknologi, kegiatan belajar mengajar memang harus dilakukan dengan metode daring. Metode tersebut dilakukan karena keadaan saat ini yang mengharuskan pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing. Adanya Covid-19 atau yang sering disebut virus corona menjadikan pembelajaran tidak efektif dilakukan di sekolah, di SD Muhammadiyah Sudagaran Wonosobo kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan pembelajaran kelas maya atau kelas virtual. Pembelajaran kelas maya ini merupakan salah satu program unggulan yang dicanangkan oleh SD Muhammadiyah Sudagaran Wonosobo. Menurut Rahmanda dkk (2018:2721-2722) pembelajaran kelas maya atau kelas virtual merupakan lingkungan

belajar dan mengajar dimana peserta dapat berinteraksi, berkomunikasi, melihat dan mendiskusikan, presentasi, dan terlibat dengan file pendukung pembelajaran pada satu group dan semuanya dijalankan dalam lingkungan online. Pada masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini pembelajaran kelas maya atau kelas virtual dapat diterapkan untuk menggantikan pembelajaran tatap muka.

Pembelajaran kelas maya atau kelas virtual pada dasarnya sama dengan pembelajaran jarak jauh maupun daring yaitu sama-sama memanfaatkan peran teknologi dan pembelajaran dilaksanakan secara online. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dilaksanakan berdasarkan surat edaran menteri pendidikan dan kebudayaan No.4 tahun 2020 tentang kebijakan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (covid 19) sebagai berikut:

(a) belajar dari rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas atau kelulusan. (b) belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan antara lain mengenai pandemic covid 19. (c) aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antar peserta didik sesuai minat dan kondisi masing-masing termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses atau fasilitas belajar di rumah. (d) bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor atau nilai kuantitatif.

Awal mula diadakannya pembelajaran kelas maya di SD Muhammadiyah Sudagaran Wonosobo yaitu pada tahun 2018, pada tahun tersebut sekolah mulai merancang penerapan pembelajaran kelas maya yang pada awalnya diajarkan oleh seorang narasumber dari Balai Pengembangan Teknik Informatika Provinsi Jawa Tengah (BPTIKP). Sekolah diajarkan

bagaimana menerapkan pembelajaran kelas maya yang akses belajar tanpa kenal ruang dan waktu. Awal diterapkannya pembelajaran kelas maya masih menggunakan *office 365*, kemudian dikembangkan dan sebelum adanya pandemi covid-19 pembelajaran kelas maya hanya diterapkan pada kelas tinggi saja, tetapi setelah adanya pandemi covid-19 pembelajaran kelas maya diterapkan keseluruh kelas dari kelas rendah hingga kelas tinggi.

Pembelajaran kelas maya tidak terlepas dari peran guru yang dapat memberikan pemahaman pembelajaran yang akan dipelajari, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Graha (dalam Zhu dkk, 2010: 149)

Mempelajari lima gaya mengajar sebenarnya mencerminkan lima peran guru yang berbeda dalam proses belajar mengajar diantaranya: 1) ahli (penyampaian informasi), 2) otoritas formal (menetapkan standar dan mendefinisikan cara yang dapat diterima untuk melakukan sesuatu), 3) model pribadi (mengajar dengan ilustrasi dan langsung memberi contoh), 4) fasilitator (membimbing dan mengarahkan dengan mengajukan pertanyaan, mengeksplorasi pilihan, menyarankan alternative), dan 5) delegator (mengembangkan kemampuan peserta didik secara mandiri).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan guru untuk membantu peserta didik memahami materi adalah dengan memanfaatkan multimedia interaktif. Menurut Novitasari (2016:10) Multimedia interaktif merupakan gabungan gambar, video, animasi, dan suara dalam satu perangkat lunak (software) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung. Teknologi multimedia yang menggabungkan beberapa media ini diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah dalam proses belajar mengajar.

Peran guru tidak hanya memberikan pemahaman materi tetapi juga harus mampu memberikan motivasi, membimbing, dan mampu memberi nasehat kepada peserta didik. Menurut Zein (2016:279) peran guru adalah sebagai pengorganisasi lingkungan belajar dan sekaligus sebagai fasilitator belajar. Guru merupakan salah satu faktor penentu pokok dalam peningkatan mutu pendidikan, dalam proses pembelajaran guru harus dapat menggunakan metode-metode atau cara mengajar yang baik sehingga peserta didik merasa tertarik atau tidak bosan pada saat proses belajar. Pembelajaran kelas maya juga tidak terlepas dari peran orang tua, peran orang tua sangat dibutuhkan peserta didik dalam pembelajaran kelas maya sebagai guru sekaligus fasilitator, selain itu peran orang tua dibutuhkan sebagai pengawas agar peserta didik tidak salah dalam penggunaan smartphone.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah pada tanggal 7 Juni 2020 yang telah dilaksanakan di SD Muhammadiyah Sudagaran Wonosobo mengenai pembelajaran kelas maya atau kelas virtual khususnya di kelas VI yaitu, pembelajaran kelas maya sudah berlangsung sebelum adanya pandemi Covid-19. Pembelajaran kelas maya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bereksplorasi mencari referensi dari internet dengan panduan serta dampingan dari guru, setelah adanya pandemi covid-19 pembelajaran kelas maya berlangsung dengan dampingan orang tua sebagai guru di rumah. Awal dibentuknya pembelajaran kelas maya pada tahun 2018 dan pembelajaran kelas maya pada waktu itu hanya menggunakan *office 365*. Tujuan pembelajaran kelas maya yaitu memotivasi peserta didik

agar lebih giat dalam belajar, mengenalkan literasi digital agar anak termotivasi dalam kegiatan membaca dan menulis.

Pembelajaran kelas maya tidak terlepas dari peran guru, peran guru berperan penting dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan dan menilai sehingga akan terbentuklah karakter peserta didik yang baik, jika karakter peserta didik terbentuk dengan baik maka akan tercipta generasi yang berguna untuk bangsa dan negara, selain itu peran guru juga sangat penting dalam memberikan pemahaman materi. Bentuk penguatan pemahaman materi yang dilakukan guru dengan menggunakan metode tanya jawab. Tanya jawab dilakukan pada sesi pembelajaran, dengan tujuan agar peserta didik dapat lebih paham dengan materi yang guru sampaikan. Guru dalam memberikan materi menggunakan video pembelajaran atau melalui *zoom*, jika terdapat peserta didik yang masih belum paham maka guru akan mengajak peserta didik untuk berdiskusi melalui *google classroom* atau boleh menanyakan langsung kepada guru melalui *WhatsApp* mengenai materi yang belum paham. Pada akhir pembelajaran atau akhir minggu guru akan mengevaluasi hasil belajar peserta didik untuk mengetahui seberapa paham peserta didik terhadap materi yang di terima.

Pembelajaran kelas maya didukung dengan berbagai aplikasi diantaranya: WA Group dan *Office 365*. Melalui *Office 365* penyampaian materi menggunakan *MS Sway* dalam bentuk presentasi ataupun video, latihan soal menggunakan *Office Form*, kemudian ada juga penyampaian materi melalui aplikasi *Zoom*. Teknis penyampaian materi tiap harinya

berbeda-beda sebagai contoh hari senin berbentuk tulisan, hari selasa berbentuk *Zoom* dan seterusnya, untuk penyampaian Kuis menggunakan *Qahoot*, dan *Google classroom*.

Penerapan pembelajaran kelas maya di kelas VI berbeda dengan penerapan pembelajaran kelas maya di kelas lain, kelas VI selalu dijadikan pilot projects sekolah terutama pada pembelajaran kelas mayanya, perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran. Pada kelas VI pelaksanaan pembelajaran lebih difokuskan pada kegiatan diskusi melalui *google classroom* dan juga menggunakan video pembelajaran sebagai media.

Pembelajaran kelas maya di ikuti oleh seluruh peserta didik yang ada di SD Muhammadiyah Sudagaran Wonosobo, peserta didik SD Muhammadiyah Sudagaran Wonosobo berjumlah 517 sedangkan untuk kelas VI sendiri berjumlah 78 peserta didik yang terbagi dalam 3 kelas yaitu kelas Al 'araf, kelas Al a'la dan kelas Al Rahman. Masing-masing kelas berjumlah 26 peserta didik. Pembelajaran kelas maya merupakan salah satu dari *smart school*, *smart school* adalah sebuah sistem yang terintegrasi dengan sistem big data artinya baik pembelajaran, pembayaran maupun sarana prasarana terintegrasi dengan internet dan *smart scool* dirancang untuk meminimalisir penggunaan kertas.

Guru dan orang tua peserta didik bekerja sama untuk memantau anak dalam belajar di rumah seperti, guru memberikan link kepada orang tua peserta didik yang di dalamnya berupa form yang harus diisi oleh orang tua peserta didik dengan jujur berdasarkan dengan pengamatan dan kegiatan

sehari-hari. Kelebihan pembelajaran kelas maya ini adalah memberikan keleluasaan pada peserta didik untuk mengerjakan tugas, peserta didik bisa menyesuaikan waktu pengerjaan serta mencari jawaban dari berbagai sumber belajar, pembelajaran bisa 24 jam dalam artian jejak digital tidak terhapus, waktu pengerjaan tugas lebih lama atau tidak harus di jam pembelajaran, pengumpulan tugas bisa dikirim kembali kepada gurunya pada jam berapapun. Setiap pembelajaran ada kelebihan dan kekurangannya, kekurangan pembelajaran kelas maya yaitu anak sulit untuk fokus pada pembelajaran karena suasana rumah yang kurang kondusif, membutuhkan pemahaman lebih tentang sistem, sulit sinyal dan membutuhkan biaya lebih. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul “Studi Deskriptif Peran Guru dalam Proses Pembelajaran Kelas Maya untuk Memperkuat Pemahaman Materi di Kelas VI SD Muhammadiyah Sudagaran Wonosobo”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah untuk penelitian ini adalah:

1. Beralihnya pembelajaran langsung (belajar di sekolah) menjadi pembelajaran kelas maya (belajar di rumah)
2. Peran guru dalam pembelajaran kelas maya
3. Cara guru dalam memperkuat pemahaman materi
4. Kendala-kendala pembelajaran kelas maya

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih fokus, sempurna dan mendalam, maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Oleh sebab itu, penulis membatasi diri hanya berkaitan dengan “Peran Guru dalam Pembelajaran Kelas Maya”. Peran guru dipilih karena dalam pembelajaran dibutuhkan seorang guru yang membantu peserta didik dalam memahami materi yang akan ia pelajari, sehingga peserta didik dapat mencapai kompetensi-kompetensi dalam pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peran guru dalam proses pembelajaran kelas maya di kelas VI SD Muhammadiyah Sudagaran Wonosobo?
2. Bagaimana cara guru dalam memperkuat pemahaman materi pada pembelajaran kelas maya di kelas VI SD Muhammadiyah Sudagaran Wonosobo?
3. Apa kendala dan solusi dalam proses pembelajaran kelas maya di kelas VI SD Muhammadiyah Sudagaran Wonosobo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui peran guru dalam proses pembelajaran kelas maya untuk memperkuat pemahaman materi di kelas VI SD Muhammadiyah Sudagaran Wonosobo.
2. Mengetahui cara guru dalam memperkuat pemahaman materi pada pembelajaran kelas maya di kelas VI SD Muhammadiyah Sudagaran Wonosobo.
3. Mengetahui kendala dan solusi dalam proses pembelajaran kelas maya di kelas VI SD Muhammadiyah Sudagaran Wonosobo.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai acuan bagi sekolah maupun guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan daring atau *e-learning* dengan desain yang menarik dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik yang menyenangkan dan bermakna.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan referensi proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga metode pembelajaran ini sesekali dapat diterapkan.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan referensi bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini memberikan pengalaman berharga bagi peneliti dalam proses pembelajaran di sekolah. Bagi penelitian lain hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan ketika akan melakukan penelitian yang menerapkan pembelajaran daring atau *e-learning*.