

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era yang memasuki revolusi industri 4.0 dikenal sebagai abad terbuka dan abad globalisasi, dan pengaruhnya terhadap pendidikan di abad ke 21 menjadi jelas. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah merambah setiap aspek kehidupan abad ke-21, termasuk ruang kelas. Muncul inovasi-inovasi baru yang mulai memanfaatkan jaringan komputer dan internet dalam proses pembelajaran, yang sering disebut dengan *e-learning* atau pembelajaran daring. Perihal ini cocok dengan fungsi dari pendidikan menurut Undang-Undang dalam Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan dalam pasal yang berisi:

“Pendidikan nasional berperan meningkatkan serta membentuk sifat dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa”.

Bersumber pada fungsi serta tujuan pendidikan yang sudah diuraikan di atas, pendidikan pada abad 21 memiliki tujuan untuk merealisasikan harapan bangsa ialah warga bangsa Indonesia yang makmur serta sejahtera, dengan peran yang terhormat serta seimbang dengan bangsa lain pada dunia global, setelah kelompok inti manusia yang terampil telah dibentuk di masyarakat.

Peserta didik dapat meningkatkan pengetahuannya melalui praktik pembelajaran daring. Menurut Yanti (2020: 62), pembelajaran daring adalah proses memperoleh pengetahuan melalui penggunaan sarana elektronik, khususnya internet. Ketika berbicara tentang pembelajaran daring, m a k a

mengacu pada kursus yang disampaikan melalui berbagai jaringan komputer yang terhubung langsung ke internet, seperti intranet, ektranet, atau komputer pribadi.

Untuk membina hubungan positif dengan peserta didik, guru harus menunjukkan perilaku yang bertanggung jawab dan semangat profesional, yang pada gilirannya mendorong keterlibatan peserta didik yang lebih besar dalam pelaksanaan pembelajaran. Keaktifan peserta didik pada aktivitas pembelajaran amat memastikan keefektifan dalam perolehan tujuan pembelajaran. Jika sebagian besar atau seluruh peserta didik terlibat dalam beberapa cara—baik secara fisik, intelektual, atau sosial—maka pembelajaran dapat menjadi efektif dan bermanfaat. Guru harus mampu membangkitkan minat peserta didik dalam belajar dan menggunakan berbagai strategi untuk melibatkan seluruh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran daring.

Tri Hardini (2015: 124) mendefinisikan keaktifan belajar ialah upaya ataupun kerja yang dilaksanakan dengan tekun dalam pembelajaran. Kesimpulannya, keaktifan peserta didik pada aktivitas pembelajaran ialah seluruh aktivitas fisik ataupun non fisik dari peserta didik pada proses aktivitas pembelajaran yang maksimal sampai dapat menghasilkan kondisi kelas yang kontributif.

Peranan guru dalam pembelajaran daring menempatkan guru sebagaimana mestinya, yang guru diposisikan sebagai fasilitator. Peranan guru ialah membagikan sarana pembelajaran untuk peserta didik seperti pembelajaran pada umumnya. Kewajiban guru dalam pembelajaran daring di

antaranya yaitu mempersiapkan seluruh bahan atau data tentang materi yang diberikan, mempersiapkan penugasan, latihan dan penilaian evaluasi. Pelaksanaan pembelajaran daring dalam proses kegiatan pembelajaran diharapkan sebagai pengganti untuk menanggulangi permasalahan kemandirian belajar yang kerap ditemukan, sebab dalam mempraktikkan pembelajaran daring akan dapat mengarahkan peserta didik untuk menggali serta menekuni ilmu pengetahuan yang luas dari jagat maya sehingga menimbulkan inspirasi dari peserta didik dalam menekuni ilmu pengetahuan. Guru wajib memahami komunikasi dalam jaringan, ialah metode komunikasi serta metode penyampaian dan menerima pesan melewati jaringan internet. Aktivitas pembelajaran daring diterapkan sesuai dengan keahlian tiap-tiap sekolah. Pembelajaran daring dilaksanakan dengan memanfaatkan bermacam-macam platform yang mendukung proses aktivitas pembelajaran. Sudarsana (2020: 4).

Pembelajaran daring memiliki peranan yang penting dalam pengembangan 4 pilar pendidikan yang dibuat oleh UNESCO, di antaranya “(1) *Learning to Know* (belajar untuk mengetahui), (2) *Learning to Do* (belajar untuk melakukan sesuatu), (3) *Learning to Be* (belajar untuk menjadi sesuatu), dan (4) *Learning to Live Together* (belajar untuk hidup bersama)”. Empat pilar pendidikan memfokuskan tentang belajar yang mewajibkan seluruh peserta didik bersikap aktif saat proses pembelajaran. Sikap aktif dari peserta didik saat proses pembelajaran daring sangatlah penting, sebab pemahaman, keahlian dan kepribadian sangat berharga, peserta didik perlu mengusahakannya. Peserta didik diperlukan untuk mengembangkan serta menjalankan empat pilar

pendidikan tersebut saat pelaksanaan pembelajaran daring agar tercipta proses pembelajaran yang aktif. Atribut yang menunjukkan disposisi konstruktif pada peserta didik meliputi partisipasi peserta didik, pertanyaan peserta didik, reaksi peserta didik terhadap konten kursus, dan potensipengembangan wawasan baru ke dalam konsep kursus. Pembelajaran daring dengan mengembangkan 4 pilar pendidikan dapat menjadikan peserta didik aktif pada proses pembelajaran karena 4 pilar pendidikan dapat menuntut, memacu dan merangsang keaktifan peserta didik pada aktivitas pembelajaran. Dengan begitu, maka keefektifan pembelajaran dapat tercapai karena peserta didik optimal dalam menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Winaya (2020: 180)

Berdasarkan pendapat Ridlo (2014) peneliti memilih sampel penelitian kelas 4 SD Muhammadiyah Cipete dikarenakan pada anak berusia 9 – 12 tahun yang umumnya duduk di kelas 4, 5, dan 6 SD biasanya mempunyai ciri – ciri yang khas ialah rasa penasaran yang besar, mau belajar, dan realistis. Peneliti memilih SD Muhammadiyah Cipete karena berdasarkan informasi dari guru di SD tersebut menyatakan pembelajaran daring telah dilakukan sebelum pandemi covid-19 melanda. Selain itu, SD tersebut juga sudah terbiasa melaksanakan pembelajaran daring alhasil penulis berminat guna mengidentifikasi bagaimana penerapan pembelajaran daring di sekolah tersebut.

Pembelajaran daring di SD Muhammadiyah Cipete sangatlah baik karena dapat mendorong peserta didik untuk aktif pada aktivitas pembelajaran tersebut. Peserta didik kelas 4 begitu senang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran daring mulai dari tanya jawab dengan guru, mengerjakan soal

menggunakan *google formulir* maupun *quizziz*, rajin memberikan komentar untuk video pembelajaran di *youtube* SD Muhammadiyah Cipete yang diunggah oleh guru, dsb. Keunggulan dari SD Muhammadiyah Cipete dalam menerapkan sistem pembelajaran daring yaitu pembelajaran dilaksanakan secara berkelanjutan. Kepala sekolah yang mengharuskan SD Muhammadiyah Cipete memiliki program unggulan yaitu pembelajaran yang berbasis IT.

Guru kelas 4 SD Muhammadiyah Cipete memberikan beberapa informasi mengenai pembelajaran daring di SD tersebut. Pembelajaran daring SD Muhammadiyah Cipete telah berjalan lancar sejak Maret 2020. Pembelajaran daring SD Muhammadiyah Cipete unik dibandingkan dengan institusi lainnya. Pembelajaran daring di SD Muhammadiyah Cipete difasilitasi oleh sebuah platform. Pembelajaran daring di sekolah tersebut juga memanfaatkan media interaktif. Peserta didik kelas 4 SD Muhammadiyah Cipete dapat memanfaatkan penggunaan media digital dalam berbagai cara, termasuk kemandirian belajar, minat belajar yang terus meningkat, potensi kreatif yang lebih luas, dan hubungan guru dengan peserta didik yang lebih baik.

SD Muhammadiyah Cipete telah menerapkan pembelajaran daring terhadap peserta didik. Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Cipete menyatakan bahwa SD tersebut merupakan SD yang berbasis IT. SD tersebut merupakan sekolah IT yang sudah berpengalaman dalam menerapkan pembelajaran daring. Guru-guru di SD tersebut khususnya di kelas 4 selalu menerapkan pembelajaran daring selain pembelajaran yang bertatap muka

dengan peserta didik.

Sesuai dengan latar belakang tersebut, penulis berkehendak menelusuri informasi lebih lanjut tentang keaktifan peserta didik di kelas 4 dalam 4 pilar pendidikan pada implementasi pembelajaran daring di SD Muhammadiyah Cipete Banyumas. Penulis memusatkan pada keaktifan peserta didik dalam 4 pilar pendidikan pada pembelajaran daring, implementasi pembelajaran daring di sekolah tersebut, dan kendala dalam proses pembelajaran daring.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah yaitu:

1. “Adanya pelaksanaan pembelajaran daring di SD Muhammadiyah Cipete Banyumas.
2. Kurangnya keaktifan peserta didik kelas 4 dalam empat pilar pendidikan di SD Muhammadiyah Cipete Banyumas.
3. Adanya kendala dalam proses pembelajaran daring di kelas 4 SD Muhammadiyah Cipete Banyumas”.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, alhasil pembatasan riset ini yaitu pelaksanaan pembelajaran daring di kelas 4 SD Muhammadiyah Cipete Banyumas, keaktifan peserta didik kelas 4 dalam empat pilar pendidikan di SD Muhammadiyah Cipete Banyumas, dan kendala dalam proses pembelajaran daring di kelas 4 SD Muhammadiyah Cipete Banyumas.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dari riset ini yaitu:

1. “Bagaimana implementasi pembelajaran daring pada peserta didik di kelas 4 SD Muhammadiyah Cipete Banyumas?”
2. Bagaimana keaktifan peserta didik dalam 4 pilar pendidikan pada pembelajaran daring di kelas 4 SD Muhammadiyah Cipete Banyumas?
3. Bagaimana kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran daring di kelas 4 SD Muhammadiyah Cipete Banyumas?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, tujuan riset ini yaitu:

1. Mendeskripsikan implementasi pembelajaran daring pada peserta didik di kelas 4 SD Muhammadiyah Cipete Banyumas.
2. Mendeskripsikan keaktifan peserta didik dalam 4 pilar pendidikan pada pembelajaran daring di kelas 4 SD Muhammadiyah Cipete Banyumas.
3. Mendeskripsikan kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran daring di kelas 4 SD Muhammadiyah Cipete Banyumas.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritisnya, penelitian ini dapat berfungsi sebagai panduan bagi institusi dan pendidik saat menerapkan pembelajaran daring yang menarik dan efektif.

2. Manfaat praktis

Manfaat baik teoritis maupun praktis akan diperoleh semua pihak yang terlibat yaitu:

a. Bagi Peserta Didik

Studi ini menawarkan peserta didik kesempatan yang menarik untuk mendapatkan pengetahuan praktis.

b. Bagi Guru

Temuan penelitian ini dapat berfungsi sebagai titik referensi untuk proses pembelajaran yang menarik dan dapat diterapkan sesekali.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur bagi institusi pendidikan dalam upaya meningkatkan kuantitas dan kualitas pembelajaran daring yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Temuan dari penelitian ini memberikan akademisi wawasan yang sangat berharga tentang dinamika pembelajaran daring. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bagi peneliti masa depan yang tertarik untuk melakukan studi mereka sendiri tentang topik pembelajaran daring dengan fokus terapan.