

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kasus Covid-19 yang pertama masuk ke dalam Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020, Covid-19 merupakan sebuah virus yang menyerang sistem pernapasan manusia dan virus ini sangat mengkhawatirkan karena dapat menyerang siapa saja, hal ini membuat Indonesia khususnya pemerintah menerapkan kebijakan *lockdown* atau yang lebih dikenal dengan PSBB (pembatasan sosial berskala besar) sesuai dengan dasar hukum UU No 6 Tahun 2018 dan juga PP no 21 tahun 2020. Kebijakan PSBB sangat berdampak ke seluruh sektor kehidupan masyarakat Indonesia tanpa terkecuali khususnya ke sektor pendidikan.

Upaya pencegahan diterapkan dalam sektor pendidikan oleh pemerintah lewat Surat Keputusan Bersama (SKB) empat menteri pada bulan Maret 2020 tentang penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh yang kemudian akan disebut sebagai PJJ, dengan diterapkannya kebijakan tersebut lembaga pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi serentak mulai menerapkan PJJ untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 yang semakin meluas. Pembelajaran yang semula dilakukan dengan pembelajaran tatap muka yang kemudian akan disebut sebagai PTM mulai digantikan menjadi PJJ, dan dalam pelaksanaannya PJJ memiliki beberapa kendala dan dibutuhkan banyak kesiapan segala pihak (Novianto et al., 2021).

Menurut UU No 20 Tahun 2003 menjelaskan pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain. Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan jarak jauh memerlukan media pembelajaran yang dapat berasal dari berbagai sumber belajar seperti teknologi komunikasi, informasi, dan media lainnya.

Menurut Daryanto (2010) media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat

merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Dalam menyampaikan media pembelajaran diperlukan *platform* yang dapat digunakan untuk menyampaikan media pembelajaran selama PJJ berlangsung.

Selama pelaksanaannya, PJJ mempunyai dua metode yang dapat digunakan, yaitu sinkronus dan asinkronus. Mengacu pada Novianto et al., (2021) menurut Finkelstein (2016) Pembelajaran sinkron adalah pembelajaran yang dilakukan antara pengajar dan yang diajar di waktu bersamaan atau waktu nyata (*real time*). Sedangkan, menurut Shahabadi & Uplane (2015) asinkronus adalah pembelajaran yang dilakukan antara pengajar dan yang diajar di waktu yang tidak bersamaan.

Menurut penelitian Lubis (2020) kendala selama proses PJJ berlangsung terkait kepada efektivitas pembelajaran, kurangnya sarana dan prasarana yang dipengaruhi oleh faktor ekonomi dan ketidaksiapan teknologi (penggunaan *platform*) menjadi suatu hambatan dalam berlangsungnya kegiatan belajar *online* (PJJ). Sehingga hasil belajar yang diberikan oleh pemelajar (dosen) tidak 100% lancar atau efektif. Penelitian ini menunjukkan bahwa kurangnya kesiapan terhadap penggunaan teknologi (penggunaan *platform*) yang digunakan dalam PJJ menjadi faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas pada pembelajaran.

Upaya pencegahan juga dilakukan oleh semua lembaga pendidikan sesuai arahan dari SKB empat menteri salah satunya yaitu Universitas Negeri Jakarta (UNJ), melalui Surat Edaran Rektor No 7/UN39/SE/2020 PTM dialihkan menjadi PJJ dengan memanfaatkan *platform* media pembelajaran yang tersedia.

Selama PJJ berlangsung, UNJ melakukan pembongkaran terhadap gedung-gedung perkuliahan, dikutip dari republika.com pembongkaran terhadap gedung-gedung perkuliahan ini diharapkan selesai dalam kurun waktu kurang lebih 33 bulan, mulai dari 2022 sampai dengan 2024. Pembongkaran yang dilakukan menyebabkan ruang kelas yang digunakan untuk perkuliahan menjadi berkurang dan berpotensi terhadap penambahan masa waktu PJJ di UNJ. Sehingga berdasarkan hal tersebut perlu diketahui efektivitas dari penggunaan *platform* yang digunakan untuk menyampaikan media pembelajaran selama PJJ berlangsung di UNJ dan menjadi salah satu alasan mengapa penelitian ini dibuat.

Umumnya pelaksanaan PJJ dilakukan menggunakan *platform Learning Management System* yang selanjutnya akan disebut sebagai LMS, karena fitur-fitur yang ada pada *platform* LMS sangat membantu pembelajaran. Menurut Wicaksono & Rachmadyanti (2016) LMS adalah suatu perangkat lunak (*software*) untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara *online*, *e-learning* dan materi-materi pelatihan, yang semua itu dilakukan dengan *online*. Fitur-fitur yang ada pada LMS sangat menunjang pelaksanaan PJJ hal ini dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Leny Dhianti (2021) menunjukkan bahwa penggunaan LMS mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja tanpa terbatas ruang dan waktu.

Dengan beragamnya *platform* LMS yang ada, pemilihan *platform* yang digunakan untuk menyampaikan media pembelajaran pada saat PJJ perlu diperhatikan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Leny Dhianti (2021) pemilihan *platform* LMS yang digunakan untuk menyampaikan media pembelajaran selama PJJ mempengaruhi hasil belajar mahasiswa, *platform* LMS tersebut antara lain yaitu, Edmodo, Schoology, dan Google Classroom. Sehingga berdasarkan penelitian tersebut perlu diketahui efektivitas dari masing-masing *platform* LMS yang berbeda.

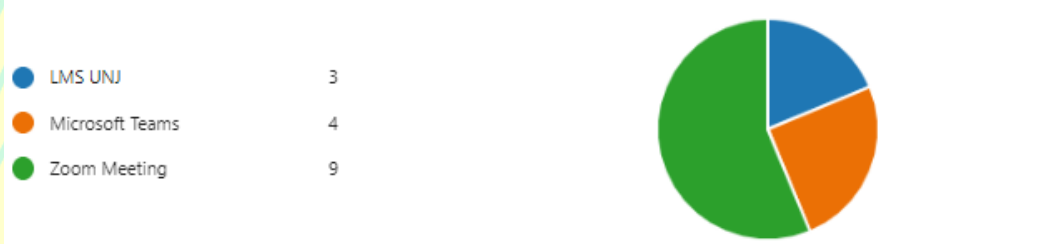
Selanjutnya yang menjadi kelemahan dari LMS adalah tidak adanya fitur *video conference*. Sampai pada saat penelitian ini dibuat peneliti tidak menemukan *platform* LMS yang memiliki fitur *video conference* di dalamnya, sehingga pada penelitian ini dianggap bahwa kelemahan yang ada pada LMS salah satunya adalah tidak mempunyai fitur *video conference* di dalamnya. *Video conference* merupakan telekomunikasi audio dan video untuk membawa orang ke tempat berbeda dalam waktu yang bersamaan untuk pertemuan. Selain audio dan pengiriman visual aktivitas menjumpai, *video conferencing* bisa dengan dokumen, informasi yang diperlihatkan dengan komputer, dan *whiteboards* (herryawan, 2009).

Pada masa-masa awal PJJ berlangsung, di UNJ lebih banyak melaksanakan PJJ dengan menggunakan metode sinkronus. Menurut survey awal yang peneliti lakukan terhadap para dosen di UNJ, *platform* yang paling sering digunakan oleh sebagian dosen di UNJ untuk menyampaikan media pembelajaran adalah *platform*

Zoom Meeting, Zoom Meeting merupakan sebuah *platform* video yang aman dan andal mendukung semua kebutuhan komunikasi Anda, termasuk rapat, obrolan, telepon, webinar, dan acara online (zoom.us). Zoom Meeting merupakan sebuah *platform* yang memiliki fitur *video conference* di dalamnya, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa pada masa awal PJJ di UNJ membutuhkan sebuah *platform* yang mempunyai fitur *video conference* dan juga karena alasan inilah *platform* Zoom Meeting dipilih pada penelitian ini.

Selama Pembelajaran Jarak Jauh yang telah dilakukan, media pembelajaran apa yang paling sering digunakan?

[More Details](#)



Gambar 1. 1 Survey awal penelitian

Jauh sebelum Covid-19 masuk ke Indonesia atau sebelum pandemi, UNJ sudah menjalin kerja sama dengan pihak Microsoft, sehingga semua produk Microsoft dapat dimanfaatkan oleh dosen dan juga mahasiswa. Salah satu produk yang ada pada Microsoft yaitu Microsoft Teams, Microsoft Teams adalah sebuah hub kolaborasi tim yang mengintegrasikan berbagai fitur agar tim dapat terorganisir dalam satu tempat (microsoft.com). Microsoft Teams sendiri bukanlah sebuah *platform* LMS, akan tetapi fitur-fitur yang ada pada Microsoft Teams seperti memberikan tugas, berbagi layar, dan papan tulis dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan media pembelajaran pada saat PJJ. Sehingga karena alasan inilah *platform* Microsoft Teams dipilih pada penelitian ini.

Selama berlangsungnya PJJ, UNJ meluncurkan sebuah LMS yang kemudian diresmikan pada tanggal 28 Mei 2021. *Learning Management System* (LMS) Universitas Negeri Jakarta atau lebih dikenal sebagai LMS UNJ ini dibuat untuk menunjang kegiatan mahasiswa dan dosen dalam melaksanakan PJJ. Sehingga karena alasan inilah LMS UNJ dipilih pada penelitian ini.

Ketiga *platform* pada penelitian ini mempunyai beberapa perbedaan, diantaranya Zoom Meeting dan Microsoft Teams bukan sebuah *platform* yang

dibuat untuk tujuan pembelajaran akan tetapi fitur dari kedua *platform* ini dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan media pembelajaran, berbeda dengan LMS UNJ yang memang dibuat untuk tujuan pembelajaran. Sehingga dari perbedaan tersebut perlu diketahui apakah terdapat pengaruh dari efektivitas masing-masing ketiga *platform* untuk menyampaikan media pembelajaran PJJ di UNJ.

Belum adanya penelitian mengenai perbandingan penilaian efektivitas pembelajaran menggunakan *platform* Zoom Meeting, Microsoft Teams, dan LMS UNJ sebagai media pembelajaran PJJ di UNJ juga menjadikan alasan penelitian ini dibuat.

Pengukuran efektivitas pembelajaran akan dilakukan menggunakan metode QAIT Model, Metode QAIT Model adalah sebuah model pengajaran yang dikembangkan oleh Slavin (1994) yang berfokus terhadap unsur-unsur yang dapat dikendalikan oleh guru. Menurut Slavin (1994), dalam Metode QAIT proses pembelajaran yang efektif terdiri dari empat elemen, yaitu *Quality*, *Appropriate*, *Incentive*, dan *Time*. Keempat elemen tersebut yang akan digunakan untuk menilai efektivitas pembelajaran.

Subjek penelitian yang akan digunakan adalah Mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2020, 2021, dan 2022 yang sedang dan sudah menggunakan LMS UNJ, Microsoft Teams, dan Zoom Meeting sebagai media pembelajaran selama Pembelajaran Jarak Jauh atau selama PJJ berlangsung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, berikut ini adalah beberapa identifikasi masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Covid-19 masuk ke Indonesia membuat pemerintah Indonesia menerapkan kebijakan PSBB dan berdampak ke seluruh sektor kehidupan masyarakat Indonesia.
2. Kebijakan PSBB yang berlaku membuat Pembelajaran Tatap Muka terganggu dan digantikan menjadi Pembelajaran Jarak Jauh.
3. PJJ membutuhkan *platform* yang digunakan untuk menyampaikan media pembelajaran selama PJJ berlangsung.

4. Terdapat kendala selama proses berjalannya PJJ dan hal tersebut mempengaruhi efektivitas pembelajaran.
5. Pemilihan *platform* yang digunakan untuk menyampaikan media pembelajaran selama PJJ berdampak terhadap efektivitas pembelajaran.
6. Sebelum pandemi terjadi, PJJ belum diterapkan secara luas sehingga pada saat diterapkan, diperlukan pengukuran terhadap efektivitas pembelajaran.
7. Terdapat pembongkaran terhadap sebagian besar gedung perkuliahan yang ada secara bersamaan di UNJ sehingga ruang untuk PTM menjadi terbatas.
8. Microsoft Teams dan Zoom Meeting bukan sebuah *platform* LMS dan tidak dikhususkan untuk tujuan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian yang akan dibuat agar penelitian lebih terarah dan sesuai dengan pembahasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan terhadap *platform* yang digunakan untuk menyampaikan media pembelajaran selama PJJ di UNJ berlangsung yaitu, Zoom Meeting, Microsoft Teams, dan LMS UNJ.
2. Perbandingan efektivitas pembelajaran terhadap *platform* diukur menggunakan pendekatan Metode *Quality, Appropriate, Incentive, Time* Model atau Metode QAIT Model.
3. Pengukuran yang dilakukan terhadap efektivitas pembelajaran diukur berdasarkan salah satu faktor saja yaitu komponen yang digunakan, dalam hal ini yaitu *platform* Zoom Meeting, Microsoft Teams, dan LMS UNJ.
4. Subjek penelitian yang akan diteliti adalah Mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Angkatan 2020, 2021 dan 2022, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta yang sudah dan sedang menggunakan *platform* Zoom Meeting, Microsoft Teams dan LMS UNJ yang digunakan untuk menyampaikan media pembelajaran selama PJJ berlangsung.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, berikut adalah perumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

Bagaimana hasil efektivitas pembelajaran jarak jauh menggunakan platform Zoom Meeting, Microsoft Teams, dan LMS UNJ yang digunakan sebagai media pembelajaran selama PJJ berlangsung di Universitas Negeri Jakarta menggunakan metode QAIT Model.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan penelitian yang akan dibuat adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran jarak jauh dari penggunaan platform Zoom Meeting, Microsoft Teams, dan LMS UNJ yang digunakan sebagai media pembelajaran selama PJJ berlangsung di Universitas Negeri Jakarta.

1.6 Kegunaan Penelitian

Manfaat dari penelitian yang Peneliti lakukan untuk beberapa pihak adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui efektivitas pembelajaran jarak jauh menggunakan platform Zoom Meeting, Microsoft Teams, dan LMS UNJ untuk menyampaikan media pembelajaran selama PJJ berlangsung di Universitas Negeri Jakarta.
2. Membantu Mahasiswa dan Dosen dalam menentukan Platform yang akan digunakan dalam menyampaikan media pembelajaran selama PJJ berlangsung di Universitas Negeri Jakarta.
3. Menjadi bahan referensi untuk membuat dan mengembangkan penelitian lainnya.