

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting untuk menentukan berhasilnya tujuan pembangunan, karena sumber daya manusia merupakan aset yang sangat berperan untuk menggerakkan kegiatan pembangunan untuk masa yang akan datang. Sebab itu tidak akan mungkin seorang manusia biasa mengelola sumber daya alam, mampu mengikuti kemajuan IPTEK, serta mampu ikut bersaing secara global tanpa adanya sumber daya yang handal.

Dalam undang-undang RI pasal 1 (2003:5) yang menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spisritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan bangsa negara.

Jadi jelaslah pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja agar anak didik memiliki sikap dan kepribadian yang baik, sehingga pendidikan harus diselenggarakan sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional berdasarkan UU No 20/2003. Sebagai timbal

baliknya pembelajaran secara sistematis diajarkan kepada siswa agar terciptalah manusia yang cerdas, terampil dan berkualitas.

Pendidikan merupakan kebutuhan dan sekaligus hak dasar setiap warga negara tanpa mendeskripsikan ras, suku, usia, jenis kelamin, status sosial maupun letak geografis, artinya setiap individu memperoleh hak yang sama di dunia pendidikan untuk memperoleh pendidikan. Berbagai kendala pendidikan yang muncul sudah menjadi tanggung jawab pemerintah untuk mencari solusi yang tepat dalam mengurai permasalahan di dunia pendidikan.

Penyebaran virus corona COVID-19 telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Karena itu untuk mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah telah mengeluarkan kebijakan seperti *social distancing* dan *physical distancing*. Pendidikan yang semula dengan metode tatap muka di lembaga pendidikan, kini diubah menjadi pembelajaran daring/*online* dan dilaksanakan dari rumah masing-masing untuk mencegah dan menanggulangi penyebaran virus COVID-19 ini. Kebijakan tersebut berlaku bagi semua jenjang pendidikan baik dari tingkat Sekolah Dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Hal ini merupakan langkah inisiatif dari pemerintah karena pembelajaran tidak harus bertemu langsung, tidak harus bertatap muka langsung, namun bisa dilaksanakan dengan sosial media, media teknologi, dan aplikasi. Pembelajaran tersebut yang dikenal dengan pembelajaran daring (Adiwijaya,2020). Karena kondisi ini masyarakat diharuskan untuk tetap

berada di rumah, belajar, bekerja dan beribadah di rumah. Akibat dari kebijakan pemerintah tersebut membuat sektor pendidikan seperti sekolah maupun perguruan tinggi menghentikan proses pembelajaran tatap muka secara langsung. Sebagai gantinya, proses pembelajaran dilakukan secara daring yang bisa dilaksanakan dari rumah masing-masing peserta didik.

Sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease* (COVID-19) menganjurkan untuk melakukan proses belajar dari rumah yaitu melalui pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran daring ini pastinya memerlukan perangkat pendukung seperti *komputer* atau *laptop*, *handphone android* dan alat bantu lain sebagai perantara yang tentunya harus terhubung dengan koneksi internet.

Dengan adanya kebijakan pembelajaran daring di rumah, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran. Perubahan cara mengajar ini tentunya membuat guru dan peserta didik beradaptasi dari pembelajaran tatap muka di kelas menjadi pembelajaran daring. Belajar merupakan proses seseorang untuk mengetahui, memahami dan dapat melakukan dari hal yang tadinya belum diketahui, hal yang belum dipahami dan tidak dapat dilakukan.

Sarana pembelajaran yang baik dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang menarik. Begitu pula dengan pengelolaan kelas yang baik dan optimal oleh guru, maka akan terwujudnya suasana kelas yang aman dan nyaman maka peserta didik pun akan memberikan respon yang

seirama seperti berperilaku sopan, penuh perhatian, dan sehingga menciptakan keharmonisan antara guru dan peserta didik didalam kehidupan kelas.

Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu peserta didik dalam mencerna materi pembelajaran secara interaktif, produktif, efektif, dan menyenangkan. Selain itu peserta didik juga diharapkan memiliki pengetahuan tentang media aplikasi tersebut. Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang saat ini pembelajaran lebih diarahkan memanfaatkan teknologi dengan baik. Salah satu pemanfaatan teknologi yang inovatif saat ini yaitu menggunakan media aplikasi *zoom cloud meeting*.

Zoom Cloud Meeting sendiri merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video. Pendiri aplikasi *Zoom Meeting* yaitu Eric Yuan yang diresmikan tahun 2011 yang kantor pusatnya berada di San Jose, California. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran saja tetapi bisa digunakan untuk urusan perkantoran maupun urusan lainnya. *Platform* ini gratis jadi bisa digunakan oleh siapapun dengan batas waktu selama empat puluh menit dan tidak ada batasan waktu jika akun kita berbayar. Dalam aplikasi *Zoom Meeting* ini kita bisa berkomunikasi langsung dengan siapapun melalui video. Oleh karena itu, aplikasi ini memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran daring.

Zoom Cloud Meeting adalah sebuah aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan komunikasi di manapun dan kapanpun dengan banyak orang tanpa harus bertemu fisik secara langsung. Aplikasi dengan mudah dapat di install pada perangkat *PC (Personal Computer), Laptop, Smartphone Android*, dengan catatan harus ada koneksi internet. *Zoom Cloud* begitulah sebutannya, aplikasi ini sangat cocok sekali untuk melakukan *Video Conference*, dengan ringannya bandwidth yang digunakan, tidak ada iklan di aplikasi tersebut, serta tidak telalu banyak memakan resource memory jika dijalankan di *Android* atau *PC*. Untuk melakukan registrasi, cukup memasukan email dihalaman utama website *zoom.us*, dan nanti akan mendapatkan email notifikasi Aktifasi *Account*, dan selanjutnya ikuti langkah-langkahnya. Jadi dengan adanya aplikasi ini kita dapat terbantu berkomunikasi walaupun jarak jauh, semua penjelasan dan pesan dapat tersampaikan secara langsung tanpa harus bertemu secara fisik.

Dengan menggunakan *zoom meeting* guru dan peserta didik dapat saling bertatap muka atau *face to face* secara daring. Di dalam *zoom meeting* itu sendiri terdapat banyak fitur dan salah satunya adalah *Breakout Rooms Zoom*. *Breakout Rooms Zoom* ini sendiri dapat

memungkinkan operator (*host*) dapat membagi pertemuan menjadi *room* yang lebih kecil lagi dan dapat menempatkan peserta disetiap *room*.

Dengan adanya fitur *Breakout Rooms Zoom* operator (*host*) atau guru bisa membuat *room* atau kelas menjadi beberapa kelas secara terpisah. Peserta didik yang berada di *room* atau kelas yang terpisah dapat berdiskusi

terpisah dengan *room* atau kelas lainnya. Ini sama halnya kita seperti belajar disekolah seperti biasa didalam kelas masing-masing namun yang membedakannya sekarang adalah dilakukan secara daring. Guru-guru yang kurang pemahaman akan teknologi (GAPTEK) mau tidak mau harus masuk ikut serta ambil peran didalamnya. Karena tak perlu khawatir, jika ada guru atau peserta didik yang kurang mengerti pada saat berada di *room* maka mereka akan dibantu oleh *host*. Karena tugas *host* adalah mengawasi, mengamati dan membantu siapa saja yang mengalami kesulitan ketika sedang berada didalam *room*.

Dengan adanya fitur tersebut sekolah-sekolah dapat menerapkannya sebagai salah satu sarana pengelolaan kelas daring disekolahnya. Sama halnya seperti sekolah biasa pada umumnya guru masuk kelas pagi untuk mengajar sesuai jadwal masing-masing dan peserta didik pun sebaliknya. Di fitur ini guru-guru dan peserta didik nantinya akan masuk kedalam satu link yang sama dan semuanya berkumpul di satu *room* lalu kemudian di *room* tersebut nantinya akan ada pilihan untuk guru maupun peserta didik yaitu pilihan "*Breakout Room*". Ketika guru dan peserta didik mengklik pilihan tersebut akan terdapat pilihan-pilihan kelas yang sudah disediakan oleh *host* sebelumnya, guru dan peserta didik tinggal mencari kelas mana yang akan mereka masuki sesuai dengan mata pelajaran yang ada di jadwal mereka.

Pada fitur *Breakout Room Zoom* nantinya guru dan peserta didik akan berkumpul disatu kelas yang sama sesuai yang ada pada jadwal. Guru

menyampaikan materi kepada peserta didik seperti biasa dan peserta didik memperhatikan materi yang sedang disampaikan oleh gurunya.

Penyampaian materi oleh guru biasanya memakan waktu mulai dari 45 menit sampai dengan 60 menit lamanya. Di *room* itu nantinya guru dan peserta didik akan melakukan kegiatan belajar mengajar (KBM) seperti biasa, seperti bertanya kepada peserta didik, peserta didik bertanya kepada guru, menjawab pertanyaan, memberikan soal kepada peserta didik dan sebagainya, jika kelas sudah selesai guru akan kembali ke *room* utama, yang mana di *room* utama tersebut ada *host* yang menunggu untuk memonitoring jika ada guru atau peserta didik yang kebingungan atau kurang mengerti saat berada di *room* tersebut. Sedangkan jika peserta didik sudah selesai mengikuti KBM peserta didik harus tetap berada dikelasnya sambil menunggu mata pelajaran selanjutnya dengan guru yang berbeda, itu semua dilakukan sampai dengan mata pelajaran yang ada di jadwal pada hari itu berakhir barulah peserta didik boleh meninggalkan kelas maupun *room*.

Namun tak sedikit yang tidak setuju dengan adanya penerapan *Breakout Room Zoom* disekolahnya sebagai sarana pengelolaan kelas, dikarenakan penerapan fitur ini sekolah melaksanakan KBM yang berjadwal dan tidak fleksibel seperti *Zoom Meeting* yang biasanya tidak terlalu ketat akan waktu. Selain itu akan banyak menghabiskan kuota jika harus menerapkan fitur tersebut. Guru dan peserta didik hanya boleh keluar dari *room* apabila mata pelajaran atau jadwal pelajaran sudah

selesai. Dengan begitu guru maupun peserta didik akan menghabiskan banyak kuota terlebih peserta didik yang tidak boleh keluar dari kelasnya jika jadwal belum selesai. Selain itu penggunaan fitur *breakout room* yang ada aplikasi *zoom* ini adalah fitur yang baru dan tidak semua tahu dengan adanya fitur ini. Banyak peserta didik atau pun guru-guru yang harus mempelajari penggunaan fitur ini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Karsa Mulya Palangka Raya penerapan fitur ini iyalah untuk menunjang kelas-kelas online yang diadakan dengan tatap muka setiap harinya, walaupun masih ada peserta didik maupun guru yang masih belum memiliki banyak pemahaman tentang *Breakout Room Zoom* yang ada pada aplikasi *Zoom Meeting* ini sebagai sarana pengelolaan kelas yang diterapkan disekolahnya karena akan menghabiskan banyak kuota disetiap harinya. Sehingga menjadi permasalahan tersendiri bagi peserta didik dan guru. Untuk penerapan fitur ini di sekolah pihak sekolah maupun kepala sekolah harus melihat kondisi dari peserta didik mulai dari sarana yang digunakan apakah peserta didik memiliki perangkat atau alat sebagai penunjang pembelajaran daring seperti *laptop*, *komputer*, *handphone*, koneksi internet maupun dari segi biaya yang harus dikeluarkan oleh peserta didik. Dari segi penerapan fitur ini juga harus dilihat apakah seluruh peserta didik bisa ikut serta dalam pembelajaran daring ataukah hanya sebagian saja yang mengikuti pembelajaran daring menggunakan

fitur tersebut. Pihak sekolah juga harus tau apa saja yang menjadi kendala bagi peserta didik dan guru untuk ikut serta dalam penerapan fitur tersebut. Adanya penerapan fitur *breakout room* di SMK Karsa Mulya Palangka Raya iyalah untuk sarana pengelolaan kelas dan kepala sekolah dapat melihat keaktifan guru maupun peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Kepala sekolah dapat memantau setiap kelas untuk melihat jika ada guru yang tidak aktif mengajar.

Dengan adanya penggunaan fitur *Breakout Room* interaksi antar guru-peserta didik, guru-guru menjadi lebih aktif, interaktif dan jadi lebih sering bertatap muka dari hari senin s/d jum'at sama seperti sekolah biasa pada umumnya (sebelum pandemi), dan memiliki kelas atau *room* masing-masing tanpa harus bergabung dengan *room-room* lainnya. Maka perlu dilakukan penelitian tentang keefektifitasan penggunaan fitur *breakout room* sebagai sarana pengelolaan kelas untuk proses pembelajaran guru dan peserta didik di sekolah.

Berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kualitatif yang berjudul **“Analisis efektivitas pengelolaan kelas menggunakan fitur *breakout room* pada aplikasi *zoom meeting*”**

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah sebagai berikut : “Bagaimanakah efektivitas pengelolaan kelas menggunakan fitur *Breakout Room* yang ada pada aplikasi *Zoom Meeting* pada guru dan peserta didik di SMK Karsa Mulya Palangka Raya tahun ajaran 2020 ?”.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “untuk mengetahui efektivitas penggunaan fitur *breakout room* pada aplikasi *zoom meeting* sebagai sarana pengelolaan kelas di SMK Karsa Mulya Palangka Raya”.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan dijadikan acuan bagi penelitian sejenis untuk meneruskan penelitiannya tentang pendidikan yang kaitannya dengan fitur *breakout room*.
- b. Dapat bermanfaat dalam menambah pengetahuan dan wawasan terutama tentang hal-hal yang berkaitan dengan masalah efektivitas pengelolaan kelas *breakout room*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, sebagai sarana pengelolaan kelas maupun pembelajaran dan menjadi acuan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif.
- b. Bagi peserta didik, adanya pembelajaran menggunakan fitur *breakout room* pada aplikasi *Zoom Meeting* ini dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas dan menambah

pengetahuan peserta didik tentang fitur-fitur pembelajaran yang ada pada *zoom meeting*.

- c. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan dalam penelitian kualitatif.
- d. Manfaat bagi penelitian lainnya, sebagai bahan acuan dan perbandingan untuk penelitian selanjutnya dalam memajukan dunia pendidikan, sehingga perkembangan ilmu pengetahuan dapat berkesinambungan di masa yang akan datang.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang dirumuskan oleh peneliti tentang istilah-istilah yang ada pada masalah penelitian dengan maksud menyamakan persepsi antara peneliti dengan orang-orang terkait dengan penelitian.

Sesuai dengan judul fokus penelitian maka rumusan definisian operasional yaitu :

1. Analisis

Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan dan berbagai hal yang berdasarkan permasalahan tersebut. Analisis merupakan suatu usaha menggambarkan pola-pola data, dan untuk menguraikan sesuatu atau menelaah suatu keadaan.

2. Efektivitas

Efektivitas ialah daya guna, keaktifan serta adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan antara seseorang yang melaksanakan tugas dengan tujuan yang ingin dicapai.

3. Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas adalah kegiatan mengatur kelas untuk pengajaran dan menciptakan iklim belajar mengajar yang serasi.

4. *Zoom Meeting*

Zoom Meeting adalah sebuah aplikasi yang adapat menunjang kebutuhan komunikasi di manapun dan kapanpun dengan banyak orang tanpa harus bertemu fisik secara langsung. Aplikasi dengan mudah dapat di install pada perangkat *PC (Personal Computer)*, *Laptop*, *Smartphone Android*.

5. *Breakout Rooms*

Breakout Room adalah ruang virtual yang terpisah dari ruang utama pada aplikasi *zoom meeting*. *Breakout room* dapat membagi room menjadi beberapa bagian atau menjadi lebih kecil lagi. Dengan *breakout room*, guru dapat memberikan waktu yang lebih pribadi bagi siswa untuk

berkegiatan, berbicara bersama dan memfasilitasi pekerjaan mandiri.

Breakout room dapat digunakan sebagai sarana pengelolaan kelas online

bagi disekolah yang menerapkan fitur ini agar kepala sekolah dapat

memantau keaktifan guru maupun peserta didik dalam kegiatan belajar

mengajar (KBM). Kepala sekolah dapat memantau setiap kelas untuk melihat jika ada guru yang tidak aktif mengajar.

