

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pengubahan karakter seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan merupakan proses pembelajaran bagi peserta didik agar dapat mengetahui, mengevaluasi dan menerapkan setiap ilmu yang didapat dari pembelajaran di kelas atau pengalaman-pengalaman yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai sebuah proses pembelajaran dengan metode-metode tertentu sehingga orang dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Dalam mewujudkan hal tersebut, dalam proses pendidikan sudah seharusnya peserta didik dibekalin dengan nilai-nilai karakter yang baik. Melalui bekal nilai karakter yang baik tersebut diharapkan mereka lebih mudah untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

Salah satu cara agar pendidikan lebih maju maka perlu dikembangkan proses pembelajaran kepada peserta didik. Di masa pandemic Covid-19 saat ini, proses pembelajaran merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan, agar peserta didik dapat dengan mudah menerima pelajaran sesuai dengan keinginan dan kemampuannya memahami pelajaran yang diberikan.

Lemahnya proses pembelajaran yang dikembangkan oleh seorang guru di era sekarang ini, merupakan salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan. Di tengah merebaknya kasus penyebaran virus Covid-19 yang terjadi di Indonesia ternyata membawa dampak tersendiri bagi dunia pendidikan. Pemerintah mengeluarkan beberapa kebijakan atau langkah yang dapat dilakukan selama pandemi virus corona ini berlangsung. Salah satu kebijakan yang diambil yaitu meliburkan semua kegiatan belajar mengajar yang kemudian berubah menjadi sistem daring atau online . Di masa pandemic Covid-19 saat ini, sebagian besar sekolah khususnya yang berada di zona merah melakukan pendidikan jarak jauh (PJJ), tentukan banyak kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik.

Dengan berkembangnya teknologi saat ini, banyak media pembelajaran yang dapat digunakan sekolah agar mempermudah Pendidikan jarak jauh (PJJ), salah satu media yang banyak digunakan adalah Zoom Meeting. Zoom meeting merupakan media pembelajaran berbasis E-Learning yang dapat menampilkan video, suara, share screen dan masih banyak lagi fitur-fitur yang terdapat di media pembelajaran zoom meeting, sehingga siswa dapat berkomunikasi secara langsung saat dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Karsa Mulya Palangka Raya, faktor yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran daring dan tidak memahami materi yang

disampaikan oleh guru adalah sering terjadi koneksi jaringan yang kurang stabil sehingga menyebabkan komunikasi antara guru dan peserta didik menjadi terganggu dan juga fasilitas yang dimiliki peserta didik di rumah juga sangat minim. Penggunaan media pembelajaran berbasis E-Learning saat masa pandemic saat ini merupakan salah satu cara agar proses belajar tetap berjalan.

Melihat kondisi demikian, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Kesulitan Belajar Penggunaan Media Pembelajaran Zoom Pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D”

B. Fokus Penelitian

Untuk mencegah meluasnya masalah tersebut, berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka lebih memfokuskan penelitian pada : “ Faktor apa saja yang menyebabkan kesulitan belajar penggunaan media pembelajaran Zoom pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D ”.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan bahan masukan dan sumbangan bagi ilmu pendidikan, sehingga dapat menambah informasi mengenai kesulitan penggunaan media pembelajaran zoom pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi kepala sekolah, sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik dan kinerja guru dalam mengajar khususnya untuk pembelajaran Animasi 2D dan 3D.
- b. Bagi guru, sebagai masukan yang bersifat informasi mengenai cara untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran zoom pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan focus penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penyebab kesulitan belajar peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran zoom pada mata pelajaran animasi 2D dan 3D.

