

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-21 terjadi berbagai macam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat. Hal ini dikarenakan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang menyebar secara cepat dan luas dalam setiap bagian kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan dunia teknologi dan komunikasi di dunia sekarang ini, merupakan angin segar bagi kemajuan peradaban suatu bangsa dan kemanusiaan. Perkembangannya memberikan dampak secara menyeluruh dan merambah segala aspek kehidupan manusia.¹

Dalam bahasa sederhana, teknologi informasi dan komunikasi adalah media interaktif yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dalam rangka tukar menukar informasi (media pengirim dan penerima pesan jarak jauh).² Teknologi informasi dan komunikasi mengakibatkan perkembangan teknologi yang berbasis jaringan internet semakin canggih. Ini sesuai dengan firman Allah Swt. dalam Al-Qur'an surat Al-Anbiyaa' ayat 80:

¹Deni Darmawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi: Teori dan Aplikasi*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2015), h. 27.

²Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), h. 16.

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِيُحْصِنَكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ

Pada ayat ini Allah menyebutkan karunia-Nya yang lain, yang diberikannya kepada Daud as. yaitu bahwa Daud telah diberi-Nya pengetahuan dan keterampilan dalam kepandaian menjadikan besi lunak di tangannya tanpa dipanaskan, karena keistimewaan ini Daud bisa membuat baju besi yang dipergunakan orang-orang di zaman itu sebagai pelindung diri dalam peperangan. Kepandaian itu dimanfaatkan pula oleh umat-umat yang datang kemudian berabad-abad lamanya. Dengan demikian pengetahuan dan keterampilan yang dikaruniakan Allah Swt. kepada Nabi Daud as. itu telah tersebar luas dan bermanfaat bagi orang-orang dari bangsa lain.³

Perkembangan teknologi informasi mempunyai dampak yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan, mulai dari bidang pemerintahan yang dikenal dengan istilah *e-government*, sedangkan di bidang perekonomian dikenal dengan istilah *e-commerce*, *e-business*, *e-marketing*. Tidak ketinggalan pula perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan.

Pendidikan bagi manusia merupakan sebuah kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Secara sederhana keberhasilan pendidikan dapat diukur dari adanya perubahan positif pada diri manusia. Untuk mewujudkan sebuah pendidikan yang berkualitas, hal penting yang harus diperhatikan adalah pada proses pembelajaran. Dalam proses pendidikan terjadi kegiatan pembelajaran.

³*Tafsir Q.S Al-Anbiya (21)* ayat 80 oleh Kementerian Agama Republik Indonesia

Berbagai metode pembelajaran diterapkan dalam pendidikan, dengan adanya pemanfaatan dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, seperti guru dapat mengkombinasikan alat teknologi di dalam proses belajar mengajar. Pengaruh teknologi dalam pendidikan juga menciptakan metode pembelajaran yang baru, proses pembelajaran yang tidak selalu harus tatap muka dan dapat terpenuhinya kebutuhan fasilitas pendidikan dengan cepat.

Pemanfaatan teknologi informasi seperti *e-learning* atau daring yang salah satunya akan membawa perubahan yang sangat berarti baik dari segi sistem pendidikan yang akan dikembangkan, materi yang akan disampaikan, serta proses instruksional dan bagaimana pembelajaran akan dilakukan. Kini guru harus mampu menguasai dan mengoperasikan teknologi informasi agar dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran daring. Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modern dengan bantuan teknologi yang canggih dengan harapan dapat membantu siswa dalam mencerna materi pembelajaran secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu peserta didik juga diharapkan memiliki *life skill* dari penggunaan aplikasi teknologi tersebut. Pembelajaran dengan menggunakan perkembangan teknologi yang ada saat ini, memberi kesempatan bagi guru untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensi pedagogik dan profesional.

Google for Education merupakan inovasi yang paling menarik dari *Google* karena merupakan produk yang dibuat untuk mendampingi guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Seperti yang

dituliskan dalam situs resminya, *Google for Education* memiliki beberapa layanan yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar daring, seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, *Google Mail*, *Google Formulir*, *Google Drive* dan *Google Docs*. *Google for Education* sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan peserta didik dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada peserta didik. Inovasi yang diberikan ini bertujuan untuk membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien dan menyenangkan.

Selain *Google for Education* juga terdapat media sosial yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu *Youtube*. *Youtube* merupakan situs web berbagi video yang sebagian besar manusia didunia mengenal dan menggunakan aplikasi ini. Dalam dunia pendidikan, *Youtube* menjadi media pilihan baru yang digunakan didalam sistem pendidikan. *Youtube* yang awalnya hanya digunakan sebagai media sosial untuk berbagi video yang dijadikan sumber hiburan semata kini telah berubah menjadi alat baru bagi dunia pendidikan dimana *Youtube* mempunyai bermacam-macam video hasil unggahan para pengguna yang dapat menjadi sumber bahan dan media pendidikan/media pembelajaran yang bisa digunakan oleh siapa saja baik guru, peserta didik, staf sekolah bahkan orangtua dapat menggunakan *Youtube* sebagai media alternatif dalam mencari sumber yang dibutuhkan.

Kurikulum 2013 pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah. Mata pelajaran Bahasa Inggris masuk kedalam kurikulum 2013 dan sudah disiapkan oleh pemerintah. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sangat penting untuk dikuasai.⁴ Pembelajaran bahasa Inggris terintegrasi dalam empat kemampuan yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*) yang kesemuanya itu minimal harus dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran penentu keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.⁵

Pandemi Covid-19 merupakan musibah yang sangat memilukan seluruh umat manusia di bumi. Seluruh aspek kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa terkecuali pendidikan. Banyak negara yang memutuskan untuk menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk di negara Indonesia. Di Indonesia pelaksanaan pengajaran harus berlangsung dengan cara *online* atau daring, banyak keluarga yang kurang familiar melakukan sekolah di rumah. Bersekolah di rumah adalah kejutan besar khususnya bagi orangtua yang biasanya sibuk dengan bekerja. Demikian juga dengan problem psikologis peserta didik yang terbiasa belajar tatap muka dengan guru mereka.

Ketika penulis melakukan penelitian awal di SDIT Nurul Fikri Banjarmasin, penulis melakukan sesi wawancara dengan guru mata pelajaran

⁴Cindy Febilia dkk, "Pengembangan Kemampuan Critical Writing di SD Dengan Menggunakan Vocabulary Chart", *Jurnal Pendidikan UPI*, 2016, h. 2.

⁵Iriany Kesuma Wijaya, "Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar", (*Penelitian Etnografi di SDN Pondok Kelapa 03 Pagi, Jakarta Timur*), h. 120-128.

bahasa Inggris tentang Pembelajaran *online* atau daring yang dilaksanakan di SDIT Nurul Fikri Banjarmasin. Kesimpulan dari hasil wawancara adalah karena Kota Banjarmasin sudah memasuki zona hitam pandemi Covid-19 dan sudah keluarnya edaran tentang belajar di rumah agar dapat memutus rantai penyebaran pandemi Covid-19 dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan serta Pemda maka di sekolah SDIT Nurul Fikri juga menerapkan pembelajaran daring untuk menggantikan pembelajaran tatap muka dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti *Google Classroom*, *Google Meet* dan *Youtube*. Terdapat juga kendala dari pembelajaran *online* atau daring seperti guru dan peserta didik yang masih belum terlalu menguasai penggunaan aplikasi tersebut. Melihat kondisi atau masalah yang sudah dijabarkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV SDIT Nurul Fikri Banjarmasin”**

B. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai judul penelitian ini dan untuk memperjelas, maka peneliti perlu memberikan penjelasan untuk beberapa istilah dalam ruang lingkup signifikansi judul penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran

Pengertian pembelajaran menurut Achjar Chalil adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu

lingkungan belajar. Pembelajaran, dalam ilmu pendidikan sering disebut dengan pengajaran atau proses belajar mengajar.⁶ Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa Inggris *Chapter IV "Pass Me the Salt, Please"* yang tidak seperti biasanya yaitu melalui perantara media elektronik dikarenakan ada wabah pandemi Covid-19 di Banjarmasin.

2. Daring

Daring merupakan singkatan dari "dalam jaringan" atau cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan internet. Daring yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang dilakukan secara *online*, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Aplikasi pembelajaran daring yang digunakan di SDIT Nurul Fikri Banjarmasin adalah *Google Classroom*, *Google Meet*, dan *Youtube*.

3. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan sebagai sarana komunikasi antar bangsa yang memiliki bahasa yang berbeda-beda. Bahasa Inggris yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Bahasa Inggris yang diajarkan di SDIT Nurul Fikri Banjarmasin untuk Semester Ganjil *Chapter 4 "Pass Me the Salt, Please"*

⁶Zainal Arifin Ahmad, *Perencanaan Pembelajaran: Dari Desain Sampai Implementasi*, (Jakarta: Pedagogia, 2012), h. 7.

Jadi kesimpulannya, pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Inggris adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang dilaksanakan daring atau melalui suatu aplikasi yang terhubung melalui jaringan internet seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, dan *Youtube*.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah pokok yang diteliti melalui penelitian ini, yaitu:

1. Penerapan proses pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV SDIT Nurul Fikri Banjarmasin.
2. Faktor yang mendukung dan menghambat pada saat penerapan proses pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV SDIT Nurul Fikri Banjarmasin.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengilustrasikan penerapan proses pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV SDIT Nurul Fikri Banjarmasin.

2. Menganalisis faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapan proses pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV SDIT Nurul Fikri Banjarmasin.

E. Signifikansi Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian dan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan wawasan dalam penerapan proses pembelajaran daring di madrasah ibtidaiyah dan sekolah dasar, serta sebagai acuan untuk mengadakan penelitian-penelitian lebih lanjut bagi penelitian lain.

2. Praktis

a. Bagi Guru (SDIT Nurul Fikri Banjarmasin)

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan agar guru dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran daring.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan agar guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

b. Bagi Siswa (SDIT Nurul Fikri Banjarmasin)

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan agar siswa lebih tertarik dan lebih aktif dalam pembelajaran daring/jarak jauh.

2) Hasil penelitian ini diharapkan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui pembelajaran daring/jarak jauh.

c. Bagi Sekolah (SDIT Nurul Fikri Banjarmasin)

1) Hasil penelitian ini diharapkan agar sekolah dapat memanfaatkan dengan maksimal media *online* dalam pembelajaran daring/jarak jauh

2) Hasil penelitian ini diharapkan agar sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.

F. Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu

Pada saat penulis melakukan penelitian ada beberapa penelitian terdahulu yang senada dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Aji Fatma Dewi pada tahun 2020 dengan judul Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus penelitian mengidentifikasi implementasi pembelajaran daring di rumah pada siswa sekolah dasar. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama-sama melakukan penelitian dengan pendekatan kualitatif untuk menggali kajian pembelajaran pada masa pandemic Covid-19 dan melihat

proses pembelajaran daring di sekolah dasar. Perbedaannya adalah penelitian ini tidak menspesifikasikan mata pelajaran, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis menspesifikasikan mata pelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, subjek penelitiannya adalah kelas rendah, sedangkan subjek penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah kelas tinggi, yakni kelas IV.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mustakim pada tahun 2020 dengan judul *Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan fokus penelitian efektivitas pembelajaran daring menggunakan media *online*. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama-sama melakukan penelitian pembelajaran daring dengan menggunakan media *online*. Perbedaannya adalah penelitian ini tentang efektivitas pembelajaran daring dan jenis penelitiannya kuantitatif deskriptif, sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif untuk melihat proses pembelajaran daring. Selain itu, mata pelajarannya adalah Matematika dengan subjek penelitian peserta didik yang bersekolah di SMA kelas XI sedangkan penulis menggunakan subjek penelitian peserta didik yang bersekolah di SD kelas IV.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami isi pembahasan maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, definisi istilah, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, tinjauan hasil penelitian terdahulu, serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan teoritis yang berisi tentang teori Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas IV SDIT Nurul Fikri Banjarmasin yang meliputi pembelajaran, proses pembelajaran, pembelajaran daring atau online, manfaat pembelajaran daring, aplikasi pembelajaran daring, kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring, pembelajaran Bahasa Inggris SD/MI, tujuan dan ruang lingkup pembelajaran Bahasa Inggris di SD/MI, kompetensi inti dan kompetensi dasar Bahasa Inggris SD/MI.

BAB III Metodologi penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, prosedur penelitian.

BAB IV yang berisi laporan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

BAB V penutup yang berisi simpulan dan saran-saran.