BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang memberikan manusia berbagai macam situasi, tujuannya adalah untuk memberdayakan diri. Melalui sebuah kegiatan, proses, hasil dan sebagai ilmu, pada dasarnya pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh manusia secara sadar dan berlangsung selama seumur hidup (*life long education).*[1] Pendidikan juga merupakan suatu kebutuhuan yang wajib didapatkan oleh setiap manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa.

Pendidikan dalam Undang-Undang Dasar 1945, pada pasal 31 ayat (1) dan (2) berbunyi sebagai berikut: "Tiap-tiap warga Negara berhak mendapat pengajaran. Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasioal, yang diatur dengan undang-undang".[2]

Pada setiap proses pendidikan tentunya memiliki tujuan yang hendak dicapai, seperti yang tertuang di dalam Undang-Undang Pendidikan nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 dinyatakan bahwa:

---

[1] Moh. Haitami Salim & Syamsul Kurniawan, *Studi Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 109.

[2] --------,UUD 1945 Amandemen I, II, III, IV UUDRIS & UUDS, (Jakarta: Permata Press, 2011), h. 116.

> Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[3]

Berdasarkan UU di atas jelas bahwa setiap individu atau warga negara berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran, sedangkan pelaksana pendidikan adalah keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Pendidikan adalah tanggung jawab seluruh aspek masyarakat.

Sebagaimana kebutuhan setiap manusia, pendidikan harus selalu berkembang sesuai dengan perubahan zaman. Dewasa ini, Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) semakin pesat sejalan dengan perkembangan dunia pendidikan, teknologi menjadi jembatan bagi sarana pembelajaran yang kemudian menjadi acuan untuk memperbaiki kualitas pendidikan yang ada di Indonesia.

Perkembangan yang berlangsung cepat juga membuat Kementerian Pendidikan Nasional (Kemdiknas) menekankan peyelenggaraan prima pendidikan nasional agar terbentuknya insan Indonesia yang cerdas dan kompetitif.[4] Pemanfaatan teknologi yang semakin canggih dalam dunia pendidikan juga menjadi inovasi dalam perkembangan dunia pendidikan demi meningkatnya

---

[3] M Hasbullah, *Kebijakan Pendidikan Dalam Perspektif Teori, Aplikasi, dan Kondisi Objektif Pendidikan di Indonesia*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), h. 417.

[4] Untung Rahardja, dkk. Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Metode Pembelajaran Online iLearning+ Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA.* 9 (2): 193.

sumber daya, baik itu dari segi kurikulum maupun media pembelajaran yang harus dimanfaatkan dengan sebaik mungkin.

Teknologi menjadi jembatan penghubung utama dalam proses belajar mengajar pada masa pandemi ini, sebab pembelajaran harus dilakukan secara daring dan bekerja dilakukan dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19), sesuai dengan SURAT Edaran Mendikbud Nomor : 36962/MPK.A/HK/2020.[5] Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para guru maupun siswa untuk bisa beradaptasi dalam melaksanakan pembelajaran secara daring agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan berjalan senyaman mungkin, efektif dan juga efisien. Selain itu juga menghasilkan output yang dapat memenuhi tuntutan masyarakat modern saat ini.

Teknologi telah menjelma menjadi bagian integral dalam setiap masyarakat, yang pada dasarnya mempermudah kehidupan manusia.[6] Teknologi yang digunakan secara luas menyebabkan segala macam akses kehidupan yang dahulu terasa jauh menjadi dekat, hal ini dikarenakan semakin mudahnya manusia dalam mengakses informasi dari berbagai belahan dunia dalam satu wadah yakni *internet* melalui peranti elektronik berupa ponsel pintar maupun laptop dan sejenisnya.

---

[5] Tasropi, ``Microsoft Teams Penunjang Pembelajaran Matematika``, *Radar Semarang*, 3 September 2020.

[6] Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta:Kencana, 2004), h. 466.

Meningkatnya kebutuhan akan informasi dari *internet* tentunya sejalan dengan meningkatnya penggunaan alat komunikasi. Sehingga alat komunikasi dikembangkan sedemikian rupa agar permasalahan manusia yang membutuhkan penyelesaian cepat dapat teratasi. Perkembangan alat komunikasi dibuat seminimalis mungkin sehingga meningkatkan nilai praktis dan mudah dalam penggunaannya. Bahkan penggunanya bukan hanya orang dewasa, tetapi juga anak muda hingga remaja, dari masyarakat perkotaan hingga masyarakat yang berada di pelosok desa.

Gawai atau peranti elektronik bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi tetapi juga dapat mengakses pencarian browser untuk menuju ke *internet* dan berbagai aplikasi untuk memudahkan kehidupan dengan fasilitas 3G hingga yang terbaru 4G/LTE. Kemudahan tersebut didukung dengan berbagai fitur yang ada pada gawai berupa aplikasi-aplikasi yang menawarkan nilai multiguna untuk berkomunikasi *via chatting* dan *videocall* maupun mengakses informasi juga dapat dimanfaatkan oleh kaum muda, terutama para pelajar untuk mencari beragam referensi guna memperkaya pengetahuan dan menunjang dalam belajar pada era digital ini. Meskipun kemudahan tersebut menyajikan beragam sisi positif, namun tetap memiliki dampak negatif juga, semisal kecanduan menggunakan media sosial dan aplikasi game. Penggunaan gawai dan *internet* yang bijaksana tentunya dapat memberikan manfaat.

Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi penting bagi kesejahteraan umat manusia, hal ini sesuai dengan turunnya ayat Al-Quran, QS. Al-Alaq: 1 – 5. Tuhan mengisyaratkan agar manusia mau belajar ilmu pengetahuan. Dalam ayat tersebut Allah berfirman:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَ (١) خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ (٣) الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤)

عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَالَمْ يَعْلَمْ (٥)

Menurut Quraisy Syihab, iqra terambil dari kata menghimpun. Dari menghimpun kemudian lahirlah aneka makna seperti menyampaikan, menelaah, mendalami, meneliti, mengetahui, dan membaca baik itu secara teks tertulis maupun tidak.[7] Dengan adanya kepekaan dan kemauan manusia untuk membaca dan memahami ilmu-ilmu yang ada di alam semesta, memperoleh kepastian mengenai hukum-hukum alam yang kemudian menghantarkan manusia untuk berpotensi memanfaatkan alam semesta yang berbuah teknologi.

Pesatnya teknologi informasi komunikasi membawa dampak pada berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan yang dikenal dengan sebutan *E-learning* atau pembelajaran melalui media elektronik. Ada banyak istilah yang mengacu pada kata *e-learning*, seperti *virtual learning, online learning, virtual class*,dan *e-training*. *E-learning* merupakan istilah yang umum dan luas, mengacu tentang proses penyampaian pembelajaran melalui penggunaan teknologi elekronik. Teknologi tersebut dapat berupa komputer, internet, audio/radio,

[7] Ridwan, ``Teknologi dalam Perspektif AL-Quran``, https://naifu.wordpress.com. 12 Agustus 2010.

video/televisi.[8] *E-learning* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh, artinya selama proses pembelajaran tidak melibatkan kehadiran peserta didik dan pendidik secara fisik, namun secara daring.

Pendidikan jarak jauh terbagi menjadi dua kategori, yakni belajar mandiri dan kelompok. Kemudian masing masing terbagi manjadi dua lagi, belajar mandiri secara *online* melalui *internet* dan belajar mandiri secara *offline* sebagai contoh mempelajari materi dalam bentuk *video* atau *DVD player*. Sementara belajar kelompok terbagi menjadi, belajar kelompok sinkronous yaitu belajar berkelompok dalam waktu bersamaan melalui *chatting* maupun *videocall*, dan belajar kelompok asinkronous yaitu murid mengikuti pembelajaran secara berkelompok tetapi pada waktu yang tidak bersamaan dan umpan balik yang tertunda sebagai contoh diskusi kelompok melalui *email* dan *bulletin board*.[9]

Ada banyak media yang dapat digunakan untuk menunjang pendidikan jarak jauh sesuai dengan kebutuhan masing-masing instansi pendidikan. Namun yang paling sering dijumpai pada era ini adalah pendidikan yang dilakukan secara online menggunakan aplikasi-aplikasi yang dapat diunduh dari *playstore*, sebuah layanan perangkat lunak yang ada pada gawai. Sebab aplikasi-aplikasi tersebut

---

[8] Dewi Salma Prawiradilaga, dkk, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 33-34.

[9] *Ibid.*, h. 41-42

dapat memfasilitasi pembelajaran bersama secara sinkronous. Salah satu aplikasi tersebut adalah *microsoft teams.*

Microsoft teams merupakan sebuah alat kolaborasi yang dapat digunakan untuk percakapan, mengobrol terus menerus, panggilan telepon *audio/video*, *meetings*, *file content & folders*, dan aplikasi-aplikasi bersama dalam satu waktu. Pengguna dapat menggunakan berbagai perangkat dengan keamanan dalam satu kelas. *Teams* sebuah aplikasi yang membantu para penggunanya mengumpulkan tim secara bersama-sama dan berkolaborasi menggunakan *chat* (percakapan), sebagai pengganti *email, channel* berisikan *file* dan folder.[10] Dan masih banyak lagi fungsi-fungsi lain pada fitur *teams.*

Pemberlakuan belajar dari rumah secara daring pada masa pandemi, menyebabkan banyak sekolah di Indonesia memanfaatkan berbagai aplikasi penunjang e-*learning.* Salah satu sekolah yang memanfaatkan *e-learning* berbasis aplikasi *microsoft teams* adalah SMAN 1 Mantewe, berbagai pembelajaran termasuk pembelajaran matematika dilakukan dengan menggunakan aplikasi tersebut. Meskipun pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menggunakan *e-learning* secara serentak di Indonesia pada wilayah-wilayah zona kuning dan zona merah akibat paparan *COVID-19* terbilang sangat mendadak. Namun hal tersebut dapat menjadi tantangan tersendiri bagi sekolah-sekolah untuk menerapkan sistem pembelajaran yang berbeda. Atas dasar alasan tersebut, peneliti tertarik untuk

[10] Balu N Ilag, *Introducing Microsoft Teams Understanding the New Chat-Based Workspace in Office 365,* (California: Apress, 2018), h. 1-2

meneliti bagaimana pembelajaran matematika menggunakan *e-learning*, dengan judul penelitian "**Penerapan *E-Learning* Berbasis Aplikasi *Microsoft Teams* Dalam Sistem *Distance Learning* Pada Pembelajaran Matematika Di SMAN 1 Mantewe Tahun Pelajaran 2020/2021**."

B. Definisi Operasional

1. Penerapan

Penerapan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dimaknai sebagai proses, cara, dan perbuatan menerapkan. Penerapan juga berarti mempraktekkan suatu hal. Penerapan dalam penelitian ini merujuk pada *e-learning* berbasis *microsoft teams* di SMAN 1 Mantewe khususnya pada pembelajaran matematika.

2. *E-learning*

E-learning, online learning, web-based learning, distributed learning. Semua istilah diatas terdengar berbaur, yang pada umumnya di masyarakat sering disebut menjadi *e-learning* saja. *e-learning* sering dianggap belajar melalui internet, bahkan seseorang yang belajar hanya dengan mengakses informasi ataupun materi dari *internet* sudah dikatakan melakukan *e-learning*.[11] Konsep dalam pelaksanaan *e-learning* berkaitan erat dengan pemanfaatan fasilitas jaringan global sebagai media penyampai materi ajar dan sarana interaksi antara pengajar dan pembelajar.

---

[11] Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2012), h. 272.

3. *Microsoft Teams*

Microsoft teams merupakan jantung kolaborasi dan komunikasi dalam *office 365*, yang mengintegrasikan banyak aplikasi dan layanan dalam satu *platform*. Ruang kerja virtual yang tersedia menawarkan banyak fitur penghemat waktu dan efisiensi yang bisa dimanfaatkan oleh berbagai kalangan organisasi.[12] *Microsoft teams* juga dapat dikatakan sebagai teknologi belajar atau *learning technologies* yang diartikan sebagai pola penyajian materi. Selain itu, model pedagogis terkait dengan bentuk *e-learning* itu sendiri yang akan menciptakan model belajar melalui dunia maya.

4. *Distance Learning* (Pembelajaran jarak jauh)

Pendidikan jarak jauh sudah ada sejak lama dan telah mengalami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang panjang. Menurut Simonson, Smaldino, Albright & Zvacek, pendidikan jarak jauh didefinisikan sebagai pendidikan formal berbasis lembaga dengan kelompok belajar yang terpisah, menggunakan suatu sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan pembelajar, sumber belajar dan instruktur.[13] Pendidikan memiliki makna yang lebih luas dan pembelajaran adalah bagian dari sebuah pendidikan.

---

[12] Mellisa Hubbard & Matthew J. Bailey, *Mastering Microsoft Teams End User Guide to Practical Usage, Collaboration, and Governance,* (USA: Apress, 2018), h. 1.

[13] Dewi Salma Prawiradilaga, dkk, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning,* h. 28.

Pembelajaran jarak jauh, dilaksankan oleh pendidik yang terpisah secara tempat dengan peserta didiknya, namun dihubungkan dengan suatu peralatan teknologi agar peserta didik dapat menerima pembelajaran yang disajikan oleh pendidik.

5. Pembelajaran

Pembelajaran dimaknai sebagai interaksi antara pendidik dan peserta didik, yang dalam interaksi tersebut terjadi proses transfer ilmu, pengetahuan, pembentukan sikap, dan berbagai materi ajar agar dapat diterima oleh peserta didik.[14] Sementara pembelajaran matematika adalah suatu proses interaksi pendidik dan peserta didik yang didalamnya memuat materi ajar mata pelajaran matematika.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan *e-learning* berbasis aplikasi *microsoft teams* dalam sistem *distance learning* di SMAN 1 Mantewe?
2. Bagaimana penerapan *e-learning* berbasis aplikasi *microsoft teams* dalam sistem *distance learning* pada pembelajaran matematika di SMAN 1 Mantewe?
3. Apakah terdapat kendala/problematika dan bagaimana cara mengatasi kendala/problematika tersebut selama penerapan *e-learning* berbasis aplikasi *microsoft teams* dalam sistem *distance learning* pada pembelajaran matematika di SMAN 1 Mantewe?

[14] Moh. Suradi, *Belajar dan Pembelajaran,* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 7.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya adalah untuk:

1. Mendeskripsikan penerapan *e-learning* berbasis aplikasi *microsoft teams* dalam sistem *distance learning* di SMAN 1 Mantewe.
2. Mendeskripsikan penerapan *e-learning* berbasis aplikasi *microsoft teams* dalam sistem *distance learning* pada pembelajaran matematika di SMAN 1 Mantewe.
3. Mendeskripsikan kendala/problematika dan cara mengatasi kendala/problematika tersebut selama pembelajaran matematika pada penerapan *e-learning* berbasis aplikasi *microsoft teams* dalam sistem *distance learning* di SMAN 1 Mantewe.

E. Signifikansi Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah yang diteliti, agar hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan yang positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah tersebut.
2. Sebagai bahan rujukan, informasi dan bahan kajian ilmiah bagi mahasiswa atau peneliti lainnya yang ingin meneliti atau mengembangkan penelitian serupa, baik itu mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin maupun mahasiswa lainnya.

3. Sebagai bahan informasi bagi para pendidik, khususnya pendidik pada mata pelajaran matematika.

F. Penelitian Terdahulu (Relevan)

Penelitian terdahulu menjadi acuan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian. Berikut penelitian terdahulu yang penulis cantumakan:

1. Amalia Rahmi, PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL *E-LEARNING* BERBASIS *MOODLE* MATERI SPLDV DI KELAS X DPIB B SMK NEGERI 5 BANJARMASIN, Program studi Pendidikan Matematika UIN Antasari Banjarmasin, 2018. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pembelajaran matematika menggunakan model *e-learning* berbasis *moodle* pada materi SPLDV kelas X DPIB B SMK Negeri 5 Banjarmasin sangat membantu dan memudahkan guru dalam mengajar dan respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan *e-learning* berbasis *moodle* mendapat respon positif kerena pembelajaran menjadi lebih mudah, praktis dan menyenangkan.

   Perbedaan antara penelitian milik Amalia Rahmi dan penelitian ini adalah, Amalia Rahmi menggunakan teknik analisis data dengan observasi dan wawancara. Sementara dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sebagai analisis datanya.

2. Arif Rahman Yunianto, IMPLEMENTASI *E-LEARNING* BERBASIS *KELASE* SEBAGAI SUMBER BELAJAR (Studi Kasus Kelas X Jurusan Multimedia Di SMK Bagimu Negeriku Semarang), Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2015. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus serta teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi. Uji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) rata-rata pihak pengelola dan guru telah memahami makna dari pembelajaran menggunakan *e-learning*, sehingga penerapannya mendapat dukungan tersendiri dari sekolah. Kemudian sarana dan prasarana berupa lab komputer dan segala macam akses internet stabil. (2) guru-guru mata pelajaran telah menerapkan fitur-fitur yang ada di kelase dengan maksimal dan para siswa sangat antusias dengan adanya pemebelajaran *e-learning*. (3) di sekolah tempat penelitian belum memiliki sistem evaluasi terhadap penerapan *e-learning.*

   Perbedaan antara penelitian milik Arif Rahman Yunianto dengan penelitian ini adalah, Arif Rahman Yunianto menggunakan pendekatan studi kasus. Sementara penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

3. Hidayatur Rahman, ANALISIS KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN *ONLINE* DI MASA PANDEMI *COVID-19*, jurnal pendidikan guru sekolah dasar Universitas Trunojoyo Madura. Penelitian ini menggunakan metode

kualitatif eksploratif dengan pendekatan induktif, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara dengan 5 orang responden, yakni 2 orang guru SD Banyuajuh, 2 wali murid dan 1 murid. Hasil penelitian ini adalah adanya wabah di Indonesia yang belum tuntas menyebabkan pembelajaran secara *e-learning* masih akan terus berlanjut, dan belum dilaksanakannya pembelajaran tatap muka sebagai upaya pencegahan menyebarnya wabah. Namun, tidak semua lapisan masyarakat memiliki kondisi ekonomi yang cukup sehingga kurangnya sarana dan prasarana yang dipengaruhi oleh ketidaksiapan teknologi menyebabkan pembelajaran secara daring tidak bisa sepenuhnya lancar.

Perbedaan penelitian milik Hidayatur Rahman dengan penelitian ini adalah, Hidayatur Rahman menggunakan teknik pengambilan data hanya dengan teknik wawancara, sementara dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa, wawancara, observasi, dokumentasi dan triangulasi.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan adalah kerangka yang memberi petunjuk mengenai pokok-pokok bahasan, terdiri dari BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV dan BAB V serta di dalamnya terdapat sub bab. Berikut adalah susunan sistematika tiap babnya, terdiri dari:

BAB I : Bab ini berisikan tentang pendahuluan yang meliputi: latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

BAB II : Bab ini merupakan landasan teori yang meliputi: pengertian *e-learning*, keterkaitan *e-learning* dan *distance learning*, peranan *e-learning* dalam pembelajaran matematika, dan *e-learning* berbasis *microsoft teams.*

BAB III : Bab ini merupakan metode penelitian yang meliputi: jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, keabsahan data serta prosedur penelitian.

BAB IV : Bab ini merupakan laporan hasil penelitian yang memuat tentang gambaran singkat lokasi penelitian, penyajian dan analisis data.

BAB V : Bab ini merupakan bagian penutup yang mencakup simpulan dan saran-saran.