

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada tahun 2020, dunia telah diguncangkan dengan lawan tak terlihat, tetapi mematikan dan ada disekitar kita semuanya yaitu virus corona (Covid-19). Teori yang selama ini beredar adalah bahwa virus corona kemungkinan berasal dari kelelawar. Pada akhir Desember 2019, Covid-19 ditemukan di kota Wuhan di China. Dalam waktu singkat, virus ini telah menyebar ke seluruh negara, termasuk Indonesia. Dari sini setiap Negara memberlakukan *lockdown* dalam rangka mencegah penyebaran virus Corona yang begitu cepat. Pandemi Covid-19 (Corona virus Disease-19) yang telah berdampak pada sistem pendidikan di seluruh dunia, memaksa beberapa negara, termasuk Indonesia, untuk menutup sekolah dan perguruan tinggi. Hal ini memaksa pemerintah dan lembaga terkait untuk mengusulkan alternatif siswa yang tidak mampu menyelesaikan studinya di lembaga pendidikan (Purwanto dkk. 2020).

Karena manusia adalah makhluk sosial yang harus berhubungan langsung satu sama lain, pandemi COVID-19 menyebar dengan cepat. Oleh karena itu, pemerintah sedang menyiapkan undang-undang atau pedoman karantina wilayah atau *lockdown* guna memutus mata rantai penularan virus corona. Menurut Mahfud (dalam Matdio.Siahaan 2020), karantina wilayah diatur dalam Undang-Undang Kesehatan Nomor 06 Tahun 2018. Demi

keselamatan bersama, hal ini mencoba mengurangi kepadatan dengan membatasi jumlah ruang yang tersedia bagi individu untuk bergerak. Beberapa orang yang terinfeksi COVID-19 mengalami kesulitan pernapasan dan akhirnya meninggal. Pandemi ini bisa sembuh dengan sendirinya, namun untuk lanjut usia lebih rentan terkena virus ini, terutama mereka yang mengidap diabetes, penyakit pernapasan kronis, atau kanker. Aktivitas masyarakat di berbagai wilayah Tanah Air yang terdampak akibat penyakit ini memaksa masyarakat internasional untuk tetap berada di rumah guna memutus mata rantai virus corona dan mencegah penyebarannya.

Virus Corona adalah virus yang menyerang sistem pernapasan pada manusia. Virus ini menyerang saluran pernapasan paru-paru manusia, menyebabkan infeksi pernapasan ringan seperti flu. Namun virus ini juga bias menyebabkan infeksi pernapasan berat dan yang terinfeksi pasti akan merasakan sesak napas (pneumonia).

Virus corona yang baru diidentifikasi menyebabkan penyakit menular yang menyerang semua orang mulai dari bayi baru lahir hingga orang dewasa. Infeksi virus corona dapat berkisar dari masalah pernapasan ringan hingga infeksi paru-paru serius dan bahkan kematian. Alhasil, negara telah menetapkan strategi untuk menghadapi lockdown guna mencegah penyebaran virus corona (covid-19). Seluruh institusi pendidikan, termasuk yang ada di Desa Ujung Tibu, Kecamatan Tojo Barat, Kabupaten Tojo Una-Una, wajib mengikuti seluruh peraturan Kabupaten Tojo Una-Una dan provinsi untuk pencegahan virus corona (Covid-19).

Sejak virus corona muncul pada awal Maret lalu di Indonesia, pemerintah telah mengambil langkah cepat untuk mencegah penyebaran penyakit tersebut semakin meluas. Karena penyakit akibat virus corona dapat menyebar dengan cepat dan telah merenggut banyak nyawa di banyak negara, pemerintah telah mengambil beberapa langkah untuk mencegah penyebaran wabah yang meluas. Saat ini negara kita sedang menghadapi musibah besar yang dikenal dengan covid-19, dimana wabah atau virus ini menjangkiti siapa saja, membuat negara kita Indonesia untuk lebih berhati-hati dan memilih untuk berdiam diri di rumah.

Virus corona adalah keluarga besar virus yang menyebabkan infeksi saluran pernapasan mulai dari flu biasa hingga penyakit parah termasuk sindrom pernapasan akut yang parah, menurut WHO (World Health Organization) (2019). Semua fasilitas, termasuk kegiatan belajar mengajar, ditutup sementara karena wabah Covid-19. Pendidikan adalah usaha orang dewasa yang disengaja dan terorganisir untuk membimbing, membantu, dan mengembangkan potensi jasmani dan rohani anak agar mencapai tujuannya menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, kreatif, dan mandiri berwawasan yang dapat diterima di masyarakat.

Infeksi ini juga mempengaruhi proses pendidikan di banyak wilayah di dunia. Menurut Arrmantha Nasir, yang berbicara pada sesi ke-209 dewan eksekutif UNESCO pada 2-3 Juli 2020, pandemi COVID-19 telah memaksa penutupan sekolah di lebih dari 165 negara, mempengaruhi 1,5 miliar anak di seluruh dunia. Oleh karena itu, Dubes RI menekankan perlunya

UNESCO membuat program dan modifikasi anggaran untuk memprioritaskan dukungan bagi negara-negara anggota, khususnya negara-negara miskin di bidang pendidikan.

Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan dipikirkan dengan matang untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran dimana peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan dilaksanakan baik secara internal (lembaga informal), di sekolah (lembaga formal), maupun di masyarakat oleh semua lembaga pendidikan (lembaga nonformal). Hal ini sesuai dengan Pasal 6 ayat 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang mengatur bahwa setiap warga negara bertanggung jawab atas kelangsungan pendidikan.

Pendidikan, atau pengajaran seperti yang lebih sering dikenal, adalah usaha yang disengaja yang bertujuan mengubah perilaku secara metodis. Menuju pematangan siswa Istilah "perubahan" mengacu pada proses yang harus diselesaikan tanpa itu; tanpanya, perubahan tidak mungkin tercapai, dan proses yang dimaksud adalah proses pendidikan.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas yang meliputi kegiatan belajar mengajar yang dapat menentukan prestasi siswa dan membantu mereka mencapai tujuan pendidikan. Belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada orang


yang sebelumnya tidak mampu mencapai kecakapan. Belajar adalah proses seseorang mencari informasi melalui pelatihan, pembelajaran, dan lain-lain dalam rangka mentransformasikan dirinya.

Di sekolah, program pendidikan formal, nonformal, dan informal akan memberikan kesempatan belajar. Tujuan pendidikan nasional menurut Pasal 3 Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, warga negara yang cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis serta bertanggung jawab (Republik Indonesia, 2003; Mukartik dkk, 2020; Abdullah, 2020; Apriani dkk, 2020; Amalia, 2019).

Dalam pembangunan sumber daya manusia, pendidikan memegang peranan yang vital dan strategis. Untuk itu diperlukan suatu sistem pendidikan yang mampu menghasilkan manusia seutuhnya, terutama yang mengutamakan kualitas. Pendidikan memiliki peran penting dalam upaya peningkatan sumber daya manusia, khususnya dalam mempersiapkan generasi baru yang mampu mensukseskan dan melaksanakan kemajuan di segala bidang. Pendidikan mungkin berkualitas tinggi jika semua komponennya berfungsi dengan baik. Dan daerah lain telah memilih untuk menetapkan peraturan yang mengharuskan siswa untuk berangkat dan mulai menggunakan sistem pembelajaran offline (belajar di rumah).

Pendidikan formal dan nonformal di dusun Ujung Tibu, Kecamatan Tojo Barat, Kabupaten Tojo Una-Una, saat ini menggunakan pembelajaran

online (belajar di rumah) untuk meminimalisir atau mencegah penyebaran virus corona (covid-19) . 19) Dalam kegiatan pendidikan, sistem pembelajaran menjadi semakin esensial. Sekolah adalah tempat di mana kepribadian anak muda diantisipasi untuk dibentuk. Pendidikan dipandang dalam pengertian ini sebagai proses memanusiakan individu agar dapat mendewasakan diri menjadi manusia dewasa yang seutuhnya. Pola pikir, moral, dan standar sosial semuanya terbentuk melalui sekolah (Rhoma dkk, 2020, ; Zulaiha dkk, 2020; Hartiwi dkk, 2020).



Belajar adalah proses yang rumit. Belajar adalah kegiatan profesional yang membutuhkan guru untuk menggabungkan kemampuan dasar mengajar dan menciptakan pengaturan yang efisien (Dimiyati 2006:18). Akibatnya, ketika mengajar, guru harus membangun lingkungan yang ramah dan menerapkan teknik pembelajaran yang melibatkan siswa.

Menurut definisi tersebut, belajar adalah proses siswa berinteraksi dengan pendidikan dan materi pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar. Belajar adalah bantuan yang ditawarkan pendidik kepada peserta didik dalam perolehan informasi, penguasaan keterampilan, dan karakter, serta pembentukan sikap dan keyakinan. Dengan kata lain, belajar adalah metode untuk membantu siswa menjadi pembelajar yang lebih baik. Belajar di sisi lain membawa konotasi yang berbeda Guru mengajar agar siswa dapat mempelajari dan menguasai isi pelajaran guna mencapai tujuan tertentu (aspek kognitif), serta mempengaruhi perubahan sikap siswa (aspek afektif) dan keterampilan (aspek psikomotor), namun proses pengajaran ini memberikan

kesan bahwa itu semata-mata pekerjaan satu pihak, yaitu guru. Sedangkan pembelajaran membutuhkan dialog antara guru dan murid.

Pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung pada motivasi siswa dan inovasi instruktur; pembelajaran yang sudah memiliki motivasi tinggi dan didukung oleh guru yang dapat membantu motivasi tersebut akan bermuara pada tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Sikap dan keterampilan siswa dapat dilacak seiring kemajuan mereka melalui proses pembelajaran untuk menentukan tujuan pembelajaran. Siswa akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran jika memiliki desain pembelajaran yang baik, fasilitas yang sesuai, dan inovasi instruktur.

Dalam lingkungan belajar, belajar merupakan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik, serta bahan pembelajaran. Belajar adalah proses memperoleh informasi dan kemampuan, menguasai keterampilan dan mengembangkan karakter, serta membentuk sikap dan membantu siswa dalam belajar. Sistem pembelajaran pada hakikatnya adalah seperangkat cara untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu siswa mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya dalam kegiatan belajarnya. Sistem pembelajaran adalah kumpulan yang terorganisir dengan baik dari komponen manusia, bahan, fasilitas, peralatan, dan proses yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan (Hamalik, 2003). Siswa, guru/guru, dan pihak lain yang membantu proses pembelajaran merupakan unsur manusia dalam sistem pembelajaran.

Kegiatan belajar dan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang harus dikaji dari dua sisi yaitu dari sisi anak didik yang belajar dan dari sisi guru sebagai pengajar (yang mengajar) satu kegiatan yang melibatkan dua pihak untuk mencapai tujuan yang sama. Masing-masing pihak mempunyai unsur- unsur yang berbeda tetapi saling menguntungkan. Guru dan siswa berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas. Pembelajaran tidak lebih dari perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, yang mencakup pengoperasian banyak komponen pembelajaran kolaboratif. Belajar dialami oleh anak didik secara individu, belajar merupakan suatu kegiatan mental yang tidak dapat diamati dari luar. Menurut Morgan (Ratumanan, 2004), belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang relative tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Anak-anak akan memperoleh keterampilan, sikap, dan nilai tertentu sebagai hasil dari pendidikan mereka. Kegiatan belajar dan belajar adalah keadaan yang dibangkitkan. Instrukturlah yang mengembangkannya untuk pembelajaran siswa, dan guru tidak dapat melakukan tugasnya tanpa kehadiran siswa. Interaksi antara guru dan siswa dibentuk oleh berbagai faktor manusia. Sebagai entitas sosial, kehidupan manusia akan selalu disertai dengan proses kontak dan komunikasi.

Kegigihan juga sangat penting diterapkan dalam diri setiap orang, kegigihan sangat memerlukan motivasi guna menumbuhkan minat dan bakat yang dimiliki. Kegigihan memiliki tahapan dalam meningkatkan keberhasilan anak di masa mendatang yaitu motivasi, kemampuan diri, usaha dan

kepercayaan diri. Kemampuan diri, kegigihan memerlukan kemampuan diri guna menghasilkan hasil yang memuaskan terhadap semua pekerjaan. Usaha, dalam melaksanakan segala usaha memerlukan kegigihan yang dapat menyukseskan suatu pekerjaan, kepercayaan diri, kegigihan memerlukan kepercayaan diri dalam meningkatkan kegigihan terhadap anak dapat mempengaruhi kecerdasan majemuk anak yaitu kecerdasan verbal-linguistik yang merujuk pada kemampuan membaca, menulis dan bahasa anak. Kecerdasan matematis yaitu kecerdasan pada pemahaman pada pola pikir dan pola menjumlah pada anak, kecerdasan spasial-virtual yang merujuk pada kecerdasan imajinasi anak dan kecerdasan fisik motorik anak. Kecerdasan *musical* adalah kecerdasan anak terhadap pemahaman *music*. Kecerdasan anak dalam memahami diri sendiri, memahami kelemahan dan kekuatan pada diri (intrapersonal) .

Efektivitas pembelajaran, menurut Supriyono (2014: 1), mengacu pada kekuatan dan kemandirian gabungan dari semua komponen pembelajaran yang terstruktur untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Semua tujuan pembelajaran, termasuk komponen mental, fisik, dan sosial, termasuk dalam pembelajaran yang efektif.

Menurut Miarso (2004), salah satu kriteria kualitas pendidikan adalah efektivitas pembelajaran, yang sering dinilai dengan pencapaian tujuan atau dapat juga diartikan sebagai tekad untuk "melakukan hal yang benar" dalam suatu keadaan.

Pembelajaran efektif menurut Supardi (2013) adalah kombinasi terstruktur dari manusia, materi, fasilitas, peralatan, dan prosedur yang bertujuan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik berdasarkan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan. tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembelajaran efektif, menurut Wargg (2012:12), adalah pembelajaran yang memfasilitasi siswa mempelajari sesuatu yang berharga, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup damai dengan orang lain, atau hasil belajar yang diinginkan.

Pembelajaran yang efektif menurut Hamalik (2001), adalah pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat dalam belajar sendiri atau berpartisipasi dalam berbagai kegiatan belajar. Siswa harus dapat belajar sendiri dan berpartisipasi dalam aktivitas sebanyak mungkin untuk lebih memahami ide-ide yang dipelajari.

Menurut Vigotsky (Mulyasa 2012), pengalaman interaksi sosial sangat penting untuk pengembangan keterampilan berpikir. Efektivitas pembelajaran adalah metrik yang menilai seberapa baik proses interaksi antara siswa dan guru di kelas mencapai tujuan pembelajaran.

Ungkapan offline berarti "tidak online" (tidak dalam jaringan). Sistem pembelajaran tatap muka yang tidak mengandalkan koneksi internet dikenal dengan sistem pembelajaran offline. Kegiatan offline ini tidak melibatkan komputer karena media utamanya adalah televisi dan bentuk

kegiatan offline lainnya, seperti menonton program pendidikan di televisi saat siswa belajar atau mengumpulkan karya dalam bentuk scrapbook.

Untuk mengganti frasa offline, offline adalah akronim dari "apa yang sedang tren dalam penggunaan". Karena offline adalah antonim dari online atau di jaringan, penulis dapat menyimpulkan bahwa offline adalah aktivitas yang dilakukan tanpa menggunakan internet atau akses internet. Banyak orang memiliki beragam ide tentang apa yang dimaksud dengan aktivitas online dan offline. Karena sebagian individu percaya bahwa aktivitas online adalah aktivitas yang terhubung melalui internet, maka kesalahpahaman ini harus segera diatasi. Dengan demikian, aktivitas luring adalah aktivitas yang dilaksanakan tanpa memanfaatkan akses internet maupun internet. Salah satu contoh aktivitas luring adalah ketika seseorang sedang mengerjakan tugas-tugas dengan menggunakan buku sebagai sumber belajar.

Aktivitas ini merupakan aktivitas luring karena tidak terhubung dengan internet ataupun internet. Sebuah diskusi yang dilakukan oleh guru dengan peserta didik melalui aplikasi whatsapp merupakan aktivitas daring karena terhubung dengan internet. Kedua contoh ini sudah sangat jelas menggambarkan perbedaan antara aktivitas daring dan aktivitas luring .

Sistem pembelajaran luring merupakan sistem pembelajaran yang memerlukan tatap muka. Dalam pelaksanaannya sistem pembelajaran luring tidak serta merta berjalan sesuai rencana, sistem pembelajaran luring juga

menunjukkan berbagai macam dampak baik positif maupun negatif bagi peserta didik maupun pendidiknya.

Dampak positif bagi siswa adalah pembelajaran luring juga tetap bisa di laksanakan tanpa harus menggunakan perangkat elektronik seperti android dan akses internet. Peserta didik yang berasal dari latar belakang dengan keadaan ekonomi yang berbeda, sehingga tidak semua peserta didik yang memiliki perangkat pendukung. Banyak keluarga yang tidak mampu untuk memfasilitasi segala perangkat pendukung yang dibutuhkan oleh peserta didik. Alhasil, siswa yang tidak memiliki akses peralatan memiliki hak untuk belajar di masa pandemi, sebagaimana dinyatakan menteri pendidikan dalam surat edaran No. 15 Tahun 2020, dan pembelajaran offline memungkinkan siswa menerima dan berbagi materi tanya jawab. seolah-olah mereka menerima instruksi pribadi. Terutama bagi anak-anak yang mungkin merasa minder atau tidak terlihat di kelas karena kehadiran teman sekelas mereka yang lebih baik dalam pembelajaran offline cukup membantu meringankan beban keuangan orang tua dengan menghilangkan kebutuhan untuk membeli kuota internet.

Kerugiannya bagi siswa adalah mereka harus menghabiskan lebih banyak waktu untuk belajar karena mereka harus mengantri untuk melihat guru mereka. Jika layanan pembelajaran instruktur tidak dibagi secara adil, akan ada kesenjangan atau kecemburuan sosial. Pembelajaran offline juga berdampak negatif bagi pendidik karena harus mengorbankan banyak waktu bahkan tenaga materi. Metode pembelajaran luring yang diterapkan oleh guru

SDN Ujung tibu Kecamatan Tojo barat Kabupaten Tojo Una-Una kurang efektif karena banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas dan sejumlah siswa terkesan asal menjawab, peserta didik cepat merasa bosan, tidak termotivasi dalam belajar mandiri dan sejumlah peserta didik lebih asik bermain atau bahkan ikut orang tua untuk bekerja di kebun. Untuk mempermudah penulis melakukan penelitian yang difokuskan pada kelas 4,5 dan 6 di SDN Ujung Tibu Kecamatan Tojo Barat Kabupaten Tojo Una-Una.

Dalam pembelajaran online dan offline di sekolah ini pada masa pandemi covid-19 terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan waktu belajar karena waktu pembelajaran berkurang (Risdianto dkk, 2020).

Karena sulitnya siswa dibiarkan pada libur panjang sampai virus corona hilang, dan kita tidak tahu kapan virus corona akan hilang dari permukaan bumi, maka sistem pembelajaran online dan offline mau tidak mau harus diterapkan di lingkungan sekolah. di tengah wabah covid-19. Siswa menghadapi sejumlah tantangan selama proses pembelajaran online dan offline, termasuk:

- Jika jaringan internet bagus sistem pembelajaran online dan offline dapat berjalan dengan sukses. Namun, jika jaringan internet lambat atau buruk, proses belajar mengajar online (KBM) akan terhambat.
- Kuota internet terbatas, dan orang tua yang terdampak Covid-19 akan kesulitan untuk membeli kuota internet. Sekolah dan kementerian pendidikan dan kebudayaan harus memberikan perhatian khusus kepada orang tua yang tidak aman secara finansial.

- KBM tidak efektif, dan sistem pembelajaran online dan offline sama sekali tidak sebanding dengan pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan oleh berbagai penyebab, termasuk penurunan jam mengajar.

Sistem daring dan luring menantu guru untuk kreatif dalam mendidik peserta didik.

Dengan memilih judul penelitian ini penulis bermaksud untuk melihat keefektivan sistem pembelajaran luring pada masa pandemi covid -19 untuk lebih fokus penulis memilih judul penelitian tentang **“Efektivitas sistem pembelajaran Luring Masa Pandemi Covid-19 pada SDN Ujung Tibu Kecamatan Tojo Barat Kabupaten Tojo Una-Una “**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian di atas yang telah di utarakan sebelumnya maka yang menjadi rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana efektivitas sistem pembelajaran luring di masa pandemi covid-19 pada SDN Ujung Tibu Kecamatan Tojo Barat Kabupaten Tojo Una- Una ?
2. Faktor-faktor apa saja yang berpengaruh terhadap efektivitas sistem pembelajaran luring di masa pandemi covid-19 pada SDN Ujung Tibu Kecamatan Tojo Barat Kabupaten Tojo Una-Una ?

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah bentuk :

- a. Mengetahui bagaimana efektivitas sistem pembelajaran luring di masa pandemi covid-19 pada SDN Ujung Tibu Kecamatan Tojo Barat Kabupaten Tojo Una-Una.
- b. Mengetahui faktor-faktor apa saja yang berpengaruh terhadap efektivitas sistem pembelajaran luring di masa pandemi covid-19.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memebrikan konstribusi dalam beberapa segi yaitu sebagai berikut :

a. Segi Teoritis

Dengan penelitian ini di harapkan dapat memperkaya wawasan bagi penelitian dan umunya dunia akademisi ilmu administrasi.

b. Segi Praktis

Dengan hasil ini penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran tentang permasalahan yang di hadapi dalam upaya mencari solusi guna mengoptimalkan efektivitas sistem pembelajaran luring di SDN Ujung Tibu Kecamatan Tojo Barat Kabupaten Tojo Una-Una selama masa pandemi covid-9.