

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Penyakit corona virus telah ditetapkan *World Health Organization* (WHO) sebagai kondisi pandemi dengan tingkat kemampuan penyebaran virus yang masif hingga keseluruhan penduduk dunia termasuk Indonesia. Berdasarkan data penyebaran *Covid 19*, bahwasannya terjadi penambahan yang signifikan yang menyebabkan total kasus *Covid-19* di Indonesia saat ini mencapai 2.379.397 orang, terhitung sejak kasus pertama diumumkan Presiden Joko Widodo pada 2 Maret 2020 (Kompas, 2021). Berdasarkan data tersebut menjelaskan bahwa virus *Covid 19* ini masih ada dan sangat berbahaya.

Upaya dalam mengendalikan dan mencegah penularan virus corona dilakukan dengan kebijakan pembatasan interaksi dan kerumunan serta menjaga jarak fisik satu dengan yang lain. Kebijakan tersebut berdampak terhadap seluruh aspek kehidupan, termasuk diantaranya proses pembelajaran peserta didik di sekolah. Proses pembelajaran merupakan proses pencapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan peserta didik melalui serangkaian aktivitas dibawah arahan, bimbingan, dan motivasi guru (Abidin, 2016). Akibat dari pandemi tersebut menyebabkan segala aktifitas berubah dari seperti biasanya, tidak hanya di Negara Indonesia tapi menyeluruh secara global. Termasuk pada kegiatan belajar mengajar di sekolah khususnya di SMAN 2 Cikampek. Kebijakan pembatasan interaksi dan kerumunan menyebabkan guru dan peserta didik diwajibkan untuk beradaptasi dengan situasi dan kondisi pandemi dan melakukan proses pembelajaran dengan yang berbeda dari kebiasaan yaitu dengan sistem tatap muka secara tidak langsung atau proses pembelajaran daring (dalam jaringan).

Sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran

Coronavirus Disease (Covid- 19), maka seluruh kegiatan belajar mengajar dipindahkan ke rumah. Hal tersebut dilakukan pemerintah untuk menekan penyebaran virus *Covid-19* dengan membatasi aktivitas masyarakat, salahsatunya siswa pada kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu, pembelajaran daring menjadi satu-satunya solusi agar proses pembelajaran tetap berjalan.

E-learning merupakan salah satu alternatif yang dapat dilakukan pada suatu kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dengan paduan internet (Arianti, 2020). *E-learning* memungkinkan dapat merangsang peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran, sehingga dapat memberikan manfaat, diantaranya memperoleh bahan pembelajaran yang menarik dan fleksibilitas program (Widiyasaki, 2017). Pembelajaran daring juga memberikan kesempatan peserta didik belajar dengan keleluasaan waktu belajar serta dimanapun peserta didik dan guru berada.

Namun, perubahan proses pembelajaran dari pembelajaran secara langsung di kelas ke dalam pembelajaran daring tentu menimbulkan berbagai macam kendala. Hal ini dikarenakan, di Indonesia baik guru ataupun siswa belum terbiasa untuk melakukan pembelajaran daring. Kelemahan utama pembelajaran daring, yaitu minimnya intensitas pertemuan antar siswa dan pengajar. (Wardani, Toenlio, & Wedi, 2018). Oleh sebab itu, guru sebagai harus mampu untuk mengorganisasi pembelajaran agar kualitas pembelajaran daring dapat ditingkatkan. Pada pembelajaran daring guru harus mampu menyajikan pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat agar proses belajar yang dialami siswa dapat berhasil. (Jamal, 2020).

Google Classroom adalah merupakan media pembelajaran *online* yang memungkinkan guru dan murid untuk saling terhubung secara *online* dari mana pun dan kapan pun. *Google Classroom* menjadi jembatan para guru dalam membuat tugas, membagikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. *Google Classroom* dapat merampingkan dan proses belajar mengajar antara guru dan murid melalui internet (Dianisa.com, 2021).

Google Classroom dirilis pada tahun 2014 sebagai salah satu bagian dari *Google Apps for Education*, yang merupakan aplikasi tak berbayar (gratis), yang disediakan sebagai alat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. (Kajian Pustaka.com, 2021).

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana pemanfaatan *Google Classroom* dan persepsi siswa tentang penerapan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Google Classroom* pada pembelajaran daring mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Maka judul penelitian ini adalah “**Pemanfaatan Media *Google Classroom* Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di SMAN 2 Cikampek**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Belum dikenalnya dilaksanakan pembelajaran daring dengan meningkatkan minat belajar siswa menggunakan media *Google Classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas XII SMAN 2 Cikampek
2. Adanya kendala dalam pelaksanaan pembelajaran daring dengan meningkatkan minat belajar siswa menggunakan media *Google Classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMAN 2 Cikampek
3. Belum adanya cara untuk mengatasi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran daring dengan meningkatkan minat belajar siswa menggunakan media *Google Classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMAN 2 Cikampek.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dijabarkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring dengan meningkatkan minat belajar siswa menggunakan media *Google Classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas XII SMAN 2 Cikampek ?
2. Apa saja kendala dalam pelaksanaan pembelajaran daring dengan meningkatkan minat belajar siswa menggunakan media *Google Classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas XII SMAN 2 Cikampek ?
3. Bagaimana mengatasi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran daring dengan meningkatkan minat belajar siswa menggunakan media *Google Classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas XII SMAN 2 Cikampek ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui menggunakan media *Google Classroom* dalam pelaksanaan pembelajaran daring dengan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas XII SMAN 2 Cikampek ?
2. Untuk mengetahui kendala apa saja dalam pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan media *Google Classroom* dalam pembelajaran daring dengan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas XII SMAN 2 Cikampek.
3. Untuk mengetahui mengatasi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran daring dengan meningkatkan minat belajar siswa menggunakan media *Google Classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas XII SMAN 2 Cikampek.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat secara teoritis dan praktis dari penelitian ini :

4. Secara Teoritis

Secara teoritis, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan wawasan mengenai pemanfaatan media *Google Classroom* dalam pembelajaran daring dengan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

5. Secara Praktis

Selain secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan manfaat secara praktis. Adapun manfaat secara praktis yang diharapkan diantaranya sebagai berikut:

a) Bagi mahasiswa:

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan bagi peneliti tentang media pembelajaran yang inovatif yang dapat diterapkan di sekolah pada peserta didik.

b) Bagi guru:

Dengan adanya hasil dari penelitian, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau menjadi bahan rujukan untuk guru dalam media pembelajaran peserta didik.

c) Bagi sekolah:

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan pihak sekolah agar tetap bijak dalam menggunakan media belajar terlebih media *Google Classroom* ini

d) Bagi siswa:

Dapat digunakan siswa sebagai media pembelajaran yang baru dan tentunya yang dengan cepat membantu memudahkan proses belajar baik di sekolah maupun di rumah.

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah seperangkat petunjuk yang lengkap tentang apa yang harus diamati dan mengukur suatu variabel atau konsep untuk menguji kesempurnaan. Definisi operasional variabel ditemukan item-

item yang dituangkan dalam instrumen penelitian (Sugiyono, 2017:3). Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pemanfaatan Media *Google Classroom* Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di SMAN 2 Cikampek”. Berikut ini akan diuraikan mengenai variabel-variabel yang terkait dalam definisi operasional:

1. Media *Google Classroom*

Google Classroom adalah sebuah serambi pembelajaran yang dapat diperuntukkan terhadap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk membantu menemukan jalan keluar atas kesulitan yang dialami dalam membuat penugasan tanpa menggunakan kertas (Iskandar dkk, 2020).

2. Pembelajaran Daring

Pembelajaran Daring (*E-learning*) merupakan pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer atau internet. suasana pembelajaran *e-learning* dapat mengakomodasi peserta didik memainkan peran yang lebih aktif dalam pembelajaran, peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha sendiri (Basori, 2013).

3. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang dirujuk UU No.20 Tahun 2003 perihal Sisdiknas yang mengupas maksud dari tatacara menjadi warga Negara yang sesuai prosedur Pancasila dan UUD Negara Republik

Indonesia 1945. Hal ini didukung oleh teori Mulyono (2018) yang menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan separuh dari sekian mata pelajaran untuk diwajibkan tercantum pada setiap derajat pendidikan, dan diterapkan menjadi sebuah gagasan yang padu dalam tatacara proses pembelajaran sebagaimana terlampir di UU No. 20 tahun 2003 mengenai Sisdiknas.

G. Sistematika Skripsi

Untuk mendapatkan gambaran umum mengenai penelitian ini maka peneliti membuat sistematika penulisan penelitian secara sistematis dan singkat dengan membagi kedalam beberapa bab, berikut penjelasan mengenai masing- masing bab :

6. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini merupakan bagian awal dari skripsi yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi.

7. BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Dalam bab ini peneliti membahas mengenai landasan teoritik yang digunakan dalam memfokuskan kepada hasil kajian teori, konsep kebijakan, serta kerangka pemikiran yang sesuai dengan masalah penelitian.

8. BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini memaparkan mengenai pendekatan penelitian, metode penelitian, lokasi penelitian dan subjek penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

9. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini peneliti menganalisis hasil penelitian dan temuan penelitian mengenai pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMAN 2 Cikampek.

10. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini penulis berusaha mencoba memberikan kesimpulan serta saran sebagai penutup dari hasil penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam skripsi.