

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya yang dapat mempercepat pengembangan potensi manusia untuk mampu mengemban tugas yang dibebankan padanya, karena hanya manusia yang dapat dididik dan mendidik. Sa'ud dan Makmun (2011: 6). Kajian pendidikan yang perlu dikembangkan tersebut tentunya baik secara teoritis, praktis maupun secara filosofis. Teori dan praktik dalam dunia pendidikan mengalami perkembangan seiring dengan semakin meningkatnya peradaban manusia (Aedi, 2015: 2).

Menurut Himmi (2017: 1-2) bahwa proses pembelajaran sesungguhnya memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran yang akan diselenggarakan mengedepankan dan kemanfaatan bagi peserta didik. Hal tersebut diharapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi dan menggali potensinya secara optimal dengan kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Pembelajaran saat ini, diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan akan membantu siswa dalam mencerna materi pelajaran secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu, siswa juga diharapkan yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19 (kemendikbud.go.id).

Ada berbagai keputusan pemerintah yang memindahkan proses pembelajaran dari sekolah menjadi di rumah.

Dalam hal tersebut, pendidik di harapkan memiliki keterampilan berfikir kreatif dan inovatif untuk berkolaborasi dengan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang maka proses pembelajaran diarahkan untuk memanfaatkan teknologi dengan baik. Salah satunya pemanfaatan teknologi saat ini adalah *e-learning* menggunakan aplikasi *Google Meet*. Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi salah satunya adalah *Google Meet* dan masih ada banyak lainnya.

Menurut Dara Sawitri (2020 : 14) kelebihan dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* adalah adanya fitur *white board* sebagai sarana penjelasan berupa gambar atau angka, tersediannya secara gratis dan bisa di unduh di *Playstore* atau *app store* bagi pengguna ios, tampilan video yang *HD* dan suport resolusi lain, mudah penggunaannya cukup memiliki akun *Google* untuk mendaftar ke aplikasinya, dan tidak membutuhkan tahap tahap yang lainnya.

Penelitian tersebut sejalan dengan Rina Husnaini Febriyanti, Hanna Sundari (2020) Universitas Indraprasta PGRI Jakarta yang berjudul Penerapan penggunaan platform dalam pengajaran Bahasa Inggris berbasis daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media platform dapat digunakan sebagai media yang dapat membantu guru dalam proses KBM. Dimana platform tersebut dapat diaplikasikan dengan kelas berbasis daring yang artinya proses pembelajaran tidak harus dilakukan dengan tatap muka secara langsung. Dari kegiatan proses belajar mengajar yang dapat dilaksanakan dengan prosedur yang lebih sistematis dan variatif dengan menggunakan platform *Google Meet* sehingga tidak lagi bersifat konvensional atau monoton.

SD Hang Tuah 10 Juanda juga merupakan salah satu sekolah yang sedang menjalankan proses pembelajaran secara daring. Kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut

menggunakan media *e-learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Google Meet*. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian mengenai Problematika penggunaan *Google Meet*. Adapun judul penelitian ini adalah “Problematika Penggunaan *Google Meet* Dalam Pembelajaran Daring Di SD Hang Tuah 10 Juanda”.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Ruang lingkup masalah ialah Batasan kondisi yang digunakan peneliti dalam suatu masalah. Pembatasan masalah yaitu usaha untuk menerapkan Batasan-batasan dari masalah penelitian yang akan diteliti. Dengan adanya ruang lingkup dan pembatasan masalah tersebut, maka peneliti dapat mengelompokkan masalah yang akan dijadikan bahan- bahan penelitian.

Berdasarkan judul “Problematika Penggunaan *Google Meet* Dalam Pembelajaran Daring di SD Hang Tuah 10 Juanda”, maka peneliti menentukan ruang lingkup dari Batasan masalah dengan indicator sebagai berikut meliputi:

1. Problematika penggunaan google meet dalam pembelajaran daring
2. Kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran daring dengan indicator tentang Pengoperasian penggunaan google meet ,proses pembelajaran, kelebihan dan kekurangan google meet, serta peran guru kelas V-A dan orangtua terhadap pembelajaran daring di kelas V-A
3. Upaya dalam menghadapi problematika penggunaan google meet dalam pembelajaran daring di kelas V-A di SD Hang Tuah 10 Juanda
4. Penelitian ini terfokus pada siswa kelas V-A di SD Hang Tuah 10 Juanda

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul penelitian di atas, maka peneliti memfokuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana problematika penggunaan *google meet* dalam pembelajaran daring di kelas V di SD Hang Tuah 10 Juanda ?
2. Bagaimana kendala dan upaya guru dalam menghadapi problematika penggunaan *google meet* dalam pembelajaran daring di kelas V di SD Hang Tuah 10 Juanda ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disampaikan, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menganalisis problematika penggunaan *google meet* dalam pembelajaran daring di kelas V di SD Hang Tuah 10 Juanda
2. Menganalisis kendala dan upaya dalam menghadapi problematika penggunaan *google meet* dalam pembelajaran daring di kelas V di SD Hang Tuah 10 Juanda.

E. Variabel Penelitian

1. Identifikasi variabel

Variabel dalam penelitian ini adalah Variabel bebas dan Variabel Terikat Variabel bebasnya yaitu problematika penggunaan *google meet*. Sedangkan variabel terikatnya yaitu menggunakan model e-learning yang memanfaatkan sistem pembelajaran menggunakan teknologi *google meet* sebagai alat untuk membantu mendukung pembelajaran daring.

2. Definisi Operasional Variabel

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah mengenai problematika penggunaan *Google meet* yang menjelaskan permasalahan apa saja yang dihadapi oleh peserta didik dan guru dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi *e-learning* yaitu *Google Meet*. Sedangkan Variabel terikat dalam penelitian ini adalah

model pembelajaran *e-learning* yang memanfaatkan media alat elektronik dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* dalam pembelajaran daring.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat baik guru, siswa, peneliti, maupun peneliti lain

1. Manfaat Teoretis
 - a. Sebagai bahan masukan bagi instansi pendidikan dalam rangka meningkatkan pembelajaran daring.
 - b. Sebagai motivasi guru dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran.
 - c. Untuk memperluas wawasan guru untuk mempertimbangkan faktor pendukung dalam keberhasilan proses belajar mengajar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah :
 - 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai refleksi dan evaluasi bagi instansi pendidikan yang sedang menjalankan pembelajaran daring khususnya di SD Hang Tuah 10 Juanda Kelas V.
 - 2) Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran hal hal apa saja yang menghambat dilaksanakannya proses pembelajaran daring.
3. Bagi Guru
Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai refleksi bagi guru agar memaksimalkan kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring
4. Bagi Peneliti
Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran terkait pengembangan pembelajaran daring.

