

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Tahun 2020 merupakan tahun yang berat bagi semua orang. Wabah *Coronavirus* (Covid-19) telah melanda hampir seluruh belahan dunia yang mengakibatkan semua merasakan kesedihan mendalam (Darmalaksana, 2020). Setiap hari data di dunia mengabarkan bertambahnya cakupan pasien positif Covid-19 beserta dampaknya (Nurani, 2020). Covid-19 merupakan virus jenis baru yang ditemukan di Wuhan, China pada tahun 2019. Sejak ditemukannya, virus ini menyebar secara luas hingga mengakibatkan pandemi global yang berlangsung sampai saat ini. Covid-19 merupakan penyakit yang menular. Saat Covid-19 ini menyerang manusia, dapat menyebabkan infeksi saluran pernafasan yang mengakibatkan kematian. Hingga saat ini negara kita Indonesia masih dilanda pandemi Covid-19.

Pada pertengahan Juni 2020 Indonesia melaporkan 39.294 kasus positif, sehingga menempati peringkat kedua terbanyak di Asia Tenggara (Bangkok Post, 2020). Covid-19 banyak membawa dampak baik maupun buruk bagi semua makhluk hidup dan alam semesta. Segala daya dan upaya telah dilakukan oleh pemerintah guna memperkecil kasus penularan Covid-19. Salah satu dampak pandemi Covid-19 yaitu terhadap pendidikan di seluruh dunia, yang mengarah kepada penutupan sekolah, madrasah, universitas dan pondok pesantren. Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia karena pendidikan dapat menentukan bagaimana peradaban manusia di masa yang akan datang. Pada masa pandemi Covid-19 ini telah membawa perubahan-perubahan dan pembaharuan kebijakan untuk diterapkan. Salah satunya adalah kebijakan belajar dari rumah (*online*), atau dalam jaringan (*daring*) untuk seluruh siswa/siswi hingga mahasiswa/mahasiswi karena adanya pembatasan sosial.

Kemendikbud RI (2020) mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) poin

ke-2 yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.
- b. belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19.
- c. aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar dirumah.
- d. bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akhir-akhir ini mengalami peningkatan yang signifikan. Khususnya dalam bidang teknologi untuk pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Beberapa tahun terakhir pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan. Seiring dengan kemajuan perkembangan teknologi, globalisasi pun menjadi semakin pesat. Setyosari (2015) menyatakan bahwa pembelajaran melalui jaringan memiliki potensi-potensi, antara lain: kebermaknaan belajar, kemudahan mengakses dan peningkatan hasil belajar. Dengan pembelajaran daring ini diharapkan hasil belajar siswa menjadi bagus di tengah maraknya virus Covid-19. Untuk itu dengan bantuan teknologi yang mengikuti proses tutorial akan menghasilkan prestasi siswa yang meningkat karena tidak hanya penguasaan materi melainkan juga menguasai teknologinya.

Pada masa pandemi ini, tidak menjadi kendala bagi para guru dalam menyampaikan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dengan siswa. Menurut Nugraha (2018) proses pembelajaran merupakan proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dan siswa

serta komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar.

Ada beberapa aplikasi atau perangkat lunak yang bisa digunakan dalam menyampaikan proses pembelajaran atau memberikan tugas kepada siswanya yaitu dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*, *Quizizz*, *Quiper*, *Zoom*, *Edmodo*, TV Edukasi dan sebagainya. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk melakukan proses pembelajaran secara daring adalah menggunakan aplikasi *Google Classroom*. *Google Classroom* merupakan layanan berbasis internet yang disediakan oleh google sebagai sebuah sistem *e-learning* untuk membantu para guru dan siswa berkomunikasi tanpa harus terikat dengan jadwal pembelajaran di kelas (Abdul, 2016). Aplikasi tersebut dapat memudahkan guru untuk melakukan evaluasi setiap kegiatan yang dilakukan siswa. Selain itu, *Google Classroom* juga mempunyai banyak fitur yang praktis, efisien dan terjamin keamanannya. Guru dan siswa juga dapat mengajar dan belajar melalui perangkat seluler Android.

Meski situasi tak normal di tengah pandemi Covid-19 seperti sekarang ini, namun para pengajar di SMPN 1 Sukodono tetap berusaha mengefektifkan pemberian pembelajaran pada para siswanya. Setiap materi pengajaran yang dibuat para guru akan dibagikan kepada siswa melalui berbagai aplikasi, dan salah satunya adalah aplikasi *Google Classroom*. Menurut kepala SMPN 1 Sukodono, tidak sedikit kendala yang dialami dengan diterapkannya pembelajaran secara daring baik dari pihak pengajar ataupun dari pihak siswa. Beberapa kendala tersebut yaitu masih adanya guru yang kurang menguasai IPTEK, siswa tidak memiliki HP android, dan ada juga siswa yang tidak memiliki paket data pada saat pembelajaran *online* sedang berlangsung. Salah satu upaya yang dilakukan sekolah untuk mengatasi dan membantu kelancaran proses pembelajaran secara daring diantaranya siswa yang tergolong kurang mampu akan disediakan sarana dan prasarana agar dapat mengikuti pembelajaran secara daring dengan meminjamkan 6 unit *handphone* dengan RAM 4 GB.

Bukan hanya itu, pihak sekolah juga telah mengalokasikan dana yang berasal dari Biaya Operasional Sekolah (BOS) untuk pengadaan 100 unit kartu kuota internet berdaya 8 GB yang

diberikan. Jika kondisi masih belum memungkinkan untuk melakukan pembelajaran secara tatap muka, maka pemberian kuota akan dilanjutkan sampai bulan-bulan berikutnya hingga dinyatakan siap untuk membuka kembali gerbang sekolah.

Penggunaan teknologi informasi dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif dan kreatif yang bertujuan untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, pembelajaran dengan integrasi teknologi informasi merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas dan mutu kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul: “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* pada Pembelajaran Matematika Berbasis Daring Siswa Kelas VII SMPN 1 Sukodono”.

## **B. Batasan Masalah**

Mengingat berbagai keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, dan tidak memungkinkan setiap masalah yang ada untuk diteliti, maka peneliti membatasi permasalahan efektivitas penggunaan aplikasi *Google Classroom* pada pembelajaran matematika berbasis daring. Pembelajaran dibatasi pada penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam pelajaran matematika materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel (PtLSV). Efektivitas yang akan diteliti dibatasi pada kemampuan guru mengelola pembelajaran, aktivitas siswa, respon siswa dan hasil belajar siswa. Sedangkan siswa yang diteliti adalah siswa kelas VII SMPN 1 Sukodono tahun ajaran 2020/2021.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka pokok permasalahan yang menjadi agenda besar dan harus diselesaikan oleh peneliti, dengan merumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* efektif ?

Dari rumusan masalah di atas, maka dirumuskan permasalahan dengan rincian sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan guru mengelola pembelajaran dalam pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*?
2. Bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*?
3. Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*?
4. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut: Untuk mengetahui efektif tidaknya pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

Dari tujuan di atas, maka tujuan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan guru mengelola kelas dalam pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*.
3. Untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*.
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi pembangunan ilmu pendidikan, khususnya pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar atau prestasi siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu para guru untuk menerapkan pembelajaran yang lebih bervariasi dengan menggunakan media yang inovatif.

2. Secara praktis

- a. Bagi Guru

Pembelajaran berbasis daring dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* dapat memberikan gambaran sekaligus tambahan wawasan untuk para guru sehingga guru dapat mengetahui bahwa pembelajaran matematika menggunakan aplikasi ini efektif bagi para siswa dan meningkatkan hasil belajar.

- b. Bagi Siswa

- 1) Dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran matematika berbasis daring pada siswa serta untuk memberikan solusi terhadap kendala-kendala yang dialami siswa.

- 2) Penerapan pembelajaran daring dengan aplikasi *Google Classroom* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar dari rumah yang menyenangkan kepada siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat dan siswa akan lebih termotivasi dan semakin tertarik untuk belajar matematika.

- c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat dijadikan pedoman bagi sekolah tentang efektivitas aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran matematika berbasis daring serta mampu memberikan jalan keluar atas masalah yang dihadapi dalam bidang pendidikan.

- 2) Mampu memberikan informasi kepada sekolah mengenai dampak yang terjadi jika penggunaan aplikasi *Google Classroom* pada pembelajaran matematika berbasis daring ini efektif dan menjadikan sekolah tersebut lebih berkualitas dalam hal pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengalaman peneliti dalam hal penelitian pendidikan serta dalam penyusunan karya tulis ilmiah.
- 2) Melalui penelitian ini, peneliti dapat mengetahui keadaan pendidikan di Indonesia yang sebenarnya dan dapat melakukan perbaikan atas kekurangan-kekurangan yang ada di dalamnya.

