

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Wabah Pandemi Covid 19 marak di dunia dan memberikan pengaruh besar terhadap perubahan aspek-aspek ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, pariwisata. Dalam kondisi wabah saat ini pendidikan salah satu yang sangat berdampak terutama di kalangan anak-anak dan tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Sehingga pemerintah memberi solusi untuk kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilakukan di luar rumah dialihkan untuk belajar di rumah dengan metode pembelajaran online. Kegiatan ini dilakukan untuk memutus rantai penyebaran Covid-19. Menurut Pratiwi (2020), pihak pemerintah memberikan peraturan kepada masyarakat untuk tidak berkerumun, melakukan pembatasan sosial, dan menjaga jarak fisik sehingga pemerintah mengarahkan semua kegiatan dilakukan di rumah untuk sementara waktu, termasuk kegiatan pembelajaran di dunia pendidikan.

Pandemi ini sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar disekolah, kebijakan pemerintah mengharuskan seluruh kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah dialihkan menjadi pembelajaran *online*. Dengan dialihkan kegiatan belajar mengajar yang semula dilakukan secara tatap muka di ganti dengan *online*, menyebabkan timbul beberapa kendala. Kendala sebagai siswa adalah media yang digunakan untuk kegiatan belajar seperti komputer atau HP yang digunakan untuk belajar. Dan begitu pula dengan pihak pengajar atau guru. Guru mempunyai kendala dalam memantau kegiatan belajar mengajar para siswanya. Adanya pembelajaran *online* guru dapat memantau siswa-siswanya melalui jarak jauh dengan pembelajaran online secara mandiri melalui orang tua siswa untuk mendampingi anaknya selama mengerjakan tugas sekolah kemudian mengirim bukti foto yang dikirimkan kepada guru sehingga siswa tidak tertinggal materi

pembelajaran, meskipun cara ini dinilai kurang efektif tapi ini merupakan salah satu upaya pencegahan pandemi saat ini.

Rahmasari (2020) menyatakan bahwa pekerjaan guru di masa pandemi yang dilakukan secara *online* yaitu memberikan tugas kepada siswa setiap hari dan membuat laporan yang dikirimkan kepada Dinas Pendidikan melalui sistem *online*. Kegiatan ini sangat berbeda dari biasanya, begitu juga yang dirasakan oleh siswa yang biasanya setiap hari berkegiatan di sekolah dan bertemu dengan teman-temannya sekarang harus belajar di rumah secara mandiri dengan memanfaatkan *smartphone* yang bisa membuat anak merasa bosan dan ingin kembali sekolah normal.

Sebagai seorang guru harus kreatif memanfaatkan *smartphone* sebagai fasilitas selama pembelajaran daring. Guru dapat memberikan pembelajaran daring melalui aplikasi *Whatsapp*, *Google Form*, *Google Meeting*, *Zoom Meeting* dan *Youtube* sehingga guru dapat menarik perhatian dan minat siswa selama belajar dirumah khususnya belajar secara mandiri. Kegiatan belajar *online* menuntut siswa untuk belajar secara mandiri dirumah untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan pengawasan dan bantuan dari masing-masing orang tua siswa.

Dalam pembelajaran daring, siswa secara tidak langsung dituntut untuk mandiri dalam mengerjakan tugas *online* yang diberikan oleh guru. Dari pengerjaan tugas secara mandiri tersebut harapan guru dapat meningkatkan pola berpikir siswa serta tanggung jawab orang tua untuk mengawasi dan membantu proses belajar. Namun dengan kegiatan pembelajaran *online* tersebut terdapat beberapa permasalahan seperti orang tua yang kurang mengawasi anaknya karena sibuk dengan pekerjaannya, anak yang lebih memilih bermain dengan teman-temannya daripada mengerjakan tugas yang diberikan guru. Untuk itu diperlukan kreatifitas guru dalam mengawasi siswanya serta memberikan pengarahan atau pembelajaran melalui metode *online*. Salah satu metode pembelajaran daring yang bisa

dipilih untuk bertatap muka secara *online*, semisal melalui *google meet*.

Kelebihan *google meet* menurut Sawitri (2020) adanya fitur *white board*, tersedia gratis, tampilan video yang HD dan suport resolusi lain, mudah penggunaannya, layanan enkripsi video, banyak tampilan yang menarik, dan dapat mengundang hingga 100 peserta. Maka dari itu *google meet* menjadi salah satu media *online* yang dapat dipilih guru sebagai media bertatap muka dengan para siswa sehingga guru masih dapat berinteraksi dengan siswa masing-masing dan menilai siswa tersebut sehingga guru tetap dapat membuat atau mengisi hasil belajar dari masing-masing siswa.

Menurut Sudjana (2016:22) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pembelajaran. Menurut Leksono (2016:40) Hasil belajar adalah suatu hasil usaha yang dilakukan siswa setelah melalui proses pembelajaran yang berupa nilai dari tes yang diselenggarakan oleh guru yang terkait. Sehingga disimpulkan hasil belajar menjadi hal yang sangat penting karena untuk mengetahui hasil pengetahuan siswa selama proses pembelajaran. Sehingga guru dapat memberikan penilaian terhadap setiap siswanya.

Berdasarkan penelitian terdahulu, melalui pembelajaran *online* membantu pembelajaran di masa pandemi tetap berjalan dan membuat siswa tetap aktif dalam pembelajaran. Dengan diterapkan pembelajaran *online* diharapkan peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nugraha dkk yang berjudul Pengaruh *Daring Learning* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar.

Pemberian pembelajaran terhadap siswa sekolah dasar sangat diperlukan, karena para siswa masih membutuhkan pengajaran dari setiap sekolah. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti mengambil judul “Analisis Pembelajaran Daring Berbantuan *Google Meet* Pada Siswa Kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya”.

B. BATASAN MASALAH

Menurut latar belakang dan permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, batasan masalah pada penelitian ini :

1. Aplikasi yang digunakan sebagai sarana belajar menggunakan *Google Meet*.
2. Dalam penelitian ini, peneliti menjelaskan penggunaan *Google Meet*.
3. Fokus permasalahan yang diambil pada penelitian adalah hasil belajar siswa dan respon siswa.
4. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas IV-B SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.
5. Penelitian ini berfokus pada buku tematik kelas IV Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 dan 2.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring berbantuan *google meet* pada siswa kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya?
2. Bagaimanakah respon siswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring berbantuan *google meet* pada siswa kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya?

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring berbantuan *google meet* pada siswa kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.
2. Untuk mendeskripsikan respon siswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring berbantuan *google meet* pada siswa kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.

E. MANFAAT PENELITIAN

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat. Peneliti membagi menjadi 2 manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat dan menarik perhatian, minat siswa selama belajar dirumah khususnya belajar secara mandiri sehingga tercapainya hasil belajar yang maksimal melalui pembelajaran menggunakan *google meet* dalam hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi peserta didik, pendidik, peneliti, dan sekolah. Adapun manfaat penelitian bagu peneliti yaitu:

a. Bagi peserta didik

Dengan adanya penelitian ini, peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru tentang pembelajaran mandiri secara *online* dengan media *google meet*.

b. Bagi pendidik

Terlaksananya penelitian ini nantinya akan memberikan referensi dalam proses pembelajaran online. Terutama hasil belajar dengan menggunakan *google meet*.

c. Bagi sekolah

Pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran online dapat dijadikan pertimbangan dan evaluasi sekolah untuk lebih menciptakan suasana yang baru dan menyenangkan serta ketercapaian tujuan pembelajaran yang dicapai secara efektif dan efisien.

d. Bagi peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan selama pembelajaran daring dan penelitian ini dijadikan sebagai bekal pengetahuan di lapangan atau di sekolah.

