

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan salah satu kegiatan pendidikan. Kegiatan pembelajaran di sekolah adalah kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Rusman (2014:1) menyatakan “kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar”. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah pada umumnya dilaksanakan secara langsung, dimana siswa dan guru berinteraksi secara tatap muka di ruang kelas.

Saat ini Indonesia sedang mengalami masa pandemi Corona Virus Disease 2019 (*Covid-19*). Menurut Widnyana dkk (2020) virus jenis *Covid-19* ini adalah zoonosis atau virus yang ditularkan antara hewan dan manusia. Wabah *Covid-19* telah melanda hampir seluruh negara di dunia, termasuk Indonesia. Berdasarkan Keppres Nomor 11 Tahun 2020, Indonesia ditetapkan dalam fase darurat kesehatan masyarakat akibat wabah *Covid-19* (Pohan dan Efendi, 2020:9). Selain menjadi ancaman bagi kesehatan, wabah *Covid-19* juga mengakibatkan semua aktivitas manusia menjadi terganggu, termasuk kegiatan pembelajaran di sekolah. Maka dikeluarkanlah Surat Edaran (SE) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Virus Corona (Pohan dan Efendi, 2020:10). Sehingga kegiatan pembelajaran yang awalnya dilakukan langsung atau tatap muka secara fisik, kini harus dilakukan secara *online* atau dalam jaringan (*daring*).

Pembelajaran *daring* atau yang juga dikenal dengan pembelajaran *online* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh. dalam pembelajaran *daring* membutuhkan alat komunikasi yang berbasis jaringan *internet* (*International Network*) untuk menghubungkan interaksi

(kegiatan pembelajaran) antara guru dan siswanya. Meidawati dkk (Pohan dan Efendi, 2020:2-3) menyatakan:

Pembelajaran daring sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didik dan instruktornya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya. Pembelajaran daring dapat dilakukan dari mana dan kapan saja tergantung pada ketersediaan alat pendukung yang digunakan.

Kemajuan teknologi menjadi kunci keberhasilan dalam pembelajaran secara daring, khususnya teknologi di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi telah membawa perubahan dalam kegiatan pendidikan. Kemajuan teknologi memudahkan pelaku pendidikan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi, sumber dan media pembelajaran lebih mudah untuk didapatkan. Oleh karena itu, “pendidik harus mampu menguasai sumber belajar dan media pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran” (Pohan dan Efendi, 2020:2). Dengan kata lain, tenaga pendidik harus dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran secara daring saat ini.

Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting karena sebagai perantara bagi guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020:6) “media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar”. Media pembelajaran sendiri dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis. Saifuddin (2018) mengemukakan beberapa jenis media pembelajaran antara lain media visual, media audio, media proyeksi diam, media proyeksi gerak dan audio visual, multimedia, dan media benda.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran daring atau pembelajaran secara *online* membutuhkan koneksi *internet* untuk melakukan proses pembelajaran. Dengan demikian, dalam pembelajaran daring, media pembelajaran yang digunakan adalah multimedia. Satrianawati (2018:10) menyatakan “multimedia adalah semua jenis media yang

terangkum menjadi satu. Contohnya: *internet*, belajar dengan menggunakan media *internet* artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh”. Pohan dan Efendi (2020:11) menyatakan “aplikasi pembelajaran *online* seperti *E-learning, Edmodo, Google meet, V-Class, Google Classroom (GCR), Webinar, Zoom, Skype, Webex, Facebook live, You tube live, Schoology, What’s up, email, dan Messenger*”.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa pada masa pandemi *Covid-19* ini, semua kegiatan pembelajaran di SMAN (Sekolah Menengah Atas Negeri) 3 Bengkayang, Kabupaten Bengkayang dilakukan secara daring. Hal tersebut mendapatkan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring ini. Beberapa kendala yang dihadapi seperti tidak semua siswa memiliki keadaan ekonomi yang sama baik, beberapa siswa tidak terjangkau jaringan dan data *internet*. Secara kesiapan, permasalahan dialami oleh pihak guru maupun peserta didik. Dimana tidak ada persiapan yang matang sebelumnya ketika harus melaksanakan pembelajaran secara daring.

Dasar pelaksanaan pembelajaran daring adalah SE. Mendikbud. Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan *Covid-19* pada Satuan Pendidikan. Pembelajaran daring dilakukan dalam upaya melawan pandemi *Covid-19*, serta untuk menjaga kesehatan dan keselamatan bersama baik pendidik maupun peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran daring ini guru diberikan kebebasan menggunakan media pembelajaran berbasis jarak jauh (*online*) yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki masing-masing guru. Media pembelajaran ini berupa aplikasi yang dirancang untuk pembelajaran jarak jauh. Salah satu aplikasi yang digunakan adalah *Google Classroom*.

Aplikasi *Google Classroom* merupakan salah satu aplikasi layanan LMS (Learning Management System). “LMS (Learning Management System) merupakan aplikasi berbasis web untuk kegiatan program pembelajaran elektronik atau e-learning program” (Imaduddin, 2018:2). Dengan kata lain, *Google Classroom* adalah aplikasi yang dirancang untuk pembelajaran *online*.

Imaduddin (2018:4) menyatakan: “*Google Classroom* merupakan layanan *online* gratis untuk sekolah, lembaga non-profit, dan siapapun yang memiliki akun *Google*. *Google Classroom* memudahkan peserta didik dan pendidik agar tetap terhubung baik di dalam maupun di luar kelas”. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa *Google Classroom* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *internet (online)* yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh (daring).

Salah satu kegiatan pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Google Classroom* adalah pada kegiatan pembelajaran sejarah di Kelas XI IPS 2 SMAN 3 Bengkayang, Kabupaten Bengkayang. Kegiatan pembelajaran sejarah dilakukan pada mata pelajaran sejarah. Berbagai fenomena yang terjadi di lapangan terkait dengan pembelajaran daring di masa pandemi ini menjadi daya tarik bagi peneliti. Oleh sebab itu, peneliti ingin mengetahui secara jelas bagaimana penerapan media pembelajaran via aplikasi *Google Classroom* terhadap pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 3 Bengkayang, Kabupaten Bengkayang.

B. Fokus Dan Sub Fokus Rujukan

Fokus dalam penelitian ini adalah pada analisis media pembelajaran via *Google Classroom* terhadap Pembelajaran Sejarah pada siswa Kelas XI IPS 2 SMAN 3 Bengkayang Kabupaten Bengkayang, dengan sub fokus rujukan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 3 Bengkayang Kabupaten Bengkayang?
2. Bagaimanakah kelebihan penggunaan aplikasi *Google Classroom* pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 3 Bengkayang Kabupaten Bengkayang?
3. Bagaimanakah kendala penggunaan aplikasi *Google Classroom* pada dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 3 Bengkayang Kabupaten Bengkayang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, secara umum penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tentang penggunaan media pembelajaran via aplikasi *Google Classroom* terhadap pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 3 Bengkayang Kabupaten Bengkayang. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan tentang:

1. Penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 3 Bengkayang Kabupaten Bengkayang.
2. Kelebihan penggunaan aplikasi *Google Classroom* pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 3 Bengkayang Kabupaten Bengkayang.
3. Kendala dalam penggunaan aplikasi *Google Classroom* pada dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 3 Bengkayang Kabupaten Bengkayang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pembaca. Baik sebagai sumber bacaan maupun sumber rujukan terkait dengan penggunaan media pembelajaran via aplikasi *Google Classroom* terhadap pembelajaran khususnya pada pembelajaran sejarah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran via aplikasi *Google Classroom*.
- b. Bagi peneliti, hasil penelitian ini bermanfaat sebagai sumber informasi dan pengetahuan terkait dengan penggunaan media pembelajaran via aplikasi *Google Classroom*.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini berfungsi sebagai penjelasan terhadap beberapa istilah penting yang digunakan dalam judul penelitian ini.

Penjelasan ini bertujuan untuk menghindari perbedaan penafsiran antara peneliti dan pembaca. Adapun beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Satrianawati (2018:8), menyatakan “media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran, termasuk media pembelajaran yang berbasis *internet*. Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berupa alat perangkat lunak berupa aplikasi yang didesain khusus untuk kegiatan pembelajaran.

2. Aplikasi *Google Classroom*

Google Classroom merupakan perangkat lunak berupa aplikasi buatan Google. Imaduddin (2018:4) menyatakan “*Google Classroom* adalah aplikasi pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh *Google* untuk sekolah atau institusi pendidikan lainnya yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas”. Dalam penelitian ini, *Google Classroom* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Pembelajaran Sejarah

Daulay (2016), menyatakan “sejarah itu adalah pengalaman masa lampau dari umat manusia, *the past experience of mankind*”. Dari pernyataan tersebut, dapat kita pahami bahwa pembelajaran sejarah merupakan kegiatan pembelajaran (belajar mengajar) siswa dan guru dalam mengkaji tentang kehidupan masa lalu umat manusia yang juga disebut dengan sejarah. Dalam penelitian ini, pembelajaran sejarah merujuk pada proses kegiatan pembelajaran sejarah dalam lingkup kelas.