

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Umat manusia sekarang ini sedang berada dalam kesedihan mendalam akibat mewabahnya *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang melanda hampir di seluruh belahan dunia (Darmalaksana, dkk, 2020). Covid-19 sendiri merupakan *Coronavirus* jenis baru yang ditemukan di Wuhan, China pada tahun 2019. Adanya pandemi Covid-19 melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia. Sesuai data terbaru dari *World Health Organization* (WHO) tanggal 13 Oktober 2020, sebanyak 213 negara telah terjangkit Covid-19, 8.365.081 diantaranya terkonfirmasi positif, 1.085.090 meninggal dunia dan 28.577.914 pasien telah sembuh. Covid-19 merupakan penyakit menular, yang berarti dapat menyebar, baik secara langsung maupun tidak langsung, dari satu orang ke orang lain. Kondisi ini menyerang sistem pernapasan seperti hidung, tenggorokan, dan paru-paru. Rumitnya penanganan wabah, belum ditemukannya vaksin dan obat untuk penyembuhan pasien Covid-19 serta terbatasnya alat pelindung diri (APD) untuk tenaga kesehatan membuat pemerintah menerapkan kebijakan ketat untuk memutus rantai penyebaran Covid-19. Salah satu dampak pandemi virus corona yaitu terhadap pendidikan di seluruh dunia, yang mengarah kepada penutupan luas sekolah, madrasah, universitas dan pondok pesantren. Pada masa pandemi Covid-19 ini telah membawa perubahan-perubahan dan pembaharuan kebijakan untuk diterapkan. Kebijakan baru juga terjadi pada dunia pendidikan merubah pembelajaran yang harus datang ke kelas menjadi cukup di rumah saja.

Salah satu cara untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19 adalah dengan melakukan pembatasan interaksi masyarakat yang diterapkan dengan istilah *physical distancing*. Namun, kebijakan *physical distancing* tersebut dapat menghambat laju pertumbuhan dalam berbagai bidang kehidupan, baik bidang ekonomi, sosial, dan tentu saja pendidikan. Sehubungan dengan perkembangan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) turut mengambil kebijakan sebagai panduan dalam menghadapi penyakit tersebut di

tingkat satuan pendidikan (Setiawan, 2020). Pendidikan merupakan bagian terpenting di dalam kehidupan manusia karena pendidikan bisa menentukan bagaimana peradaban manusia di masa yang akan datang. Pemerintah provinsi dan pemerintah daerah menghasilkan kebijakan dalam dunia pendidikan yaitu meniadakan sementara pembelajaran tatap muka diganti dengan pembelajaran *online* baik tingkat sekolah maupun tingkat perguruan tinggi. Keputusan pemerintah tersebut untuk meliburkan para peserta didik, memindahkan proses belajar mengajar di sekolah menjadi di rumah dengan menerapkan kebijakan *Work From Home* (WFH) membuat resah banyak pihak.

WFH adalah singkatan dari *work from home* yang berarti bekerja dari rumah. Kebijakan WFH tertuang dalam Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PAN & RB) Nomor 50/2020 tentang Perubahan Kedua atas Surat Edaran Menteri PAN & RB Nomor 19/2020 tentang Penyesuaian Sistem Kerja Aparatur Sipil Negara dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Lingkungan Instansi Pemerintah. Sebagai Aparatur Sipil Negara (ASN), pendidik dalam upaya melaksanakan proses pembelajaran perlu dilakukan secara *online* atau dalam jaringan (*daring*). Namun, pelaksanaan proses pembelajaran *daring* memiliki beberapa kendala. Salah satu kendala terbesar dalam pembelajaran *daring* adalah mengajar mata pelajaran matematika.

Problematika saat ini adalah masih banyak peserta didik yang menganggap matematika pelajaran yang sulit. Sebagaimana pendapat Auliya (2016), matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena karakteristik matematika yang bersifat abstrak, logis, sistematis, dan penuh dengan lambang serta rumus yang membingungkan. Kesulitan yang ada dalam mata pelajaran matematika menuntut kreativitas pendidik mata pelajaran matematika untuk mengembangkan pembelajarannya, baik dalam hal metode maupun media yang digunakan.

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia dan menjadi dasar bagi ilmu-ilmu pengetahuan yang lainnya. Mengingat pentingnya peranan matematika, maka matematika menjadi salah satu mata pelajaran pokok di sekolah mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi (Yensy, 2015). Saat situasi wabah Pandemi *Covid-19* ini melanda dunia termasuk Indonesia hingga kini

belum berakhir, hampir semua pendidik menggunakan pembelajaran jarak jauh (tidak *face to face*). Interaksi pendidik dan peserta didik dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, misal dengan melakukan *chatting* lewat koneksi internet (langsung) maupun dengan berkirim *email* (tidak langsung) untuk sekedar mengumpulkan tugas (Rahmawati, 2016).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 tentang pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran (Permendikbud, 2013). Penggunaan teknologi informasi menjadikan kegiatan pembelajaran disekolah menjadi lebih menarik, aktif dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian, pembelajaran dengan integrasi teknologi informasi merupakan upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas kegiatan belajar mengajar.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk melakukan proses pembelajaran secara daring di era pandemi covid-19 ini yakni dengan memanfaatkan teknologi yang ada sekarang dengan menggunakan aplikasi *google classroom*. Pemanfaatan *google classroom* dapat melalui multiplatform yakni dapat melalui komputer dan dapat melalui gawai dengan aplikasi yang berbasis Android dan iOS, maupun dengan browser apapun, seperti *chrome*, *firefox*, *internet explorer*, ataupun safari, karena *google classroom* sejatinya berbasis *website*. *Google classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *google* sebagai sebuah sistem *e-learning* (Abdul, 2016). Aplikasi ini juga memudahkan pendidik untuk melakukan evaluasi setiap kegiatan yang telah dilakukan peserta didik. Selain itu, *google classroom* juga mempunyai banyak fitur yang praktis, efisien dan terjamin keamanannya.

Sama halnya dengan pembelajaran yang berlangsung di MTs. Muhammadiyah 4 Sidayu. Berdasarkan hasil wawancara pendidik matematika MTs. Muhammadiyah 4 Sidayu, saat ini sekolah memanfaatkan perkembangan teknologi dalam memberikan materi pembelajaran, tugas dan informasi lainnya untuk peserta didik. Dalam berlangsungnya proses belajar mengajar, pendidik memanfaatkan media pembelajaran daring yaitu *google classroom* sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan *platform google*

*classroom* merupakan hal yang baru bagi peserta didik di lingkungan sekolah. Hal ini dilakukan berkaitan dengan adanya himbauan dari pemerintah untuk mengadakan pembelajaran jarak jauh.

Melalui aplikasi *google classroom* diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan. Oleh karena itu, penggunaan *google classroom* ini sesungguhnya mempermudah pendidik dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik (Abdul, 2016). Pendidik dapat memanfaatkan berbagai fitur yang terdapat pada *google classroom* seperti *assignments*, *grading*, *communication*, *time-cost*, *archive course*, *mobile application*, dan *privacy*. Implementasi pembelajaran dengan *google classroom* lebih memudahkan dalam mengevaluasi keterlaksanaan proses belajar mengajar baik di kelas maupun diluar kelas.

Fitur-fitur yang terdapat pada *google classroom* antara lain, yaitu fitur *your work* yang dapat digunakan untuk melihat tugas-tugas yang perlu dikerjakan pada sesi kelas yang diikuti. Fitur *class drive folder* yang memudahkan pengguna untuk menyimpan tugas-tugas dalam setiap pemberian materi. *Google calendar* digunakan untuk mengakses jadwal kelas yang diikuti. *Dashboard topic*, memungkinkan pendidik untuk membuat topik-topik tertentu pada kelas agar peserta didik dapat tanya-jawab secara langsung pada topik tersebut.

*Google classroom* merupakan salah satu aplikasi yang sederhana dan mudah dipahami dalam penggunaannya. Cukup dengan menggunakan akun *email google* (Afrinaty, 2020). Selain kapasitas ruang yang kecil yaitu 13 MB fitur dan menu yang terdapat pada *google classroom* juga tidak begitu rumit sehingga gampang untuk digunakan bagi pendidik maupun peserta didik. Berdasarkan data dari App Brain's yang dikutip oleh Liputan6.com, jumlah unduhan aplikasi *google classroom* melonjak begitu tajam selama pandemi covid-19. *Google classroom* merupakan aplikasi belajar *online* paling banyak diunduh, jumlah unduhannya mencapai lebih dari 50 juta kali, dengan rating 3,8 dan mendapat 128 ribu ulasan dari penggunanya. *Google classroom* masuk daftar sebagai aplikasi paling banyak diunduh di Indonesia, Meksiko, Kanada, Finlandia, Italia, dan Polandia (Wardani, 2020). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sabran dan Edy Sabara

pelaksanaan pembelajaran *google classroom* sebagai media pembelajaran secara keseluruhan cukup efektif.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19 melalui Media *Google Classroom* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di MTs. Muhammadiyah 4 Sidayu”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan rumusan masalah dari penelitian ini adalah

Bagaimana efektivitas pembelajaran daring di era pandemi covid-19 melalui media *google classroom* pada materi bangun ruang sisi datar di MTs. Muhammadiyah 4 Sidayu?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah

Untuk mengetahui dan mendeskripsikan efektivitas pembelajaran daring di era pandemi covid-19 melalui media *google classroom* pada materi bangun ruang sisi datar di MTs. Muhammadiyah 4 Sidayu.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini antara lain:

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan dalam pengembangan ilmu pengetahuan nantinya bisa bermanfaat, selain itu juga sebagai bahan referensi di bidang pendidikan.

### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **1.4.2.1. Bagi Peneliti**

Dapat meningkatkan kreativitas dan menambah wawasan dalam melakukan penelitian, serta dapat mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran di era pandemi covid-19 melalui media *google classroom*.

#### 1.4.2.2. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar pada peserta didik dengan memberikan suasana yang menyenangkan.

#### 1.4.2.3. Bagi Pendidik

Dapat mendorong pendidik dalam menggunakan berbagai sumber media pembelajaran.

#### 1.4.2.4. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran di sekolah.

#### 1.4.2.5. Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi acuan dan referensi untuk mengembangkan penelitian dengan topik permasalahan yang lain.

### 1.5. Definisi Operasional

1.5.1. Efektivitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan dari proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Indikator efektivitas pembelajaran yang digunakan yaitu pengelolaan pembelajaran oleh pendidik, aktivitas peserta didik, respon peserta didik dan hasil belajar tuntas.

1.5.2. Pembelajaran daring di era pandemi *covid-19* adalah pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dan teknologi untuk memudahkan dalam mengakses informasi bagi pendidik dan peserta didik saat kelas virtual berlangsung di era pandemi *covid-19* saat ini.

1.5.3. *Google classroom* merupakan salah satu aplikasi pembelajaran daring yang sederhana dan mudah dipahami dalam penggunaannya serta dapat mempermudah pendidik dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik.

### 1.6. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1.6.1. Penelitian ini dilakukan pada materi bangun ruang sisi datar pada Kompetensi Dasar 3.9, yaitu membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar.

- 1.6.2. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII MTs. Muhammadiyah 4 Sidayu tahun pelajaran 2020/2021 semester genap sebanyak 27 peserta didik.
- 1.6.3. Kriteria efektivitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengelolaan pembelajaran oleh pendidik, aktivitas peserta didik, respon peserta didik dan hasil belajar tuntas.
- 1.6.4. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran langsung, dengan langkah-langkah pembelajaran yaitu menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik, mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan, membimbing pelatihan, mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, serta memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan.

