

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aspek kehidupan yang harus dijalani oleh manusia selama masa pertumbuhan dan perkembangannya. Pendidikan memiliki tanggung jawab dalam menjadikan manusia yang berkualitas, mempercepat pengembangan potensi sehingga mampu mengemban tugas yang telah dibebankan kepadanya. Selain itu, pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan emosional, mental, moral, fisik serta keimanan dan ketaqwaan manusia. Oleh karena itu, pendidikan dibutuhkan sebagai usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif (UU RI No. 20 Tahun 2003).

Pada era globalisasi perkembangan teknologi semakin pesat telah membawa perubahan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, khususnya bidang pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk menyesuaikan perkembangan teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Menurut Heinic (dalam Daryanto, 2016:3) Pendidikan yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Tenaga pendidik khususnya guru dalam proses belajar mengajar memerlukan aneka ragam pengetahuan dan keterampilan keguruan dalam menghadapi kemajuan sains dan teknologi.

Pada saat ini di berbagai negara tengah menghadapi masalah yang disebabkan oleh virus bernama *corona* atau lebih dikenal dengan istilah *Covid-*

19 (*Corona Virus Diseases-19*) yang berawal berkembang di Wuhan, China. *World Health Organization* (WHO) menyatakan bahwa penyebaran virus *Covid-19* sebagai pandemi dunia saat ini. Virus tersebut telah memakan banyak korban seperti tercatat di negara Tiongkok, Spanyol, Italia termasuk Indonesia.

Pandemi *Covid-19* membuat pemerintah menerapkan berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus ini. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia adalah dengan menerapkan himbauan kepada masyarakat untuk melakukan *physical distancing* yaitu himbauan menjaga jarak di antara masyarakat, menjauhi aktivitas dalam bentuk kerumunan, perkumpulan, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan orang banyak.

Pendidikan di Indonesia juga terkena dampak dari adanya pandemi *Covid-19* tersebut. Oleh karena itu, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan juga menerapkan kebijakan yaitu *Work From Home* (WFH). Ini merupakan upaya yang diterapkan kepada masyarakat agar menyelesaikan pekerjaan di rumah, mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring) atau *E-learning*.

Dalam Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU-SISDIKNAS) nomor 20 tahun 2003/BAB VI (jalur, jenjang, dan jenis pendidikan) bagian kesepuluh pendidikan jarak jauh pasal 31 disebutkan bahwa pendidikan jarak jauh berfungsi memberikan layanan pendidikan kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka atau reguler. Melalui media *E-learning* pada masa *Covid-19* diharapkan para guru dan peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar mengajar dari rumah melalui internet.

Pembelajaran *E-learning* merupakan sebuah tantangan baru bagi para tenaga pendidik dimasa pandemi ini, yang mengharuskan para guru mampu menggunakan media pembelajaran *online*, untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara *online* dan diharapkan mampu meningkatkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran. Untuk melaksanakan pembelajaran *E-learning* dalam jaringan, seluruh pihak yang ikut berperan dalam proses pembelajaran harus memiliki kesiapan seperti jaringan internet dengan konektivitas yang memadai serta fasilitas lainnya yang dapat menunjang agar proses pembelajaran secara *online* dapat dilaksanakan dengan baik dan efektif.

Menurut Hakim (2016:2) aplikasi *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan ruang kelas di dunia maya. Aplikasi *Google Classroom* merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan oleh pendidik ketika pembelajaran *online*. Aplikasi tersebut dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas XI IPS SMAN 10 Kota Jambi penulis memperoleh hasil temuan bahwa pelaksanaan pembelajaran secara *E-learning* di sekolah tersebut sudah terlaksana. Pembelajaran *E-learning* di kelas XI IPS SMAN 10 Kota Jambi menggunakan *Google Classroom*. Oleh karena itu, penulis ingin mengetahui realita pembelajaran menggunakan *E-learning (Google Classroom)* pada sekolah tersebut. SMAN 10 Kota Jambi juga belum pernah melakukan penelitian tentang implementasi *E-learning (Google Classroom)* yang telah diterapkan selama ini.

Hal ini yang mendasari peneliti melakukan penelitian di SMAN 10 Kota Jambi dan melakukan penelitian yang berjudul “**Implementasi E-**

learning (Google Classroom) Terhadap Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Kelas XI IPS SMAN 10 Kota Jambi”.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi *E-learning (Google Classsroom)* terhadap pembelajaran pada kelas XI IPS SMAN 10 Kota Jambi selama masa *Covid-19*?
2. Apa akibat positif dan negatif diterapkannya *E-learning (Google Clasroom)* terhadap pembelajaran pada kelas XI IPS SMAN 10 Kota Jambi selama masa *Covid-19*?

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam pembelajaran secara *online* selama pandemi *Covid-19* ini, sekolah banyak menggunakan *E-learning* sebagai pembelajaran yang digunakan untuk menunjang keterlaksanaan pembelajaran. *E-learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran, sehingga banyak aplikasi yang digunakan dalam menunjang pembelajaran *E-learning* ini. Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya pelebaran pokok masalah agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan tidak meluas dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Sehingga penelitian ini dibatasi pada implementasi *E-learning (Google Classroom)* terhadap pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19* kelas XI IPS SMAN 10 Kota Jambi.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui implementasi *E-learning (Google Classroom)* terhadap pembelajaran pada masa *Covid-19* kelas XI IPS SMAN 10 Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui akibat positif dan negatif diterapkannya *E-learning (Google Classroom)* terhadap pembelajaran pada masa *Covid-19* kelas XI IPS SMAN 10 Kota Jambi.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan luasan bacaan tentang *E-learning (Google Classroom)* sebagai aplikasi pembelajaran. Dan penelitian ini dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan *E-learning (Google Classroom)*.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran *E-learning (Google Classroom)* dan tetap belajar dengan baik dengan adanya pembelajaran secara *online* ini. Sebagai pemicu dalam mempermudah siswa memperoleh materi.
- b. Penelitian ini diharapkan untuk guru lebih kreatif dalam mengajar dengan menggunakan teknologi informasi yang lebih interaktif dan sebaik mungkin.

- c. Penelitian ini diharapkan mampu memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman siswa.
- d. Penelitian ini dijadikan masukan bagi pihak sekolah untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran *online* pada masa pandemi, sehingga dapat menjalankan pembelajaran dengan lebih baik. Memberikan gambaran mengenai kesiapan sekolah dalam menggunakan *E-learning (Google Classroom)*.
- e. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran secara *online*. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih inovatif, kreatif sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.
- f. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan penambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang *E-learning (Google Classroom)* dan peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir perkuliahan. Penelitian ini dapat menyuguhkan informasi kepada peneliti sebagai calon pendidik tentang implementasi *E-learning (Google Classroom)* di sekolah.