

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pondasi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menyokong terlaksananya pembangunan berkelanjutan. Program pendidikan direalisasikan dalam bentuk kegiatan belajar mengajar. Kegiatan tersebut merupakan bagian utama dalam keseluruhan proses pendidikan. Proses pembelajaran memberikan pengalaman yang menggabungkan aktivitas fisik dan mental yang memadukan interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar, agar tujuan pembelajaran dapat terealisasi. Guna tercapai tujuan pembelajaran, berbagai model, metode, strategi, dan media belajar dikembangkan oleh guru, salah satunya dengan pembelajaran berbasis teknologi atau dikenal dengan istilah pembelajaran daring.

Pembelajaran daring adalah sistem yang memanfaatkan perangkat teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Cantoni dalam Agustina, dkk. (2016), pembelajaran berbasis daring merupakan suatu pendekatan inovatif dengan menggunakan teknologi sebagai media dan alat untuk menyampaikan materi belajar sehingga, meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kinerja siswa. Pada pelaksanaan pembelajaran daring terjadi perubahan yang signifikan meliputi aspek: komunikasi tatap muka ke komunikasi digital, informasi bersifat statis ke informasi bersifat dinamis, dan informasi tersedia di tempat tertentu ke informasi tersedia dimana saja. Kegiatan belajar berbasis daring erat kaitannya dengan kompetensi abad 21.

Di abad 21 persaingan dan tantangan yang dihadapi semakin besar, sehingga setiap manusia harus mampu berkompetisi dengan menguasai keterampilan yang dibutuhkan. Berdasarkan *World Economic Forum* (2020), pada tahun 2025 terdapat *Top 10 Skill* yang diperlukan dan perlu dikuasai diantaranya;

*“1) analytical thinking and innovation, 2) active learning and learning strategies, 3) complex problem-solving, 4) critical thinking and analysis, 5)creativity, originality, and initiative, 6) leadership and social influence, 7) resilience, stress tolerance and flexibility, 8) reasoning and ideation, 9) technology design and programming, and 10) technology use, monitoring, and control”.*

Keterampilan abad 21 di atas, mengintegrasikan keterampilan sosial, kognitif dengan keterampilan penguasaan teknologi. Hal tersebut disebabkan karena teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan. Sehingga, untuk membantu siswa mempersiapkan diri menghadapi tantangan abad 21 dan hidup dalam masyarakat global yang terhubung dengan teknologi, maka perlu adanya inovasi dan integrasi teknologi dalam pembelajaran salah satunya dengan penerapan sistem pembelajaran berbasis daring.

Selain itu, kini dunia sedang berjuang menghadapi pandemi Covid-19 yang merebak pada akhir tahun 2019. Pandemi ini berdampak pada berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Di Indonesia, diberlakukan kebijakan dengan adanya surat edaran No. 4 tahun 2020 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan M. Nadiem Makarim, yang berisi lima perintah diantaranya: 1) Pelaksanaan Ujian Nasional (UN) 2020 dibatalkan, 2) Belajar dan mengajar dari rumah (*school from home*), 3) Pelaksanaan ujian sekolah secara daring, 4) Kenaikan kelas dalam bentuk daring atau *assessment* jarak jauh, dan 5) Penerimaan Siswa Baru (PPDB) secara daring.

Berdasarkan surat edaran tersebut, kegiatan tatap muka di sekolah dihentikan sementara selama pandemi Covid-19 berlangsung dan beralih ke pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dicanangkan untuk membatasi interaksi fisik untuk mencegah penyebaran virus. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah pola pembelajaran dengan situasi guru dan siswa berada dalam waktu dan tempat yang terpisah. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 15, bahwa

“Pembelajaran jarak jauh merupakan pendidikan yang anak didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi dan komunikasi dan media lain”.

Penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh (PJJ) membutuhkan teknologi sebagai media yang dapat menyebarkan informasi dan materi belajar, sumber belajar, hingga media pembelajaran. Berbagai pihak berlomba mengembangkan teknologi berbasis *web*, aplikasi, dan layanan untuk menunjang pembelajaran daring. Pada tahun 2017, *Google* sebagai perusahaan multinasional dalam bidang teknologi meluncurkan terobosan pada *Google Apps for Education* yaitu *Google Classroom*. *Google Classroom* adalah *platform* gratis berbasis *web* yang dikembangkan *Google*

untuk sekolah dengan tujuan membantu pendidik membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka secara langsung dengan siswa (Google, 2021). *Platform* ini dapat diunduh dan digunakan secara gratis di gawai maupun komputer. Selain itu, *Google Classroom* juga secara otomatis terhubung dengan *Google Suite* (*google mail, google drive, google calendar, google slides, google forms, google docs, google sheets, google meet, dan google hangout*). Sehingga, pengelolaan informasi, materi, dan tugas belajar menjadi praktis, efisien, dan terpusat.

Layanan *web* gratis dengan fitur yang disediakan oleh *Google Classroom* memberikan dampak positif pada kegiatan belajar mengajar daring. Menurut Sudarsana (2019), *Google Classroom* dapat menghemat waktu, ramah lingkungan, mengatasi jarak tempat tinggal, meningkatkan komunikasi, kerjasama, dan kualitas penguasaan teknologi bagi guru dan siswa serta sebagai penyimpanan dokumen yang aman. Senada dengan hasil penelitian Hikmatiar dkk. (2020), penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran, berhasil meningkatkan hasil belajar, minat, motivasi, dan menumbuhkan sikap kreatif siswa. Sehingga, *Google Classroom* berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa guna terwujudnya pembelajaran yang efektif.

Sebelum *Google*, pada tahun 2013 Eric Yuan telah meluncurkan *platform Zoom Cloud Meeting*, yaitu serambi untuk melakukan *video conference* atau pertemuan tatap muka virtual tanpa harus bertemu secara fisik. Layanan ini dapat diunduh dan digunakan secara gratis maupun berbayar di gawai maupun komputer dengan kelebihan dapat menampung banyak peserta, sehingga banyak dimanfaatkan untuk melakukan *video conference* oleh berbagai pihak, termasuk lembaga pendidikan, guna melakukan kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan penelitian Shodik (2021) pembelajaran jarak jauh (PJJ) berbasis *video conference* menggunakan *Zoom Cloud Meeting*, dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berbicara siswa. Senada dengan hasil penelitian Sasongko, dkk. (2019), *platform Zoom Cloud Meeting* memberikan motivasi belajar dan membantu tugas guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, *platform* penyedia layanan *video conference* seperti *Zoom Cloud Meeting* banyak dimanfaatkan guru sebagai media komunikasi dan penyampaian materi belajar guna terwujudnya pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran yang efektif menurut Andini & Supardi (2018) adalah pembelajaran yang bermanfaat dan mendorong siswa menguasai keterampilan spesifik, membentuk karakter positif, mempelajari ilmu pengetahuan dengan mudah, menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat terealisasi. Tingkat efektivitas suatu pembelajaran berkaitan erat dengan keselarasan metode, sumber belajar, kemampuan guru, kondisi siswa, waktu, fasilitas, dan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pemilihan media atau *platform* pembelajaran sesuai situasi dan kondisi belajar menjadi faktor penting untuk mewujudkan efektivitas belajar. Menurut Hanum (2013), dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan optimal sebagai media dan alat bantu belajar dapat mendorong pembelajaran menjadi lebih efektif. Senada menurut Yusuf & Thohir (2017) semangat mengajar dengan menggunakan teknologi terkini dapat meningkatkan proses belajar mengajar secara efektif, sehingga secara tidak langsung membantu mempercepat apresiasi siswa. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran dapat menunjang efektivitas belajar siswa.

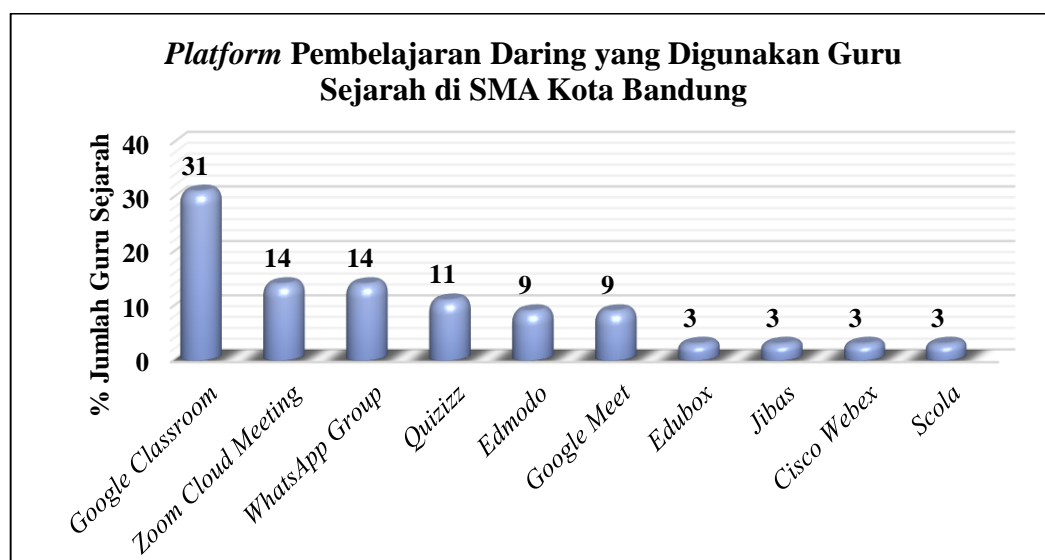
Demikianpun dalam pembelajaran sejarah, sistem pembelajaran daring dengan berbantu teknologi telah banyak diadopsi. Umumnya, pembelajaran sejarah berbasis daring mendukung efektivitas belajar siswa. Sebagaimana hasil penelitian Saputra (2021), bahwa tingkat efektivitas pembelajaran sejarah berbasis daring cukup efektif. Dalam proses pembelajaran daring, guru sejarah menjadi penentu berhasil atau tidaknya rencana pembelajaran yang telah direncanakan. Namun, dalam implementasinya terdapat permasalahan yang dihadapi oleh guru sejarah dalam menjalankan proses pembelajaran daring, menurut penelitian Kurniawan, G. F. (2020) problematika yang ditemui guru, diantaranya: kesulitan mengorganisasikan kelas daring, keterbatasan waktu sehingga kesulitan mengembangkan variasi metode pembelajaran berbasis daring.

Permasalahan pembelajaran daring yang ditemui guru sejarah berkaitan erat dengan penggunaan *platform* pembelajaran daring yang digunakan. Selain berbagai manfaat dan fitur *platform* pembelajaran daring yang dipaparkan di atas, saat proses pembelajaran daring terdapat pula permasalahan yang dialami siswa maupun guru. Berdasarkan hasil penelitian Azhar dkk. (2018), *Google Classroom* belum memberikan dampak yang signifikan terhadap pengajaran di kelas secara

keseluruhan, karena menurut guru *platform* tersebut hanya memfasilitasi aspek manajemen dokumen dan kelas dasar, tanpa berdampak besar pada metodologi pengajaran serta kurangnya komunikasi antarmuka yang ramah pengguna. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Google Classroom* saat ini tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Selain itu, pada *platform Zoom Cloud Meeting* pun menunjukkan adanya permasalahan yang mengarah pada tidak efektifnya pembelajaran, seperti jaringan internet dan kinerja sistem yang menyebabkan terjadinya sendatan sehingga proses pembelajaran terganggu.

Dari problematika *platform* pembelajaran daring di atas, peneliti lebih lanjut melakukan pra-penelitian di SMA di Kota Bandung. Berdasarkan hasil prapenelitian terdapat 28 sekolah di SMA Kota Bandung yang menerapkan pembelajaran daring. Berikut grafik *platform* belajar daring yang digunakan guru sejarah di SMA Kota Bandung.

**Gambar 1 Platform Pembelajaran Daring yang Digunakan Guru Sejarah di SMA Kota Bandung**



Berdasarkan grafik di atas, umumnya SMA di Kota Bandung telah menggunakan berbagai *platform* sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar. *Platform* pembelajaran yang paling banyak dipakai oleh guru sejarah SMA di Kota Bandung adalah *Google Classroom* kemudian *Zoom Cloud Meeting*. Seluruh *platform* tersebut dinilai membantu guru dalam mengelola pembelajaran. Namun, disisi lain terdapat kendala yang dihadapi guru dan siswa yang menjadi penghambat proses belajar. Berdasarkan hasil pra-penelitian, kepada siswa SMA Kota Bandung, bahwa meskipun *Google Classroom* tersambung

dengan *Google Mail* siswa sehingga memungkinkan pengumuman tugas atau informasi dari guru dapat secara otomatis diterima siswa, tetapi sering terjadi keterlambatan notifikasi, sehingga siswa juga terlambat memperoleh informasi. Kemudian, siswa SMA Kota Bandung lainnya mengemukakan bahwa penggunaan *Zoom Cloud Meeting* menguras kuota data siswa dibandingkan pemakaian *platform* belajar lainnya. Selain itu, bagi siswa yang kesulitan mengakses internet, *Zoom Cloud Meeting* menjadi tidak berfungsi dengan baik seperti suara dan gambar yang kurang jelas hingga berhenti yang tentu menghambat proses belajar siswa. Pada pembelajaran sejarah daring, penggunaan dua *platform* tersebut juga menuai problematika dan keterbatasan. Berdasarkan penelitian Karami (2020), implementasi pembelajaran sejarah daring dengan menggunakan *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meeting* belum terlaksana secara optimal akibat kendala teknis yang berkaitan dengan sistem *platform* dan jaringan internet serta fitur-fitur aplikasi tidak dimanfaatkan dengan baik oleh guru dan siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran daring dengan media *Zoom Cloud Meeting* dan *Google Classroom* tidak berjalan secara maksimal sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tidak tercapai dan berakibat pada tidak efektifnya proses pembelajaran.

Oleh karena itu, dari permasalahan yang dijabarkan di atas, hasil prapenelitian dan temuan penelitian sebelumnya, maka perlu diteliti secara mendalam tentang hubungan penggunaan *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meeting* dengan efektivitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Sehingga, peneliti tertarik untuk mengidentifikasi hubungan penggunaan *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meeting* sebagai *platform* pembelajaran daring dengan efektivitas belajar siswa guna terlaksananya pembelajaran daring yang optimal sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Judul dalam penelitian ini adalah **“Hubungan Penggunaan *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meeting* sebagai *Platform* Pembelajaran Daring dengan Efektivitas Belajar Siswa (Penelitian Korelasional Tentang Penerapan Pembelajaran Daring pada Pembelajaran Sejarah di SMA Kota Bandung)”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka identifikasi masalah perlu ditetapkan terlebih dahulu untuk memudahkan dan mengidentifikasi kemungkinan masalah yang timbul dalam pelaksanaan penelitian. Maka, peneliti mengidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Kinerja sistem dan fitur yang tersedia di tiap *platform* pembelajaran belum dapat menunjang kegiatan belajar mengajar sejarah.
- 2) Kemampuan guru sejarah menguasai teknologi dalam pembelajaran daring yang masih rendah.
- 3) Aksesibilitas jaringan internet dan perangkat teknologi siswa dalam pembelajaran sejarah secara daring masih terbatas.
- 4) Fitur *platform* pembelajaran daring belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru dan siswa.

## 1.3 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah tersebut dibuat ke dalam pertanyaan penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1. Apakah ada hubungan antara penggunaan *Google Classroom* sebagai *platform* pembelajaran daring dengan efektivitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Kota Bandung?
2. Apakah ada hubungan antara penggunaan *Zoom Cloud Meeting* sebagai *platform* pembelajaran daring dengan efektivitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Kota Bandung?
3. Apakah ada hubungan antara penggunaan *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meeting* sebagai *platform* pembelajaran daring dengan efektivitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Kota Bandung?

## 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh jawaban atas permasalahan di atas. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Hubungan penggunaan *Google Classroom* sebagai *platform* pembelajaran daring dengan efektivitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Kota Bandung.
2. Hubungan penggunaan *Zoom Cloud Meeting* sebagai *platform* pembelajaran daring dengan efektivitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Kota Bandung.
3. Hubungan penggunaan *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meeting* sebagai *platform* pembelajaran daring dengan efektivitas belajar siswa pada pembelajaran di SMA Kota Bandung.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang penggunaan *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meeting* dan efektivitas belajar siswa. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, penelitian ini berguna memberikan pengalaman baru dalam hal penelitian khususnya dalam pembelajaran sejarah sehingga dapat menambah wawasan tentang penggunaan *platform* belajar daring bagi peneliti ketika kelak berprofesi sebagai tenaga pendidik.
2. Bagi sekolah, penelitian ini berguna untuk memberikan referensi dan masukan bagi guru untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran daring, terutama ditinjau dari penggunaan *platform* belajar daring yaitu *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meeting* demi tercapainya efektivitas belajar berbasis daring.
3. Bagi peneliti lain, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan masukan dalam mengembangkan penelitian sejenis.

#### **1.5 Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis penelitian yang digunakan berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dikemukakan adalah:

$H_1 (X_1)$ : Terdapat hubungan antara penggunaan *platform Google Classroom* dengan efektivitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Kota Bandung.

$H_0 (X_1)$ : Tidak terdapat hubungan antara penggunaan *platform Google Classroom* dengan efektivitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah SMA di Kota Bandung.



$H_{1(x_2)}$  : Terdapat hubungan antara penggunaan *Zoom Cloud Meeting* dengan efektivitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Kota Bandung.

$H_{0(x_2)}$  : Tidak terdapat hubungan antara penggunaan *platform Zoom Cloud Meeting* dengan efektivitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Kota Bandung.

$H_{1(x)}$  : Terdapat hubungan antara penggunaan *platform Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meeting* dengan efektivitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Kota Bandung.

$H_{0(x)}$  : Tidak terdapat hubungan antara penggunaan *platform Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meeting* dengan efektivitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Kota Bandung.

## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan: Bab pendahuluan berisi uraian tentang permasalahan yang diteliti. Adapun sub-bab dalam bab pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan hipotesis penelitian serta struktur organisasi skripsi.

Bab II : Kajian Pustaka: Bab kajian pustaka berisi pemaparan berkaitan dengan topik yang diteliti yaitu *Google Classroom*, *Zoom Cloud Meeting*, dan efektivitas belajar.

Bab III : Metode Penelitian dan Pembahasan: Bab metode penelitian menjabarkan secara prosedur alur penelitian yang dilakukan mulai dari metode, desain, populasi, sampel, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, sampai hipotesis statistik.

Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan: Bab hasil penelitian berisi tentang pemaparan hasil penelitian yang didasarkan pada hasil pengumpulan dan pengolahan data sesuai rumusan masalah yang telah dirumuskan.

Bab V: Simpulan dan Rekomendasi: Bab simpulan dan rekomendasi menyajikan simpulan dan keterbatasan dari penelitian yang dilakukan dan saran rekomendasi bagi penelitian selanjutnya.