

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Keadaan COVID-19 di Indonesia menyebar dengan pesat sehingga, diterbitkan surat edaran yang disebar oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan sebagai upaya pencegahan COVID-19, surat yang diterbitkan salah satunya adalah surat edaran No.4 tahun 2020 yang kondisi untuk melaksanakan pembelajaran pada masa krisis pandemi (COVID-19) yang telah disahkan di bulan maret 2020 (Kemdikbud, 2020). mengacu kepada surat yang diterbitkan kementerian pendidikan dan kebudayaan, atas rangka mencegah penyebaran virus COVID-19 seluruh pembelajaran dimulai dari rumah, mulai pembelajaran dari anak usia dini sampai dengan pembelajaran perguruan tinggi (Wulansari, 2020).

Pelaksanaan belajar mengajar dengan istilah pembelajaran daring adalah sistem pembelajaran yang bisa dilakukan dengan jarak yang jauh dengan platform yang sudah disediakan, dalam surat edaran kemdikbud no.2 tahun 2020 salah satu media tersebut merupakan *google classroom*. Dengan adanya COVID-19 ini dan media yang sudah disediakan diharapkan pelaksanaan pembelajaran ini dapat sesuai dengan materi yang telah disetujui secara bersama yang menyesuaikan dengan jenjang masing-masing pendidikan.

Media Pembelajaran daring yang telah tersedia tidak hanya *google classroom*, media yang lain nya yaitu *Quizziz*. *Quizziz* adalah media pendidikan yang dirancang dalam bentuk game, yang didesain untuk bertujuan melaksanakan aktivitas berbasis multi permainan kepada ruang kelas dan menjadikan kelas sebagai latihan menyenangkan dan interaktif, selain itu ada *gform* atau *google formulir* merupakan *software* yang berfungsi dapat mempermudah melakukan perencanaan suatu acara, memberikan siswa atau orang lain tugas dan kuis atau mawadahi informasi secara efisien. Namun dari banyaknya media pembelajaran daring yang tersedia, *google classroom* menjadi pilihan utama dilansir dari berita Bloomberg pada april 10 2020, mengabarkan bahwa *google classroom* adalah suatu media pembelajaran gratis untuk pendidik yang digunakan untuk

mengirimkan tugas dan berkomunikasi dengan para peserta didik, pengguna nya telah bertambah dua kalilipat dengan mencakup pengguna yang sudah cukup besar yang berjumlah 100 juta lebih pengguna terhitung sejak awal bulan maret tahun 2020 saat pandemi COVID-19 Terjadi (Vynck D. G. & Bergen M., 2020).

Google classroom merupakan sebuah media pembelajaran yang ditujukan untuk ranah pendidikan dan digunakan oleh mahasiswa ataupun dosen sebagai media untuk melaksanakan pembelajaran daring. media tersebut diperuntukan untuk mempermudah sebagai solusi apabila terdapat kesulitan yang dialami dalam hal penugasan tanpa menggunakan kertas (*paperless*), (Gunawan & Sunarman, 2017:342). Media ini memudahkan dalam proses pembelajaran mahasiswa dan dosen , karena dosen tidak perlu membutuhkan banyak waktu untuk menyebarkan materi pembelajaran kepada mahasiswa karena dapat dilakukan dengan satu klik saja dan inilah salah satu keuntungan menggunakan teknologi yaitu dapat menghemat waktu (Beuning, Besson & Snyder,2014). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Almio susetyo Harjanto di 7 sekolah menengah atas di Tangerang selatan, dalam tingkat kepuasan "*Satisfaction*" penggunaan *google classroom* para peserta didik terdapat di angka 53,32% sedangkan para pengajar puas dengan *google classroom* di angka 93,34% namun terdapat catatan bahwa *google classroom* mempunyai tendensi mengganggu pembelajaran karena berpotensi membuat para peserta didik membuka sumber lain selain pelajaran (Harjanto & Sumarni, 2019). selain itu Media *google classroom* menjadi sarana tugas-tugas mahasiswa dikumpulkan.

Google classroom diciptakan untuk tujuan media pembelajaran jarak jauh bagi peserta didik. Pembuatan *Google classroom* ini adalah suatu inovasi yang dapat membantu pembelajaran jarak jauh yang dapat mendampingi peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Inovasi yang disediakan oleh *google classroom* merupakan kemudahan dalam pemakaian karena media ini bisa di akses melalui laptop atau smartphone dan sudah kompatibel dengan android serta windows (Hausammann, n.d.). Untuk mengoperasikan *google classroom* merupakan hal yang mudah bagi pengajar dan peserta didik karena mereka tidak mengalami kesulitan atau kendala yang berarti,

selain itu data untuk tugas serta kuis yang di berikan oleh pengajar tidak akan hilang karena sudah tersimpan dengan baik berbeda jika menggunakan kertas yang bisa saja hilang oleh peserta didik (Verhovsek, 2015)

Google classroom dapat menumbuhkan kreativitas pendidik dalam pembelajaran kepada peserta didik, saat para pendidik berbagi materi sebelum kelas, materi tersebut dimaksudkan sebagai materi pra-bacaan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik pe;ajaran, selain para pendidik bisa memposting materi yang telah di presentasikan di kelas sebafei *review*, sehingga siswa dapat mengaksesnya setelah sesi pembelajaran di kelas berakhir. Selain itu *Google classroom* merupakan bagian dari produk *Google for education*, yang menyediakan berupa layanan berikut ini *google classroom, mail, gcalendar, gdrive*. *Google classroom* merupakan media yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran daring di lingkup universitas berdasarkan alasan diatas (Harjanto & Sumarni, 2019).

Pembelajaran daring yang sampai saat ini dilakukan dengan menggunakan media yang sudah ada diharapkan dapat berjalan dengan sebagaimana mestinya. Kondisi yang demikian mengharuskan pembelajaran menggunakan laptop untuk bisa mengakses media pembelajaran yang sudah disediakan via *smartphone* ataupun laptop. Kegiatan pembelajaran daring ini mengharuskan dosen menyiapkan ringkasan materi/bahan ajar yang kemudian dipaparkan melalui media yang digunakan dalam perkuliahan daring nantinya.

Kemandirian mahasiswa dalam belajar adalah hal penting yang harus dimiliki oleh seluruh mahasiswa peserta kelas, kemandirian belajar dapat membantu mahasiswa yaitu mengorganisasi kebutuhannya dalam menentukan tujuan belajarnya, mendorong mahasiswa untuk kebenaran secara kontekstual, menggali pengetahuan, dan memahami mahasiswa dapat berkerja dalam berkelompok atau perorangan, membantu mahasiswa menyiapkan kebutuhannya untuk merumuskan tujuan belajarnya (Students & Utilize, 1991).

Karena perkuliahan daring sangat terbatas oleh waktu dan ruang. Sehingga dosen tidak dapat memantau satu persatu mahasiswa dalam satu tatap muka perkuliahan, hal inilah yang mengharuskan mahasiswa lebih mandiri dalam

memahami materi dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen. Akan tetapi dalam masa pandemi ini pembelajaran daring harus tetap dilakukan dengan media pembelajaran yang efektif salah satunya adalah *google classroom* namun fakta dan data dilapangan menemukan bahwa Dalam studi pendahulu dalam skripsi yang ditulis oleh Bernadet Dian Santaka Sijabat dan penilaian oleh beberapa dosen Universitas Pendidikan Indonesia terhadap kemandirian belajar mahasiswa.

Penemuan berupa beberapa fakta yang terjadi dilapangan yaitu 1) mahasiswa belum memiliki kemauan untuk mencari sumber belajar lain, 2) Mahasiswa kurang memiliki kemampuan untuk hal dalam pengambilan keputusan, 3) Mahasiswa tidak mempunyai tekad dalam mempersiapkan lebih awal untuk mempelajari materi yang akan datang, 4) Mahasiswa kurang memiliki inisiatif sendiri untuk mencatat materi tanpa diperintahkan oleh orang lain, 5) Mahasiswa cenderung kurang keberaniannya untuk memberikan pertanyaan atau pernyataan berupa tanggapan, 6) Mendekati sebesar 50% dosen menilai bahwa mahasiswa mudah untuk menyerah dalam pembelajaran daring baik itu dalam mengerjakan tugas ataupun ujian yang telah diberikan, hal ini mengindikasikan dalam penemuan fakta penelitian terdahulu di lapangan bahwa kemandirian belajar mahasiswa masih rendah, dan diperlukannya sebuah pengaruh baik dari lingkungan belajar ataupun suatu media untuk mengembangkan tidak hanya pengetahuan tetapi sikap dan cara meregulasi dirinya sendiri (Nabilah et al., 2019).

Penelitian terdahulu yang meneliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap kemandirian belajar menyimpulkan hasil bahwa kemandirian belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan penelitian ini mahasiswa yang cenderung memiliki kemandirian belajar rendah memperoleh nilai yang tidak memuaskan. Akan tetapi mahasiswa yang mempunyai kecenderungan kemandirian belajar tinggi akan memiliki tekad untuk menggapai prestasi dengan standar yang telah ditetapkan, mahasiswa yang memiliki kemandirian belajar rendah disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang bersifat *student centered* (Johanes&Munthe.S, 2014).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai Pengaruh Perkuliahan Daring Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Universitas Malikussaleh yang hasil kesimpulannya menyatakan bahwa perkuliahan daring berpengaruh terhadap kemandirian belajar, (Muhammad, 2020). Namun penelitian ini hanya berfokus terhadap perkuliahan daring saja dan tidak melihat komponen lain di dalamnya seperti media perkuliahan atau media pembelajaran yang dipakai dalam perkuliahan daring, karena hal tersebut bisa berpengaruh terhadap kemandirian belajar

Media pembelajaran mempermudah dan menolong mahasiswa saat belajar tetapi, mahasiswa memiliki aktifitas pembelajaran dalam kesehariannya yaitu mengerjakan kajian mandiri/tugas, maupun tugas dengan bentuk proyek yang diberikan oleh dosen, lalu membuat karya ilmiah, membuat jurnal, tugas akhir, dan sebagainya. Saat mahasiswa diberikan tugas-tugas oleh dosen, mahasiswa dihadapkan oleh sumber-sumber belajar dengan referensi yang cukup memadai dengan sumber yang tidak relevan ataupun relevan dalam memenuhi tujuan dan kebutuhan mahasiswa tersebut. Dalam keadaan ini, mereka harus memiliki inisiatif sendiri dan motivasi intrinsik, menganalisis kebutuhan, dan merumuskan tujuan, menerapkan dan memilih strategi pemecahan masalah, memilih-milih sumber yang relevan, serta mengevaluasi diri dan dengan berbantu media pembelajaran daring maka diharapkan selain mempermudah mahasiswa dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan juga kemandirian belajarnya. Karena mahasiswa yang mendapati dirinya dapat belajar mandiri adalah bentuk lulusan yang profesional.

Melihat penelitian terdahulu sebelumnya, peneliti mendapati perbedaan dengan penelitian ini yaitu, penelitian sebelumnya menggunakan media yang berbasis internet terhadap kemandirian belajar dan hasil belajar IPA mahasiswa yang melihat bahwa kemandirian belajar meningkat dilihat dari hasil belajar, sedangkan penelitian ini mengenai penggunaan media pembelajaran yang berbasis aplikasi yaitu *google classroom* terhadap keamandirian belajar mahasiswa yang tidak melihat kemandirian belajar mahasiswa dari hasil belajar namun dari segi

individu mahasiswa tersebut yang berdasarkan konsep *self regulated learning* (SRL).

Proses pembelajaran daring dilakukan di semua lembaga pendidikan dan universitas dengan berbasis media pembelajaran daring, Fokus penelitian ini adalah mengenai bagaimana media pembelajaran daring *google classroom* dalam mempengaruhi kemandirian belajar mahasiswa. kemudahan dalam proses belajar di saat terkendala oleh pandemi COVID-19 akan mempengaruhi bagaimana mahasiswa saat ini menjadi pembelajar yang mandiri dikarenakan pembelajaran daring menuntut agar mahasiswa lebih mampu dalam mengerjakan tugas ataupun karya ilmiah tanpa tatap muka dan bimbingan pembelajaran intensif secara langsung.

Berdasarkan penemuan pada studi pendahulu dan penelitian sebelumnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Daring *Google Classroom* Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa (Studi Deskriptif pada Mahasiswa Pendidikan Sosiologi)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah pokok penelitian ini yaitu “Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Google classroom* terhadap kemandirian belajar mahasiswa pendidikan UPI?”. Demi tercapainya tujuan sebuah penelitian serta penelitian yang akan dikaji lebih terarah dan terfokus pada pokok permasalahan, maka dari itu rumusan masalah tersebut akan di buat ke dalam beberapa bentuk pertanyaan, diantaranya sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *google classroom* terhadap kemandirian belajar mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia?
2. Seberapa besar tingkat kemandirian belajar mahasiswa universitas pendidikan indonesia saat pandemi covid-19?
3. Seberapa besar tingkat penggunaan media Pembelajaran *google classroom* oleh mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia saat pandemic covid-19?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Pada umumnya, dalam penelitian ini tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mendapatkan informasi serta memetakan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Google classroom* terhadap kemandirian belajar mahasiswa universitas pendidikan indonesia.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus yang hendak di capai oleh penulis adalah sebagai berikut:

- a) Menggali seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *google classroom* terhadap kemandirian belajar mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia
- b) Mendeskripsikan seberapa besar tingkat kemandirian belajar mahasiswa Universtias Pendidikan Indonesia saat pandemi covid-19
- c) Mendeskripsikan Seberapa besar tingkat penggunaan media pembelajaran *google classroom* oleh mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia saat pandemic covid-19

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi berkembangnya ilmu pengetahuan sosial khususnya dalam bidang ilmu sosiologi yakni pendidikan sosiologi dalam mata kuliah psikologi pendidikan yang berhubungan dengan kemandirian belajar dalam aspek psikologis peserta didik yaitu konsep regulasi diri dan pada mata kuliah belajar pembelajaran sosiologi dalam konsep penerapan media pembelajaran *E-Learning*.

1.4.2 Manfaat Kebijakan

Sebagai masukan bagi pemerintah untuk memperhatikan keefektifan pembelajaran melalui daring terutama melalui media pembelajaran yang berbasis

internet dan meningkatkan regulasi untuk pembelajaran daring di saat pandemi agar pembelajaran dapat memberikan dampak yang baik terutama dapat membuat para siswa bisa belajar mandiri tanpa membutuhkan bantuan atau bergantung dengan orang lain.

1.4.3 Manfaat Praktis

- a) Bagi mahasiswa, memberikan informasi kepada mahasiswa mengenai gambaran pengaruh penggunaan media pembelajaran *google classroom* terhadap kemandirian belajar mahasiswa.
- b) Untuk pemerintah penemuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran yang berguna bagi pemerintah terkait penerapan pembelajaran daring pada pandemi COVID-19 untuk membentuk kebijakan yang dapat meningkatkan kualitas penggunaan media pembelajaran *google classroom*.
- c) Bagi Pendidik dapat memberikan referensi dan pengetahuan mengenai perkembangan penggunaan media pembelajaran *google classroom* yang digunakan oleh mahasiswa dan pengaruh nya dalam kemandirian belajar.
- d) Bagi Penulis, Penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *google classroom* terhadap kemandirian belajar mahasiswa dapat menambah wawasan penulis mengenai persepsi mahasiswa pada kemandirian belajar.

1.4.4 Manfaat Isu dan Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran daring *google classroom* terhadap kemandirian belajar mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia, kepada para mahasiswa agar dapat teredukasi dan meningkatkan kemandirian belajar. Disamping itu penelitian ini dapat membantu memberikan alternatif pemecahan masalah di saat pandemic untuk dunia pendidikan dalam aspek pengkajian kemandirian belajar mahasiswa dalam pembelajaran daring menggunakan media berbasis internet.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur dalam penulisan penelitian skripsi ini, memiliki pemaparan mengenai penelitian dari masing-masing bagian dan bab di dalam skripsi. dengan cakupan terdiri lima bab yaitu :

Bab I : Pendahuluan, terdiri dari latar belakang skripsi, rumusan masalah skripsi, tujuan skripsi, manfaat skripsi, serta struktur organisasi skripsi untuk peneliti akan lakukan kepada penelitian atas dasar utama penelitian

Bab II : Tinjauan pustaka, dalam bab ini peneliti akan mendeskripsikan data-data atau dokumen/berkas yang berhubungan mengenai arah penelitian. Kerangka pemikiran, dan beberapa teori relevan sebagai acuan pada penelitian yang dilaksanakan peneliti

Bab III: Metode penelitian, pada bab ini peneliti akan memaparkan desain penelitian, metode penelitian, partisipan penelitian dan lokasi penelitian, dan teknik menganalisis data yang dibutuhkan dalam penelitian.

Bab IV: Temuan dan pembahasan, dalam bab ini dari data yang terkumpul pada saat penelitian peneliti akan melanjutkan proses analisis. Analisis mencakup temuan mengenai pengaruh media pembelajaran daring *google classroom* terhadap kemandirian belajar mahasiswa pada pandemi covid-19. Kemudian pembahasan berdasarkan teori yang terdapat di bab II sebelumnya dalam mendukung hasil temuan dalam penelitian.

Bab V : Simpulan, implikasi, dan rekomendasi, pada bab ini peneliti melakukan analisis data dari hasil data yang telah ditemukan dalam temuan penelitian, setelah nya peneliti membuat simpulan dan saran dengan rekomendasi atas masalah yang telah di petakan dan dianalisis pada penelitian ini.