

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pembelajaran Jarak Jauh atau PJJ dilaksanakan secara penuh sejak bulan Maret 2020 pada seluruh satuan pendidikan di Indonesia, tepatnya sejak *corona virus disease* atau Covid-19 dinyatakan masuk ke Indonesia. Dengan melakukan kegiatan belajar mengajar di sekolah, interaksi secara langsung antara guru dengan murid, dan segala atribut pembelajaran dilaksanakan dalam satuan waktu dan tempat yang sama. Semua kegiatan yang telah disebutkan tersebut dilakukan dengan metode pembelajaran secara langsung (*offline*). Namun, akibat adanya pemberlakuan pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19 ini metode pembelajaran berubah secara drastis dari pembelajaran secara langsung atau luring (*offline*) menjadi pembelajaran daring (*online*). Perubahan pembelajaran menjadi daring ini tidak hanya bersangkut pada metode pembelajarannya saja, namun juga terjadi perubahan terhadap kurikulumnya, media pembelajarannya, perencanaan pembelajaran sampai evaluasi pembelajarannya. Maka dari itu pembelajaran jarak jauh ini menjadi salah satu alternatif untuk terus melangsungkan pembelajaran di satuan pendidikan dalam kondisi pandemi.

Urgensi dilaksanakan pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi ialah sebagai solusi yang efektif dalam pembelajaran di rumah guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19, dan *physical distancing* (menjaga jarak aman) juga menjadi pertimbangan dipilihnya pembelajaran tersebut. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah pembelajaran dengan menggunakan suatu media yang memungkinkan terjadi interaksi antara pengajar dan pembelajar (Prawiyogi, Purwanugraha, Fakhry, & Firmansyah, 2020). Pembelajaran jarak jauh ini memiliki beberapa keunggulan seperti tidak terbatas oleh waktu dan tempat, pembelajar dapat memilih topik sesuai dengan keinginannya, lama waktu belajar disesuaikan oleh peserta didik itu sendiri, peserta didik dapat membangun lingkungan belajarnya sendiri, kesesuaian materi sesuai zaman, kreatif menggunakan media, dan terjalin interaksi yang interaktif antara guru dan peserta didik. Kemudian pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan model pembelajaran daring ini dilakukan untuk mencapai tujuan

pembelajaran yang sama seperti pembelajaran secara luring yang disesuaikan dengan fasilitas, manajemen sekolah, guru, siswa, dan perangkat pembelajaran.

Dengan adanya pembelajaran daring yang dilakukan hampir di seluruh wilayah, maka dari itu setiap satuan pembelajaran harus mengubah metode dan teknologi pembelajarannya dari luring menjadi daring. Banyak sekali *platform* atau LMS (*learning management system*) yang dikeluarkan pemerintah maupun swasta dalam membantu mengusahakan keberjalanannya pembelajaran daring. Dari sekian banyak media pembelajaran daring, yang sering digunakan di lingkungan persekolahan di Indonesia ialah menggunakan *Google classroom*. Menurut Lembaga Arus Survei Indonesia (ASI) dalam surveinya terkait pembelajaran jarak jauh, sebesar 26,1% mengindikasikan bahwa penggunaan *Google classroom* paling sering digunakan dalam pembelajaran yang kemudian disusul dengan beberapa *platform* seperti Ruang Guru, Rumah Belajar, Ayobelajar, Zenius, dan Duolingo (Nursalamah : 2020 hlm 34). Pembelajaran daring melalui *Google classroom* pun memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan media daring yang lainnya. *Google classroom* banyak digunakan oleh civitas akademika karena dirasakan mudah untuk digunakan (Suhada, dkk: 2020 hlm 110). Terdapat pengaruh positif penggunaan *Google classroom* dalam pembelajaran daring sehingga dapat berpengaruh kepada peningkatan hasil belajar siswa (Darmawan : hlm 240). Selain itu, melalui *Google classroom* siswa dapat memahami materi pembelajaran, efektif, dan dapat membantu berbagai bentuk strategi pembelajaran. Maka dari itu penggunaan *Google classroom* dalam pembelajaran daring pada masa wabah Covid-19 sudah cukup baik dan efektif (Suhada, dkk : 2020 hlm 115).

Dari paparan sebelumnya maka bisa diketahui bahwa pembelajaran daring tidak hanya memiliki keunggulannya saja, namun kelemahannya juga. Bisa disimpulkan juga bahwa pengalaman di lapangan menunjukkan bahwa interaksi sosial adalah titik lemah pembelajaran daring (Protopsaltis & S, 2019). Dari fungsionalitas dari *google classroom* yang merupakan suatu aplikasi yang sangat fleksibel karena aplikasi ini tidak hanya bisa dibuka di komputer saja, tetapi di *handpone* android juga bisa. Kelebihan lainnya, aplikasi bisa untuk *chatting* layaknya aplikasi *Messenger* ataupun *WhatsApp*. Dengan itu, antara guru dan siswa lebih mudah untuk

berinteraksi. Walaupun begitu, fungsionalitas dari aplikasi *google classsroom* belum bisa digunakan secara maksimal dikarenakan beberapa tantangan yang dihadapi. Tantangan pembelajaran jarak jauh menurut penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Sutapa (2020) ialah guru harus secara kreatif memuat metode pembelajaran jarak jauh yang menarik agar peserta didik ikut berkontribusi secara sukarela dan mendapatkan mafaat dari pembelajaran yang dilakukan. Maka dari itu interaksi pembelajaran memengaruhi efektivitas pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring. Maka dari itu dengan kelemahan interaksi dalam pembelajarannya maka akan memengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran.

Penelitian sebelumnya yang mengemukakan mengenai pentingnya interaksi pembelajaran dalam memengaruhi efektivitas pembelajaran disebutkan bahwa pembelajaran jarak jauh idealnya memiliki interaktifitas antara peserta didik dan guru yang membantu proses belajar dan mengajar (Ismawati & Prasetyo, 2020). Salah satu ukuran dalam keberhasilan pembelajaran secara daring atau jarak jauh ini bergantung kepada proses guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, bukan kepada isi materi yang disajikan oleh guru (Ismawati & Prasetyo, 2020).

Dengan adanya *Google classroom* diharapkan dapat menghasilkan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap efektivitas pembelajaran jarak jauh. Maka dari itu atas dasar-dasar diterapkannya pembelajaran daring selama pandemi Covid-19, ketidakefektifannya pembelajaran daring, dan tuntutan merdeka belajar bagi seluruh civitas akademika, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP EFEKTIVITAS INTERAKSI PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN SOSIOLOGI PADA SISWA SMAN 1 BALEENDAH”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran *Google classroom* yang diharapkan dalam mencapai efektivitas interaksi pembelajaran daring sosiologi pada siswa di persekolahan melalui media daring.

Selanjutnya, masalah utama tersebut dijabarkan ke dalam rumusan masalah khusus sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran penggunaan media pembelajaran *google classroom* pada siswa SMAN 1 Baleendah?
2. Bagaimana gambaran efektivitas interaksi pembelajaran daring pada siswa SMAN 1 Baleendah?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *google classroom* terhadap efektivitas interaksi pembelajaran daring mata pelajaran sosiologi pada siswa SMAN 1 Baleendah?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Google classroom* terhadap efektivitas interaksi pembelajaran daring mata pelajaran sosiologi.

Secara khusus, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran *google classroom* pada siswa SMAN 1 Baleendah.
- b. Untuk mengetahui gambaran efektivitas interaksi pembelajaran daring pada siswa SMAN 1 Baleendah.
- c. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *google classroom* terhadap efektivitas interaksi pembelajaran daring mata pelajaran sosiologi pada siswa SMAN 1 Baleendah.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis yang diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu bahan kajian dan memberikan inovasi atas permasalahan pembelajaran daring yang belum efektif di masa pembelajaran jarak jauh bagi pengembangan keilmuan pendidikan sosiologi dalam pembelajaran jarak jauh. Kemudian menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran *Google classroom*, teori mengenai interaksi

pembelajaran daring yang bermanfaat sebagai keilmuan di program studi pendidikan sosiologi untuk pengembangan mata kuliah pendidikan.

## 2. Manfaat praktis

- a. Mahasiswa, khususnya mahasiswa pendidikan dapat memanfaatkan penelitian ini untuk menelusuri bagaimana desain pembelajaran daring yang dapat diterapkan dan mengetahui dampaknya.
- b. Peneliti, dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai dasar dalam merancang metode pembelajaran jarak jauh dan juga dapat diterapkan dalam mengefektifkan pembelajaran daring.
- c. Guru, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran daring yang dilakukan selama ini untuk meningkatkan mutu pembelajaran daring itu sendiri
- d. Sekolah, khususnya para guru yang terlibat langsung dalam pembelajaran jarak jauh dan bisa menerapkan desain interaksi pembelajaran untuk menumbuhkan merdeka belajar bagi para siswa.
- e. Pemerintah juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu acuan untuk sebuah solusi dalam memecahkan permasalahan pembelajaran jarak jauh yang kurang efektif.
- f. Program studi Pendidikan Sosiologi dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi terkait pembelajaran daring dengan menggunakan desain interaksi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengkaji proses pendidikan khususnya yang berlangsung dan diselenggarakan oleh program studi dengan media daring.

## 3. Manfaat dari segi aksi dan isu

- a. Penelitian ini bermanfaat untuk khalayak para pendidik dan siswa karena mampu memberikan alternatif desain interaksi pembelajaran daring sosiologi dan pembelajaran daring ini selama pandemi Covid-19 ini mampu berdampak dalam mengimprovisasi pembelajaran daring.
- b. Praktisi pendidikan dan guru dapat menggunakan penelitian ini sebagai acuan untuk pembelajaran yang dapat para pendidik terapkan dalam pembelajaran daringnya dan diharapkan mengefektifkan pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 ini.

### **1.5. Struktur Organisasi**

Skripsi ini disusun ke dalam lima bab dengan sistematika yang disusun sesuai dengan kaidah kepenulisan. Berikut sistematika kepenulisan untuk penelitian ini :

1. Bab I : pendahuluan, peneliti menguraikan dan menjelaskan latar belakan penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.
2. Bab II : kajian pustaka, peneliti mendeskripsikan hasil studi penyelidikan terhadap dokumen-dokumen kepustakaan yang berkaitan dengan fokus kajian dalam penelitian serta teori-teori yang menjadi landasan penyelidikan masalah penelitian.
3. Bab III : metodologi penelitian, peneliti menjelaskan pendekatan penelitian, metode, dan desain penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, prosedur pengumpulan data, dan teknik analisis data yang digunakan.
4. Bab IV : temuan dan pembahasan, peneliti menguraikan segala temuan peneliti berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan mengkaji temuan-temuan tersebut berdasarkan teori-teori yang peneliti di ungkapkan pada bab II.
5. Bab V : peneliti menyimpulkan hasil kajian peneliti di Bab 4, mendeskripsikan implikasi penelitian ini serta rekomendasi-rekomendasi yang ingin peneliti sampaikan kepada pihak-pihak yang bersangkutan.