

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

COVID 19 atau disebut juga dengan Corona Virus Disease 2019 merupakan virus yang berasal dari Wuhan, Provinsi Hubei, Negara Cina lalu virus menyebar dengan pesat sampai ke belahan dunia. Bahkan Virus tersebut telah dideklarasikan oleh WHO *World Health Organization* pun pada tanggal 11 Maret 2020 atas peristiwa penyebaran virus tercepat dan menyeluruh (Cucinotta dan Vanelli, 2020, hlm. 157). Peristiwa tersebut membuat seluruh masyarakat mengikuti kebijakan untuk berdiam diri di rumah guna menghentikan tersebarnya virus COVID-19. Kondisi tersebut mengakibatkan kegiatan pada setiap aspek terhentikan untuk sementara waktu, aspek pendidikan merupakan contohnya. UNESCO mengumumkan data yang terkena dampak wabah corona terdapat kurang lebih 30 lebih negara telah melakukan kebijakan untuk menutup sekolah. Peserta didik terbanyak yang merasakan dampak dari adanya virus ini yakni sejumlah kurang lebih 233 juta berada di Negara China. hal serupa terjadi terjadi pada negara lainnya, antara lain negara di Asia, Eropa, Amerika Utara, Amerika Selatan, Eropa, dan Timur Tengah (Purwanto, dkk., 2020).

Salah satu negara yang terdampak dari adanya virus corona yaitu Negara Indonesia sendiri. yang juga menerapkan *social distancing* serta *physical distancing* sebagai salah satu upaya juga kebijakan yang harus menghentikan proses pembelajaran di sekolah. Aktivitas sekolah seluruhnya diliburkan, ujian nasional pun kabarnya ditiadakan. Krisis tepat di depan mata menjadikan seluruh elemen belajar mengajar mengalami perubahan sistem belajar mengajar secara online. Hal tersebut bertujuan guna pembelajaran dapat berlangsung di tengah mewabahnya pandemi COVID-19 (Mansyur, 2020, hlm. 113).

Dewasa ini, penyelenggaraan pendidikan di Indonesia menjadi yang terdampak dari faktor eksternal baru karena adanya virus yang melanda dunia. Akibat wabah COVID-19 pelaksanaan pembelajaran di setiap sekolah diberhentikan atas kebijakan Pemerintah Pusat. Cara mencegah menyebarnya virus corona ini

dengan cara pengehetian proses pembelajaran juga pelayanan pendidikan lainnya. (Kemendikbud, 2020) membuat kebijakan melalui berupa Surat mengenai Pembelajaran Online. Isi surat ini menegaskan bahwa proses pembelajaran ditiadakan dan akan diganti melalui belajar mengajar secara online menggunakan berbagai platform pada jejaring internet.

Selama virus COVID-19 ini berlangsung proses pembelajaran dilaksanakan dengan belajar secara online. Perubahan proses belajar mengajar adalah upaya modifikasi umumnya dilakukan di sekolah akan tetapi dilakukan di rumah bertujuan guna dapat membatasi interaksi antara peserta didik serta guru. Membagikan pengetahuan pembelajaran berharga untuk peserta didik adalah tujuan modifikasi proses belajar mengajar ini (Assidiqi & Sumarni, 2020, hlm. 300).

Dampak COVID-19 mewajibkan seluruh pendidik mengubah pembelajaran menjadi pembelajaran dalam jaringan internet. Macam - macam aplikasi diberikan guna mengaplikasikan proses pembelajaran yang mesti dibarengi oleh ketersediaan alat alat digital yang memadai Jamaludin, dkk (dalam Suhada, dkk., hlm. 2) menerangkan bahwa seluruh peserta diharuskan guna mengaplikasikan gadget dengan benar guna menyesuaikan kegiatan belajar mengajar.

Sistem belajar mengajar mengalami perubahan karena adanya pembelajaran daring, sistem pembelajaran yang berubah berupa seperti proses pemberian materi, sistem belajar, dan juga gangguan – gangguan yang dirasakan bagi pendidik, peserta didik juga staff sekolah. Pembelajaran daring bertujuan untuk menjadi salah satu upaya dalam masalah peserta didik dalam aspek mandiri pada saat proses belajar mengajar agar peserta didik dapat mempelajari ilmu yang bermakna dan dapat diaplikasikan pada kehidupan di masyarakat(Darmalaksana, dkk, 2020).

Berbagai platform digunakan guna menunjang proses belajar mengajar online yang bertujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar dimulai melalui berbagai platform yang dapat menciptakan interaksi layaknya seperti pembelajaran di kelas contoh platformnya yaitu *Zoom Meeting*, *Google Meet*, dan platform media online lainnya seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, *Whatsapp Group*, *Telegram* dsb. Berbagai platform online memiliki manfaat guna memajukan

IPTEK pada bidang belajar mengajar serta mengembangkan media untuk belajar. Keberhasilan proses pembelajaran daring tentu dapat pengaruh dari keterampilan pendidik pada saat mengaplikasikan IPTEK pada saat belajar mengajar.

*Google Classroom* atau dapat disebut dengan Ruang Kelas *Google* merupakan aplikasi yang terdapat di *Google* yang bertujuan untuk memudahkan pendidik serta peserta didik pada proses pembelajaran. *Google Classroom* dapat digunakan melalui berbagai media yaitu bisa menggunakan laptop, komputer dan juga melalaui gawai. Guru beserta peserta didik bisa membuka website <https://classroom.google.com> bisa juga mendwonload aplikasinya di playstore ataupun melalui App store melalui keyword *Google Classroom*. Menurut Sabran dan Sabara dalam (Assidiqi & Sumarni, 2020, hlm. 302) menerangkan tersedia fasilitas dalam *Google Classroom* guna mendukung pembelajaran, seperti *assignment, grading, communication, time-cost, archive course, mobile application, dan privacy*.

Dalam menggunakan platform tersebut terdapat beberapa kelebihan salah satunya yaitu guru dapat memberikan lembar kerja berbentuk online kemudian dapat menciptakan ruang interkasi untuk melakukan interkasi antar guru dan peserta didik. Pada proses ini seluruh materi yang diberikan akan tersimpan langsung pada file yang berada di *Drive*. Pendidik pun mampu dapat membuat pengumuman juga memberikan pengumuman mengenai matpel (mata pelajaran) untuk dibahas peserta didik di dalam kelas.

SMPN 3 Bandung sebagai tingkatan sekolah menengah pertama telah melakukan tindakan preventif guna melindungi peserta didik, pendidik, serta pekerja sekolah pada penyebaran COVID-19 melalui upaya yakni kegiatan sekolah dilakukan dengan berbagai aplikasi belajar mengajar daring. Hal tersebut berdasarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Dalam belajar mengajar online di SMPN 3 Bandung, sekolah ini telah menerapkan platform *Google Classroom* guna menjalani proses belajar mengajar daring disituasi virus ini, dalam proses pembelajarannya peserta didik diberikan

tugas dari pendidik lalu mengumpulkannya melalui *Google Classroom*. Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada peserta didik SMPN 3 Bandung terdapat fakta bahwa proses pembelajaran 80% memaki aplikasi *Google Classroom*, terhitung sejak virus corona tahun 2020 hingga sekarang 2022 peseta didik di SMPN 3 Bandung hanya menggunakan platform *Google Classroom* saja. Hasil observasi memperlihatkan kendala – kendala yang dialami peserta didik dimulai dari kebingungan mengoprasikan paltform ini serta sulit untuk menguasai pembelajaran yang diberikan pendidik menggunakan platform *Google Classroom* di proses belajar mengajar secara online karena tidak dijelaskan secara mendetail hanya berupa tulisan teks saja.

Terdapat hambatan lainnya yaitu peserta didik pada kategori rendah rata-rata tak mempunyai fasilitas untuk proses belajar mengajar serta tidak terdapat tempat yang cocok saat berkegiatan sekolah, selain itu banyaknya tugas yang diberikan darpada proses pembelajaran secara langsung di sekolah juga menjadi hambatan tambahan. Maka kendala dan hambatan tersebut berpotensi pada penurunan motivasi belajar peserta didik. Sama halnya dengan kondisi sekarang, pada penelitian mengenai virus corona menerangkan terkait dampak virus khususnya peserta didik mereka merasakan rasa khawatir serta cemas yang berlebih, seperti menurunnya akademik, mengembangkan keterampilan berinteraksi pada awalnya dilaksanaakan di sekolah. Jika tidak adanya pertanda dari meredanya wabah COVID-19 berakibat pada rendahnya minat belajar peserta didik, timbulnya kejenuhan belajar, tidak ada minat untuk mengerjakan tugas hal tersebut akan berakibat pada pembelajaran yang tidak bermakna serta kurang efektif bagi peserta didik.

Berbicara mengenai dampak permasalahan yang berujung pada kejenuhan belajar peserta didik. Rasa jenuh timbul disebabkan karena terdapat desakan dari wajibnya mengikuti peraturan serta mengerjakan berbagai tanggung jawab yang diemban kepada peserta didik. Kegiatan yang berulang yang dilakukan oleh peserta didik disetiap harinya juga merupakan kejenuhan maka dengan itu kejenuhan dapat menjadi dampak keberlangsungan dalam proses pendidikan bagi peserta didik. Serta perilaku seperti ketidakstabilan emosi, merasa sering terluka serta merasa

setres adalah sikap yang ditunjukkan dari seorang yang mengalami kejenuhan (Hidayat, 2016, hlm. 45).

Adapun Agustina, dkk (2019, hlm. 98) menyimpulkan bahwa kejenuhan belajar merupakan hasil dari kegiatan yang terus berulang atau monoton, yakni tugas yang diberikan terlalu banyak, tekanan yang tinggi, kurangnya kontrol diri, aturan yang tidak mudah dipahami, kurang dihargai, kehilangan kesempatan, *deadline* tugas, dan diacuhkan. Situasi tersebut menjelaskan bahwa hal yang monoton merupakan asal dari timbulnya kejenuhan belajar dan hal ini harus diubah agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan.

Gejala –gejala kejenuhan belajar juga ditemukan pada hasil obesrvasi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya gejala yang timbul meliputi interkasi antar peserta didik melalui postingan media sosial yang peserta didik miliki. percakapan dan interkasi yang dilakukan peserta didik seputar pendidikan yang dilakukan dalam pembelajaran daring kurang optimal dan kurangnya pemahaman peserta didik akan materi yang disampaikan oleh pendidik hanya berbentuk teks yang dapat di akses pada latform *Google Classroom* mereka seakan –akan belajar mandiri tanpa ada arahan dan pengertian lebih mendalam.

Selain itu keterbatas guru dalam penggunaan berbagi media pembelajaran akan berakibat terhadap proses belajar mengajar, ketika proses pembelajaran menggunakan *Google Classroom* guru sekedar dapat mengirimkan materi dan menyampaikan melalui teks tidak dapat menyampaikan melalui suara, sehingga peserta didik tidak mudah mencerna materi yang diberikan oleh guru.

Peserta didik merasa materi yang diberikan pada proses belajar mengajar kurang tersampaikan, peserta didik kurang mengerti materi yang telah diberikan walaupun sudah membaca dan mempelajarinya. Kurangnya minat peserta didik dalam belajar, membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif pada saat pendidik menyampaikan materi pada platform *Google Classroom* peserta didik tidak membuka situs serta kurang merespons apa yang telah dibagikan oleh guru, peserta didik lebih memilih untuk membuka media sosial, bermain games, dan membuka *Youtube*. Gejala lainnya peserta didik tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru mereka hanya mengkopi paste jawaban dari teman, buku,

maupun internet. Dan pada saat sekarang pandemi masih berlanjut pemerintah masih mengharuskan peserta didik berkegiatan dilingkungan sekitar rumah hal ini tentu akan menambah kejenuhan peserta didik.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas, peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul “Analisis Tingkat Kejenuhan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Melalui Platform *Goggle Classrom* Di SMPN 3 Bandung” Peneliti bermaksud untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran daring melalui platform *Google Classroom* pada saat pandemi COVID-19 di SMPN 3 Bandung, menganalisis faktor-faktor yang dapat menyebabkan kejenuhan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran daring pembelajaran daring, serta mengukur tingkat kejenuhan belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui platform *Google Classroom*.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang terjadi pada peserta didik sekolah menengah pertama di SMPN 3 Bandung sebagai berikut :

1. Media yang digunakan oleh guru di SMPN 3 Bandung kurang kreatif 80% guru menggunakan platform *Google Classroom*.
2. Rendahnya minat belajar peserta didik.
3. Sebagian peserta didik tidak mengumpulkan tugas tepat waktu yang diberikan oleh guru.
4. Peserta didik cepat merasa bosan dan sering mengantuk.
5. Peserta didik pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

## **1.3 Batasan Masalah**

Pada penelitian ini, mempertimbangkan keterbatasan tenaga, dana, waktu, serta pikiran bermaksud agar lebih terarah, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian. Adapun masalah ini dibatasi pada:

1. Kejenuhan belajar peserta didik pada proses pembelajaran daring melalui paltform *Google Classroom*.
2. Peserta didik kelas IX SMPN 3 Bandung.

3. Faktor-faktor kejenuhan belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui platform *Google Classroom* di kelas IX SMPN 3 Bandung.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran daring melalui platform *Google Classroom* di SMPN 3 Bandung?
2. Seberapa besar tingkat kejenuhan belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui platform *Google Classroom* di SMPN 3 Bandung?
3. Apa faktor-faktor penyebab kejenuhan belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui platform *Google Classroom* di SMPN 3 Bandung?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada latar belakang yang telah terurai di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Menganalisis proses pelaksanaan pembelajaran daring melalui platform *Google Classroom* di SMPN 3 Bandung.
2. Mengukur tingkat kejenuhan belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui platform *Google Classroom* di SMPN 3 Bandung.
3. Menganalisis faktor-faktor penyebab kejenuhan belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui platform *Google Classroom* di SMPN 3 Bandung.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini untuk menambah keilmuan dan referensi bagi peneliti selanjutnya. Penelitian ini mampu dijadikan sebagai bahan masukan,

informasi guna menambah pengetahuan dan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan langkah kebijakan yang lebih baik dan tepat di masa mendatang dalam peningkatan mutu pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pemerintah Negara Indonesia dan peran serta intansi sekolah.

## **2. Manfaat Secara Praktis**

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yakni sebagai berikut:

### **a. Bagi Peneliti**

Sebagai syarat menuntaskan tugas akhir menyelesaikan studi di Prodi Pendidikan IPS. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat membekali peneliti dengan wawasan serta pengetahuan baru sebagai calon pendidik, sehingga hal tersebut dapat menjadi kontribusi pengembangan ilmu pengetahuan, terutama terhadap pelaksanaan tugas serta tanggung jawab peneliti dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

### **b. Bagi Pemerintah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk pemerintah berbenah pada sistem pendidikan di Indonesia. Dalam kondisi pandemi seperti ini diharapkan pemerintah dapat mengambil kebijakan mengenai sistem pembelajaran jarak jauh (online).

### **c. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran secara daring serta menyusun strategi pembelajaran daring sesuai kebutuhan peserta didik.

### **d. Bagi Peserta Didik**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang baik kepada peserta didik bahwa pembelajaran daring dapat dilakukan secara menyenangkan.



## 1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini merupakan sistematika penulisan laporan yang disajikan dengan kaidah penulisan yang berlaku. Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini meliputi lima bab, yakni :

### **BAB I** : Pendahuluan

Dalam bab pendahuluan ini berisi mengenai Latar Belakang yang menjadi dasar penelitian, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

### **BAB II** : Kajian Pustaka

Dalam bab kedua kajian pustaka ini berisi pemaparan mengenai penjelasan teori serta konsep yang berkaitan dengan penelitian diantaranya mengenai pembelajaran daring, platform *Google Classroom*, serta kejenuhan belajar.

### **BAB III** : Metode Penelitian

Pada bab ketiga metode penelitian ini berisi paparan mengenai jenis penelitian, subjek penelitian, tempat dan waktu penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik keabsahan data, dan teknik analisis data.

### **BAB IV** : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab keempat ini menjelaskan mengenai temuan dan pembahasan berdasarkan hasil analisis data. Penulis menganalisis hasil penelitian dan penemuan di lapangan tepatnya di SMPN 3 Bandung mengenai analisis tingkat kejenuhan belajar peserta didik.

### **BAB V** : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Dalam bab kelima ini menjelaskan dan menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut

