

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi *Corona Virus Disease (Covid-19)* merupakan musibah yang memilukan bagi seluruh penduduk bumi. Seluruh kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan untuk menonaktifkan sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk negara Indonesia (Aji, 2020: 396). Menurut *World Health Organization (WHO)* Indonesia, *Corona Virus* adalah kelompok virus yang menyebabkan penyakit pada manusia atau hewan. Beberapa jenis *Coronavirus* diketahui menyebabkan infeksi saluran pernapasan atas ringan hingga sedang, seperti penyakit flu, hingga yang lebih serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome (MERS)* dan *Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS)* (WHO Indonesia, 2020: 1). Menurut WHO (2020: 1) pandemi *Covid-19* ini disebabkan oleh jenis virus baru yaitu *Severe Acute Respiratory Syndrome-2 (SARS-CoV-2)*.

Covid-19 pertama kali diketahui di kota Wuhan, China pada tanggal 31 Desember 2019. Hingga saat ini belum ditemukan penawar untuk virus tersebut. Sudah lebih dari 200 negara yang ada di dunia melaporkan adanya kasus virus corona (Yunitasari, 2020: 233). Pada tanggal 11 Maret 2020, *World Health Organization Indonesia (WHO)* menetapkan *Covid-19* menjadi sebuah pandemi yang terjadi di banyak negara di seluruh dunia. (WHO, 2020: 1).

Adanya pandemi *Covid-19* pada awal tahun 2020 memberikan dampak yang luar biasa hampir pada semua sendi kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan. Pandemi ini membuat proses pembelajaran mengalami perubahan dari kegiatan tatap muka atau luar jaringan (luring), menjadi pembelajaran *online* atau dalam jaringan (daring). Menurut Aulia dalam Yunitasari (2020: 233) dalam situasi pandemi seperti ini, guru harus tetap melaksanakan kewajibannya yang bertugas sebagai pengajar dan memastikan para peserta didiknya dapat mengikuti

proses pembelajaran untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang diberikan guru.

Kebijakan yang diambil oleh banyak negara, termasuk pemerintah Indonesia, telah menonaktifkan aktivitas pendidikan sehingga pemerintah melalui lembaga atau kementerian terkait dituntut menghadirkan alternatif keberlangsungan proses pembelajaran, baik bagi lembaga sekolah atau madrasah maupun perguruan tinggi.

Keputusan penonaktifan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka di sekolah atau madrasah sesuai dengan edaran Kemendikbud. RI Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan *Corona Virus Disease (Covid-19)* pada Satuan Pendidikan dan Surat Sekjen. Mendikbud. Nomor 35492/A.A5/HK/2020 tanggal 12 Maret 2020 perihal Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* serta mengikuti edaran dan himbauan dari masing-masing Pemerintah Daerah domisili Perguruan Tinggi.

Di Indonesia, pembelajaran secara *online* atau daring dimulai pada tanggal 16 Maret 2020, dimana para peserta didik dan guru melaksanakan pembelajaran dapat dilakukan di rumah masing-masing tanpa harus hadir ke sekolah atau madrasah. Dengan demikian seorang guru dituntut menguasai pengetahuan dan keterampilan di bidang teknologi informasi dan komunikasi khususnya dalam pemanfaatan berbagai perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dimasa pandemi *Covid-19*.⁵

Perkembangan teknologi dari level yang sederhana sampai yang canggih telah dimanfaatkan untuk kemajuan bidang pendidikan saat ini. Kemajuan ilmu pengetahuan teknologi, terutama teknologi informasi membawa banyak dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan dewasa ini (Rikizaputra, 2020: 108) Salah satu wujud dari pemanfaatan teknologi informasi ini adalah adanya *e-learning*. Pada hakikatnya *e-learning* merupakan pendekatan pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi komputer dan internet.

Dabbagh dan Bannan-Ritland dalam Prawiradilaga (2014: 272) menyatakan bahwa konsep *e-learning* menggunakan fasilitas jaringan global untuk menyampaikan materi ajar dan memanfaatkannya dalam menciptakan interaksi

antara pengajar dan peserta didik. Pembelajaran *online* akan meningkatkan interaksi dalam pembelajaran. Tugas pengajar sebagai perancang pembelajaran *online* adalah memilih, menyesuaikan, dan menyempurnakan melalui umpan balik, penilaian, dan refleksi kegiatan pendidikan yang memaksimalkan kemampuan web (Anderson, 2008: 45).

Konsekuensi penutupan lembaga pendidikan secara fisik atau luring berdampak pada perubahan sistem pembelajaran. Kebijakan pemerintah terkait perubahan sistem pembelajaran tersebut menuntut pengelola sekolah atau madrasah harus bermigrasi ke sistem pembelajaran *online*, yang lebih dikenal dengan istilah *e-learning*. Meskipun menyadari bahwa ada disparitas terhadap akses teknologi pembelajaran dan beragamnya latar belakang, peserta didik, orangtua, dan guru. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan tegas telah memberlakukan kebijakan pembelajaran daring (Wahyono, dkk, 2020: 52). Pengelola pendidikan, khususnya pengajar dituntut memiliki kemampuan berfikir kreatif dan inovatif untuk berkolaborasi dengan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin berkembang, maka proses pembelajaran diarahkan untuk memanfaatkan teknologi tersebut berupa *e-learning* yang salah satunya menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

Teknologi informasi dan komunikasi menyediakan banyak aplikasi *learning management system* (LMS) yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang lebih praktis dan menyenangkan (Rikizaputra, 2020: 108). Berbagai aplikasi yang dikembangkan saat ini antara lain *Google Classroom*, *Moodle*, *Edmodo*, *Quipper*, *Whatsapp group* dan lainnya.

Software aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran *online* di beberapa lembaga pendidikan antara lain *zoom*, *google meet*, dan platform media *online* lainnya seperti *Google Classroom*, *whatsapp group*, dsb. Para pendidik memilih aplikasi ini karena dapat diunduh secara gratis melalui *smartphone* berbasis android dan melalui laptop atau *PC* (*Personal Computer*).

Google Classroom merupakan aplikasi *LMS* yang dikembangkan oleh perusahaan *Google* sebagai salah satu alternatif ruang kelas virtual terstuktur yang

dapat digunakan oleh lembaga-lembaga pendidikan saat ini. Aplikasi *Google Classroom* dipandang sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran *online* dimasa pandemi *Covid-19* karena baik guru maupun peserta didik tidak perlu bertatap muka secara langsung (luring) Immaddudin (2018: 4).

Aplikasi *Google Classroom* sudah cukup familiar di kalangan guru dan peserta didik sehingga penggunaannya mudah diterapkan, antara lain dalam menyampaikan materi, memberikan tugas-tugas, begitu juga dalam proses penilaian sangat efisien karena hemat waktu dan tanpa kertas. Selain itu bahan ajar juga masih dapat diakses walaupun peserta didik tidak berada di kelas. Berbagai kemudahan disajikan oleh kemajuan teknologi saat ini yang mendukung terwujudnya pembelajaran *online* yang lebih efektif.

Google Classroom merupakan layanan *online* gratis untuk sekolah, lembaga non-profit, dan siapa pun yang memiliki akun Google. *Google Classroom* memudahkan peserta didik dan pendidik agar tetap terhubung baik di dalam maupun di luar kelas. *Google Classroom* adalah platform pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah atau institusi pendidikan lainnya yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penerapan tugas dengan cara tanpa kertas (Imadudin, 2018: 4).

Penerapan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran *online* dapat dihubungkan dengan *email* sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengakses bahan ajar, sumber belajar, instrumen penilaian, dan pengumpulan tugas-tugas hasil belajar dimasa pandemi *Covid-19*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui kegiatan wawancara secara *online* terhadap pendidik yang mengampu mata pelajaran Fisika kelas duabelas (XII) di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Bandung, bahwa madrasah telah menerapkan aplikasi *Google Classroom* sebagai kelas virtual pada masa pandemi *Covid-19* sejak 12 Maret 2020.

Hasil penelitian Loviana & Baskara (2020: 67) menunjukkan bahwa pandemi *Covid-19* memberikan dampak besar pendidikan. Untuk memutus rantai penularan pandemi *Covid-19*, kegiatan belajar mengajar dapat berjalan baik dan efektif sesuai dengan kreatifitas dosen dalam memberikan materi dan soal latihan

kepada mahasiswa, dari soal-soal latihan tersebut, dosen dapat menilai pemahaman mahasiswa. Hal ini diperkuat oleh Sadikin & Hamidah (2020: 220) yang menyatakan bahwa pembelajaran daring ini efektif untuk mengatasi pembelajaran yang memungkinkan dosen dan mahasiswa berinteraksi dalam kelas virtual yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran daring dapat membuat mahasiswa belajar mandiri dan motivasinya meningkat. Selain itu juga penelitian yang dilakukan oleh Astini (2020: 253), menyatakan bahwa *Covid-19* merupakan musibah yang memberi dampak kepada hampir semua aspek kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam bidang teknologi, pandemi *Covid-19* memberikan kesempatan bagi lembaga pendidikan untuk melek teknologi dan dengan pemberlakuan perkuliahan *online* ternyata menjadi pemicu percepatan proses transformasi digital pendidikan Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Analisis Penerapan *Google Classroom* pada Mata Pelajaran Fisika Masa Pandemi *Covid-19*.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses penerapan *Google Classroom* pada mata pelajaran Fisika masa pandemi *Covid-19* di kelas XII IPA MAN 1 Kota Bandung?
2. Bagaimana kelebihan *Google Classroom* pada mata pelajaran Fisika masa pandemi *Covid-19* di kelas XII IPA MAN 1 Kota Bandung?
3. Bagaimana kekurangan *Google Classroom* pada mata pelajaran Fisika masa pandemi *Covid-19* di kelas XII IPA MAN 1 Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses penerapan *Google Classroom* pada mata pelajaran Fisika masa pandemi *Covid-19* di kelas XII IPA MAN 1 Kota Bandung.
2. Mengetahui kelebihan *Google Classroom* pada mata pelajaran Fisika masa pandemi *Covid-19* di kelas XII IPA MAN 1 Kota Bandung.

3. Mengetahui kekurangan *Google Classroom* pada mata pelajaran Fisika masa pandemi *Covid-19* di kelas XII IPA MAN 1 Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi memberikan wawasan dalam bidang ilmu pendidikan, serta dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi penelitian yang akan datang.
 - b. Memperkaya pengetahuan tentang penerapan aplikasi *Google Classroom* yang digunakan sebagai sarana pembelajaran dimasa pandemi yang tidak dapat melangsungkan proses pembelajaran secara luring.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti, sebagai referensi bahan penelitian lanjutan mengenai penerapan *Google Classroom* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
 - b. Bagi peserta didik, dapat menumbuhkan kesadaran untuk meningkatkan hasil belajarnya.
 - c. Bagi pendidik, dapat menerapkan *Google Classroom* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
 - d. Bagi lembaga, dapat mengoptimalkan penerapan *Google Classroom* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. Definisi Operasional

Agar menghindari kesalahan dalam pemaknaan setiap istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka secara operasional istilah-istilah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Google Classroom* merupakan aplikasi LMS yang dikembangkan oleh *Google for Education* sebagai salah satu alternatif ruang kelas virtual terstukur dalam proses pembelajaran dunia maya. Proses penerapan

Google Classroom dalam kegiatan pembelajaran di sekolah atau madrasah antara lain guru dapat menyampaikan materi bahan ajar, menyediakan sarana diskusi dan tanya jawab, memberikan penugasan, dan pelaksanaan penilaian secara *online*. Sementara itu penerapan *Google Classroom* bagi para peserta didik antara lain mereka dapat mengakses materi bahan ajar yang diberikan guru, berpartisipasi dalam pelaksanaan diskusi yang diselenggarakan guru, mengakses tugas-tugas yang diberikan guru, dan mengikuti pelaksanaan penilaian yang dilakukan guru.

2. Mata Pelajaran Fisika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di MAN 1 Kota Bandung. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil data pada semester ganjil yang diajarkan pada kelas XII IPA. Adapun materi yang diajarkan meliputi (1) rangkaian arus searah, (2) listrik statis, (3) medan magnetik, dan (4) induksi elektromagnetik.
3. Pembelajaran Masa Pandemi *Covid-19* adalah hasil perubahan kegiatan pembelajaran dari kegiatan tatap muka atau luar jaringan (*luring*), menjadi pembelajaran *online* atau dalam jaringan (*daring*). Sesuai dengan kebijakan pemerintah yakni pembatasan kegiatan masyarakat, karena adanya pandemi *Covid-19*.

F. Kerangka Pemikiran

Berbagai kemudahan berkat adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah mendukung terwujudnya pembelajaran secara *online*.

Pemanfaatan *Google Classroom* dipandang efektif dalam pembelajaran *online* pada masa pandemi *Covid-19* karena baik guru maupun peserta didik tidak perlu berada di kelas. Aplikasi *Google Classroom* cukup familiar di kalangan guru dan peserta didik sehingga dalam penerapannya mudah dilaksanakan meskipun tanpa tatap muka secara langsung (*luring*) Immaddudin (2018: 4). *Google Classroom* sangat bermanfaat karena dapat digunakan sebagai sarana proses pembelajaran *online* meliputi penyampaian materi, pemberian tugas, dan akses bahan ajar meskipun peserta didik tidak berada di kelas. Manfaat lain pada aplikasi *Google*

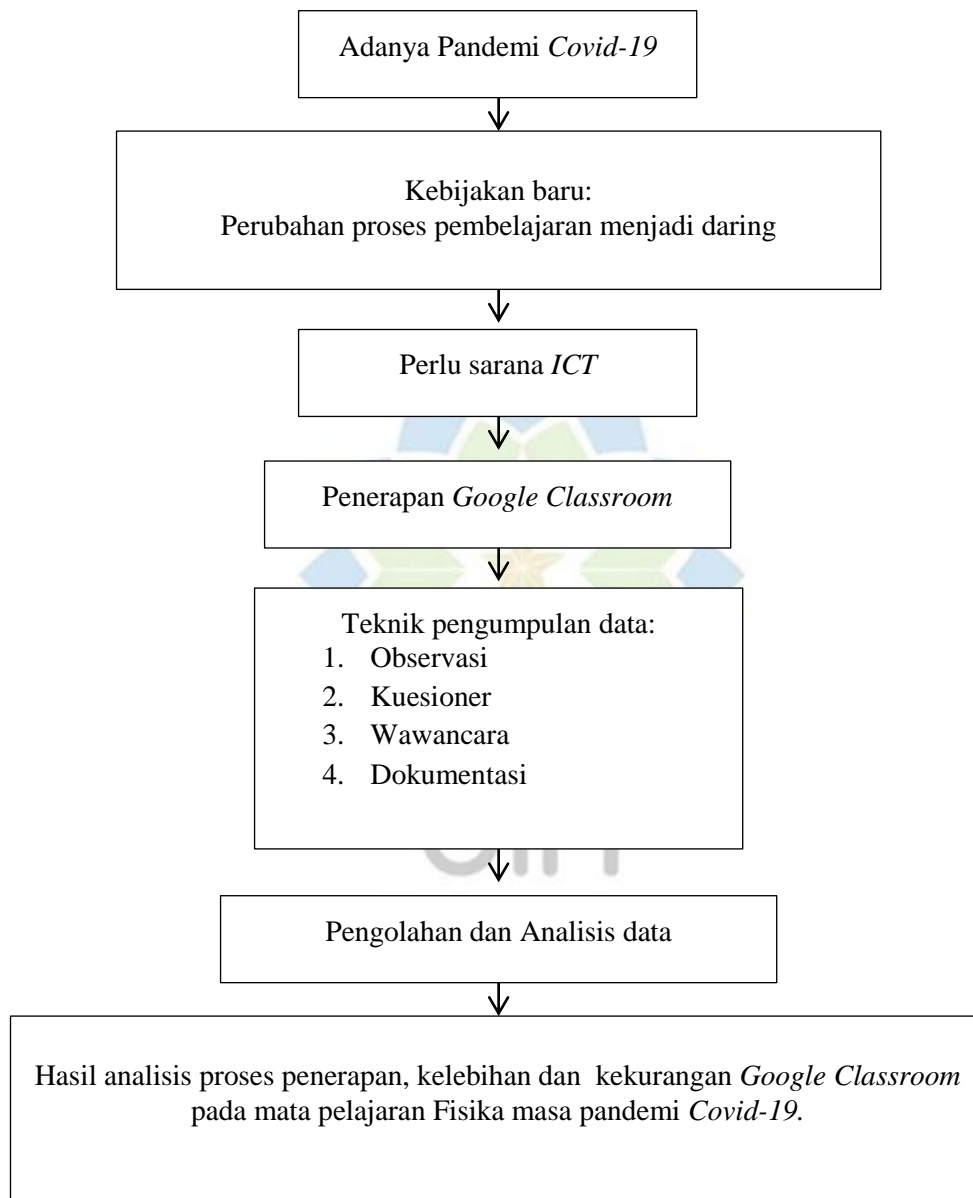
Classroom dalam kegiatan penilaian menjadi lebih efisien (tepatguna) karena hemat waktu dan tanpa kertas (Hakim, 2016: 2).

Konsekuensi kebijakan pemerintah terhadap perubahan sistem pembelajaran, maka diberlakukannya penutupan lembaga pendidikan secara luring menjadi sistem *online*. Dengan adanya kebijakan tersebut maka proses pembelajaran di sekolah atau madrasah harus bermigrasi ke sistem pembelajaran *online* yang lebih dikenal dengan istilah *e-learning*. Salah satu alternatif ruang kelas virtual terstukur dalam pembelajaran *online* pada masa pandemi *Covid-19* yang dilaksanakan guru mata pelajaran Fisika di MAN 1 Kota Bandung yaitu dengan menerapkan Aplikasi *Google Classroom*. Dalam penerapannya, *Google Classroom* sebagai sarana pembelajaran *online* tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu penerapan *Google Classroom* sebagai sarana pembelajaran *online* pada mata pelajaran Fisika di MAN 1 Kota Bandung perlu dianalisis untuk diketahui keefektifan pemanfaatannya, baik pada aspek mekanisme proses pembelajaran, maupun kelebihan dan kekurangannya.

Pembelajaran Fisika yang dilaksanakan secara *online* dengan memanfaatkan *Google Classroom* dinyatakan efektif manakala interaksi pembelajaran yang dilaksanakan guru dan peserta didik sama-sama merasa senang dan memperoleh hasil belajar yang maksimal sesuai dengan yang diharapkan.

Analisis ini diperlukan untuk mengetahui keefektifan pemanfaatan *Google Classroom* pada aspek mekanisme proses pembelajaran, kelebihan dan kekurangannya.

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat ditunjukkan seperti bagan berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan studi literatur, terdapat beberapa penelitian sebelumnya terkait penerapan *Google Classroom* sebagai sarana pembelajaran. Situasi pandemi ini merupakan hal baru yang mengakibatkan adanya perubahan dalam berbagai aspek

kehidupan termasuk pada aspek pendidikan, berikut ini studi literatur yang relevan dengan penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Khairunnisa (2020: 40) dalam penelitiannya yang berjudul "*Analisis Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada kelas X AK SMK Satria Nusantara Binjai*" menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran berpengaruh positif sebesar 80% dalam meningkatkan motivasi belajar dan membangkitkan keinginan, daya tarik, merangsang kegiatan belajar mengajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Rikizaputra, dkk (2020: 117) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengaruh E-Learning dengan Google Classroom terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Biologi Peserta didik*" menunjukkan bahwa penggunaan *e-learning* dengan *Google Classroom* pada pembelajaran, berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi (0,61) dan rerata pada kelas control sebesar (0,48), sedangkan rerata motivasi belajar pada kelas eksperimen adalah (0,39) dan pada kelas control hanya (0,27).

Penelitian yang dilakukan oleh Ernawati (2018: 126) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan*" menunjukkan bahwa penggunaan *Google Classroom* berpengaruh positif terhadap kualitas pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikan sebesar 0,025 pada kualitas pembelajaran, sedangkan pada hasil belajar berpengaruh signifikan sebesar 2,44.

Penelitian yang dilakukan oleh Haniah (2019: 101) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pemanfaatan Google Classroom sebagai Sarana Pembelajaran IPS di kelas IX SMPN 7 Bandung*". Guru memilih *Google Classroom* sebagai sarana pembelajaran karena alokasi waktu, pertimbangan bahan ajar, tuntutan pembelajaran abad 21, visi sekolah dan fitur *Google Classroom* yang memadai dengan kebutuhan belajar. Guru memanfaatkan *Google Classroom* untuk

menyediakan ruang pembelajaran IPS, memberikan materi ajar maupun tugas dan untuk menilai.

Penelitian yang dilakukan Sadikin, dkk (2020: 220) dalam penelitiannya yang judul "*Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*" menunjukkan bahwa pembelajaran daring ini efektif untuk mengatasi pembelajaran yang memungkinkan dosen dan mahasiswa berinteraksi dalam kelas virtual yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran daring dapat membuat mahasiswa belajar mandiri dan motivasinya meningkat.

Penelitian yang dilakukan Astini (2020: 242) dalam penelitiannya yang berjudul "*Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19*" mengemukakan Covid-19 merupakan musibah yang memberi dampak pada hampir semua aspek kehidupan manusia termasuk bidang pendidikan. Pada bidang teknologi, pandemi ini memberikan kesempatan bagi lembaga pendidikan untuk melekat teknologi dan dengan memberlakukan perkuliahan *online* ternyata menjadi pemicu percepatan proses transformasi digital pendidikan Indonesia.

Penelitian yang dilakukan Loviana, dkk (2020: 67) dalam penelitiannya yang berjudul "*Dampak Pandemi Covid-19 pada Kesiapan Pembelajaran Tadris Matematika IAIN Metro Lampung*" mengemukakan bahwa pandemi Covid-19 pandemi ini memberikan dampak besar pada bidang pendidikan. Untuk memutus rantai penularan pandemi Covid-19, kegiatan belajar mengajar dapat berjalan baik dan efektif sesuai dengan kreatifitas dosen dalam memberikan materi dan soal latihan kepada mahasiswa, dari soal-soal latihan tersebut, dosen dapat menilai pemahaman mahasiswa. Dan hasil penelitiannya menunjukkan dampak positif yaitu, bahwa mahasiswa dapat menguasai *platform* pembelajaran *online* yang digunakan oleh dosen sehingga siap untuk menjadi guru yang mampu menghadapi tuntutan era industri 4.0.

Penelitian yang dilakukan Hakim, dkk (2020: 157) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Daring dan Motivasi Belajar terhadap Kepuasan Mahasiswa pada saat Pandemi Covid-19*" mengemukakan bahwa penggunaan media daring mempunyai pengaruh terhadap kepuasan mahasiswa

dan motivasi belajar tidak terlalu berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa program studi Teknologi Informatika ITS NU Pekalongan dan program studi Administrasi Perkantoran Politeknik Pusmanu. Mahasiswa memiliki antusias untuk kuliah *online* dengan menggunakan media *Google Classroom* dan *Whatsapp*. Hal ini dapat terlihat dari data survey yaitu (48%) memilih *Google Classroom*, (45%) memilih *Whatsapp*, (7%) memilih *Zoom*.

