

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dimasa Pandemi COVID-19 saat ini perkembangan teknologi sangat berkaitan erat dengan proses Pendidikan, Pemeritahan dan layanan Publik lainnya. Sebagai upaya untuk mencegah penularan Covid-19, Pemerintah mengeluarkan kebijakan agar sekolah-sekolah meminta siswanya untuk belajar dirumah. Mulai dari tanggal 16 Maret 2020 sekolah menerapkan metode pembelajaran secara *daring* (online).

Beberapa pemerintah daerah memutuskan untuk menerapkan kebijakan meliburkan siswa dan memulai menerapkan metode belajar jarak jauh atau sering disebut dengan system *daring*(Online). Kebijakan pemerintah ini mulai efektif pada hari senin, 16 Maret 2020 yang juga diikuti oleh wilayah-wilayah provinsi lainnya. Tetapi hal tersebut tidak berlaku bagi sekolah-sekolah dipelosok dan di sekolah yang tidak siap infrastruktur dengan metode pembelajaran *daring*(Online). Sekolah tersebut tidak memiliki fasilitas untuk pembelajaran *daring*(Online) seperti handphone, laptop atau computer.

System pembelajaran *daring*(Online) merupakan system pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa, tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada dirumah. Solusinya, guru diituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media *daring*(Online).

Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan

Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19).

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau Laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media social seperti *WhastApp* (WA), telegram, Instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun ditempat yang berbeda-beda.

Semua sector merasakan dampak corona. Dunia Pendidikan salah satunya. Dilihat dari kejadian sekitar yang sedang terjadi, baik siswa ataupun orang tua siswa yang tidak memiliki handphone untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring ini merasakan kebingungan, sehingga pihak sekolah ikut mencari solusi untuk mengantisipasi hal tersebut.. Mulai belajar melalui videocall yang dihubungkan dengan guru yang bersangkutan, diberi pertanyaan satu persatu, hingga mengabsen melalui voicenote yang tersedia di *WhatsApp*. Materi-materinya pun diberikan dalam bentuk video yang berdurasi kurang dari 2 menit.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hanum (2013), *E-Learning* adalah cara baru pembelajaran dengan akses internet untuk meningkatkan lingkungan belajar tanpa harus datang keruang kelas, dapat diakses dimana saja, dan kapan saja selama memiliki jaringan internet. Sehingga dengan memanfaatkan internet mahasiswa dapat memperluas lingkungannya dengan konter yang kaya dan cakupan yang luas.

STKIP PGRI Pacitan salah satu kampus di Pacitan yang sudah menerapkan *e-learning*. *Google Classroom* adalah salah satu bentuk penerapan *e-learning* yang dilakukan oleh STKIP PGRI Pacitan. Layanan ini dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa yang memiliki akses masuk dengan alamat <https://classroom.google.com>. Adapun fasilitas yang disediakan oleh *Google Classroom* diantaranya download materi kuliah, pengumpulan tugas, mengerjakan kuis, menampilkan nilai kuis, tugas dan ujian, diskusi antara dosen dan mahasiswa, membagikan video yang berhubungan dengan pengajaran serta dosen dapat memberikan informasi tanpa harus bertatap muka seperti mengumumkan ketidakhadiran dosen atau memberitahukan pengumuman ujian. *Google Classroom* memiliki fitur-fitur pendukung yang terhubung dengan *Google Apps for Education* diantaranya *Gmail*, *Youtube*, *Google Drive*, *Google Maps*, dan *Google Translate*.

Desain dari *Google Classroom* sudah tidak asing lagi bagi mahasiswa karena mereka sudah menggunakan produk dari *Google*. Hal ini memudahkan mahasiswa karena konektivitas antara *Google Classroom* dengan akun *Google Drive*. Mahasiswa tidak perlu khawatir untuk menyimpan dokumen-dokumen dalam komputer kelas dikarenakan dengan fitur menyimpan secara otomatis dan kegunaan dari *Google Drive* membuat tugas menjadi lebih mudah disimpan dan terorganisasi (Izenstark dan Leahy, 2015).

Penerapan *Google Classroom* diharapkan mampu memudahkan dan meningkatkan mutu pembelajaran dan pengajaran di STKIP PGRI Pacitan. Melalui *Google Classroom* ini, dosen dapat mengelola kelas dan bertukar informasi dengan mahasiswa yang mengambil matakuliahnya. Selain itu,

akses terhadap materi pembelajaran yang berlangsung dalam satu semester yang telah ditentukan juga dapat dilakukan sehingga memungkinkan dosen untuk mendorong mahasiswa agar lebih aktif dan interaktif baik saat di kelas secara tatap muka maupun saat tidak bertatap muka secara langsung.

Penelitian ini mengacu pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Afrianti (2018) yang meneliti tentang Penggunaan *Google Classroom* Dalam Pembelajaran Akuntansi dengan variabel Independen pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi performa *Google Classroom*, persepsi harapan penggunaan, dan pengaruh sosial penggunaan. Penulis akan melakukan penelitian dengan populasi mahasiswa dan dosen STKIP PGRI Pacitan yang menggunakan media *Google Classroom* dalam proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan model *Technology Acceptance Model (TAM)* yang di kemukakan oleh Davis (1989) yang menyatakan terdapa dua faktor dalam mengembangkan kerangka pemikiran untuk menggunakan teknologi informasi, yaitu berdasarkan persepsi kemudahan dan persepsi manfaat, yang kemudian oleh peneliti ditambahkan faktor lain yaitu pengaruh kualitas sistem layanan. Dalam penelitian ini penulis juga menggunakan keinginan menggunakan *Google Classroom* sebagai variabel intervening untuk menghubungkan variabel depeden dan variabel independen. Penelitian ini memutuskan untuk melakukan di STKIP PGRI Pacitan karena telah menerapkan *Google Classroom* dalam proses belajar mengajar. Peneliti ingin mengetahui efektifitas penggunaan *Google Classroom* dalam proses belajar mengajar di STKIP PGRI Pacitan.

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan telaah penelitian terdahulu,

maka judul penelitian ini adalah “ANALISIS EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN DARING DENGAN LMS GOOGLE CLASSROOM DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, peneliti memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian adalah sebagai berikut;

1. Pengaruh Pandemi *Covid-19* terhadap proses pembelajaran daring membuat para mahasiswa program study Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan mengalami banyak kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh Dosen.
2. Penggunaan media *Google Classroom* dalam kegiatan belajar mengajar masih belum selalu dipakai.
3. Keaktifan belajar mahasiswa yang kurang dalam mengikuti pembelajaran daring

C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang dipilih oleh peneliti lebih memfokuskan penelitian pada efektifitas pembelajaran daring menggunakan *LMS Google Classroom* guna meningkatkan kemampuan belajar para mahasiswa program study Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan terhadap materi yang dosen berikan pada media pembelajaran sebagai variable bebas (X) dan sikap belajar daring mahasiswa program study Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan sebagai variable terikat (Y).

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan peneliti bahas yaitu:

1. Apakah faktor kemudahan berpengaruh terhadap keinginan mahasiswa STKIP PGRI Pacitan untuk menggunakan *Google Classroom*?
2. Apakah faktor kemanfaatan berpengaruh terhadap keinginan mahasiswa STKIP PGRI Pacitan untuk menggunakan *Google Classroom*?
3. Apakah faktor kualitas layanan berpengaruh terhadap keinginan mahasiswa STKIP PGRI Pacitan untuk menggunakan *Google Classroom*?
4. Apakah faktor keinginan menggunakan *Google Classroom* mempengaruhi kemampuan belajar mahasiswa program study Pendidikan Informatika dalam pembelajaran daring secara efektif?

E Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni;

1. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan terhadap keinginan mahasiswa STKIP PGRI Pacitan untuk menggunakan *Google Classroom*.
2. Untuk mengetahui pengaruh kemanfaatan terhadap keinginan mahasiswa STKIP PGRI Pacitan untuk menggunakan *Google Classroom*.
3. Untuk mengetahui pengaruh kualitas layanan terhadap keinginan mahasiswa STKIP PGRI Pacitan untuk menggunakan *Google Classroom*.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh keinginan penggunaan aplikasi *google classroom* terhadap kemampuan belajar mahasiswa program study Pendidikan Informatika dalam pembelajaran daring secara efektif.

6. Manfaat Penelitian

Adapun yang diperoleh dari penelitian ini adalah;

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah pengetahuan dalam melakukan penelitian dibidang permasalahan yang sama yaitu efektifitas pembelajaran daring saat ini.
- b. Dapat dijadikan bahan referensi bagi peneliti lain.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada program Study Pendidikan Informatika.
- b. Bagi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Pacitan, hasil penelitian ini dapat menambah koleksi bacaan dan bahan yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi tentang efektifitas pembelajaran daring(Online)
- c. Bagi Mahasiswa, hasil penelitian ini diharapkan mampu mengedukasi peserta didik dalam mengembangkan metode pembelajaran daring yang lebih baik dan efisien.

