

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan proses yang dialami dalam kehidupan manusia yang berlangsung secara terus menerus dimanapun manusia itu tinggal seperti yang dikemukakan oleh Driyarkara (Siswoyo,2007:62) dimana ada kehidupan manusia, disitu pasti ada pendidikan. Teori ini menunjukkan betapa pentingnya pendidikan bagi manusia. Tanpa pendidikan manusia tidak akan bisa memecahkan suatu masalah dalam kehidupannya. Dalam kehidupan manusia, pendidikan memiliki fungsi sebagai penyiapan diri seseorang untuk menjadi manusia secara utuh, sehingga akan memberikan perubahan yang lebih baik.

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Belajar menurut Spears dalam Suprijono (2009:2) adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu. Belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu, proses yang diarahkan kepada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, memahami sesuatu yang di pelajari.

Pendidikan terbesar di peroleh dari lembaga pendidikan sekolah mulai dari SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK dan Perguruan Tinggi. Dalam hal pendidikan dilakukan dengan cara bertatap muka langsung dengan pengajar/pendidik di lembaga pendidikan sekolah/kampus. Dimasa pandemi *covid-19* seperti sekarang maka proses belajar mengajar tersebut di lakukan

secara *daring*. *Daring* adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan cara *online* atau terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya.

Pembelajaran jarak jauh atau *daring* ini dimulai pada tanggal 16 maret 2020, dimana siswa mulai belajar dari rumahnya masing-masing tanpa perlu pergi ke sekolah. Berbicara mengenai pembelajaran jarak jauh atau *daring* maka pentingnya penguasaan ilmu teknologi bagi seorang guru agar pembelajaran jarak jauh tetap berjalan dengan efektif disaat pandemi seperti ini.

Konsekuensi dari penutupan Lembaga Pendidikan secara fisik dan mengganti dengan belajar dari rumah sebagaimana kebijakan pemerintah adalah adanya perubahan sistem belajar mengajar. Pengelola sekolah, siswa, orangtua, dan tentu saja guru harus bermigrasi ke sistem pembelajaran digital atau *online*, yang lebih dikenal dengan istilah *E-Learning* atau dikenal dengan istilah pembelajaran dalam jaringan atau “pembelajaran *daring*” di Indonesia. Negara Indonesia juga relatif tidak berbeda dengan negara lain. Meskipun menyadari bahwa ada disparitas terhadap akses teknologi pembelajaran dan beragamnya latar belakang orang tua, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan tegas memberlakukan kebijakan pembelajaran *daring* (Wahyono & Husamah, 2020).

Pembelajaran secara *daring* dapat dilakukan menggunakan media *Google Classroom*, *Whatsapp*, *Google Form*, *Zoom*, *Meet* dan sebagainya. Dalam penelitian ini dilakukan menggunakan media *Google Classroom*. *Google Classroom* adalah suatu serambi aplikasi pembelajaran campuran secara *online*

yang dapat digunakan secara gratis. Pendidik bisa membuat kelas mereka sendiri dan membagikan kode kelas tersebut atau mengundang para siswanya. *Google Classroom* ini diperuntukkan untuk membantu semua ruang lingkup pendidikan yang membantu siswa untuk menemukan atau mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan pelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas.

Tujuan utama *Google Classroom* adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa *Google Classroom* menggabungkan *Google Drive* untuk pembuatan dan distribusi penugasan, *Google Docs, Sheets, Slides* untuk penulisan, *Gmail* untuk komunikasi, dan *Google Calendar* untuk penjadwalan. Siswa dapat diundang untuk bergabung dengan kelas melalui kode pribadi, atau secara otomatis diimpor dari domain sekolah.

Pembelajaran daring bukan sekedar materi yang dipindah melalui media internet, bukan juga sekedar tugas dan soal-soal yang dikirimkan melalui aplikasi sosial media. Pembelajaran daring harus direncanakan, dilaksanakan, serta dievaluasi sama halnya dengan pembelajaran yang terjadi di kelas. Pembelajaran secara *daring* kurang efektif karena masih ada beberapa mahasiswa Prodi Pendidikan Informatika Semester 2 yang memiliki permasalahan pada pembelajaran secara *daring* seperti terkendala sinyal internet, kurangnya respon mahasiswa pada absensi, tugas, dan pembelajaran yang diberikan pendidik pada pembelajaran daring dan kurangnya pemahaman menggunakan media *Google Classroom*. Respon siswa merupakan reaksi sosial yang dilakukan siswa dalam menanggapi pengaruh atau rangsangan dari situasi yang dilakukan orang lain

(Maharani & Widhiasih, 2016:90). Akibatnya banyak mahasiswa yang menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan pemikirannya, sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan. Seorang mahasiswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan memperoleh ketidakmajuan dalam hasil belajar.

Ketika diperkenalkan dengan pembelajaran berbasis *Google Classroom*, awalnya para mahasiswa STKIP PGRI Pacitan Prodi Pendidikan Informatika Semester 2 mengalami kesulitan dalam menggunakan pembelajaran online berbasis *Google Classroom*. Dalam penelitian ini juga mengukur bagaimana pemahaman mahasiswa pada penggunaan *Google Classroom* dalam proses perkuliahan *online*. Pembelajaran secara daring dengan menggunakan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu dosen dan mahasiswa dalam mencerna materi perkuliahan secara interaktif dan menyenangkan. Mahasiswa juga diharapkan dapat memiliki *life skill* dari aplikasi teknologi yang lebih modern dari pembelajaran sebelumnya. Selain itu, para mahasiswa diharapkan dapat bersaing di era modern yang serba menggunakan teknologi seperti sekarang.

Maka berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan mengkaji sejauh mana minat belajar mahasiswa menggunakan media *Google Classroom* pada pembelajaran secara daring dan pemahaman dalam Penggunaan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran dalam menunjang kelancaran proses

pembelajaran atau perkuliahan secara daring Prodi Pendidikan Informatika semester 2.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Belum diketahui seberapa besar minat mahasiswa Prodi Pendidikan Informatika Semester 2 terhadap pembelajaran daring menggunakan media *Google Classroom*.
2. Belum diketahui sejauh mana pemahaman mahasiswa Prodi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan terhadap penggunaan media *Google Classroom*.

## **C. Pembatasan masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan hanya sebatas untuk mengetahui minat belajar mahasiswa menggunakan media *Google Classroom* dimasa pandemi *Covid-19*.
2. Penelitian difokuskan pada pemahaman dalam penggunaan *Google Classroom* sebagai media evaluasi pembelajaran.
3. Objek penelitian ini adalah mahasiswa STKIP PGRI Pacitan Prodi Pendidikan Informatika Semester 2.

#### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah minat belajar mahasiswa dimasa pandemi *Covid-19* pada Prodi Pendidikan Informatika semester 2 menggunakan media *Google Classroom*?
2. Bagaimanakah pemahaman dalam penggunaan media *Google Classroom* sebagai media evaluasi pembelajaran dimasa pandemi *Covid-19* ?

#### **E. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui minat belajar mahasiswa menggunakan media *Google Classroom* dimasa pandemi *covid-19*.
2. Untuk mengetahui pemahaman dalam penggunaan media *Google Classroom* sebagai media evaluasi pembelajaran secara daring dimasa pandemi *Covid-19*

#### **F. Manfaat penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi peserta didik, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengikuti pembelajaran daring secara efektif

2. Bagi mahasiswa, Penelitian ini di harapkan dapat menjadi salah satu sumber referensi khususnya bagi mahasiswa yang melakukan penelitian di bidang pendidikan terkait minat belajar mahasiswa di masa pandemi.
3. Bagi lembaga pendidikan, Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan dalam menghadapi pembelajaran secara *daring* terkait minat dan kendala yang di hadapai siswa dalam melakukan pembelajaran secara *daring*.
4. Bagi peneliti, Penelitian ini akan menambah wawasan dan memahami bagaimana minat siswa dalam menghadapi pembelajaran dan bagaimana cara menyikapi pembelajaran secara *daring*.

