BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuan yang sangat penting dan wajib dimiliki oleh setiap individu dalam kehidupan. Dunia pendidikan merupakan dunia khusus yang didalam nya terjadi interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pendidikan pada hakekatnya adalah upaya untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki seseorang atau peserta didik melalui pengembangan bakat, minat, dan pembelajaran yang kondusif. Perkembangan dan kemajuan suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan. Pendidikan dijadikan salah satu alat yang digunakan untuk mengukur kualitas suatu bangsa sehingga pendidikan yang berkualitas mutlak diperlukan dalam persaingan dari berbagai dimensi yang semakin berkembang.

Secara empiris dapat kita amati bahwa kualitas pendidikan dalam dunia pendidikan dihadapkan dengan wabah penyakit yang disebabkan oleh virus yang bernama *coronavirus diseases* atau dikenal dengan istilah covid-19. Dampak Covid-19 di Indonesia saat ini cukup besar bagi seluruh masyarakat. Dengan terus melonjaknya kasus positif virus *corona* di Indonesia mendesak pemerintah Indonesia untuk segera menangani pandemi covid-19 dengan membuat berbagai kebijakan seperti menerapkan *phsycal distancing*, pembatasan sosial berskala besar (PSBB), dan *lockdown*. Dengan adanya kebijakan pemerintah tersebut tentu menimbulkan dampak yang besar diberbagai aspek kehidupan, khususnya pada aspek pendidikan di Indonesia.

UNMAS DENPASAR

Pada tanggal 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid-19, dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring atau dalam jaringan. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran daring diterapkan sebagai solusi dalam menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh dalam masa pandemi covid-19 saat ini di Indonesia. Seperti kebijakan yang juga telah ditetapkan oleh pemerintah yaitu kebijakan *sosial distancing* dan telah diterapkan di Indonesia saat ini. *Sosial distancing* diterapkan oleh pemerintah dalam rangka membatasi interaksi antar manusia dan menghindarkan masyarakat dari kerumunan agar terhindar serta mencegah penyebaran virus covid-19 (Syarifudin, 2020). Untuk memperkuat surat edaran ini Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan pembelajaran dari rumah dalam masa darurat penyebaran covid-19. Adanya pandemi covid-19 ini menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah dengan melakukan pembelajaran dalam jaringan (daring).

UNMAS DENPASAR

Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 15, dijelaskan bahwa pembelajaran dalam jaringan adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran dibagi menjadi dua pendekatan, yaitu pembelajaran dalam jaringan (daring) dan pembelajaran luar jaringan (luring).

Dalam pelaksanaannya, satuan pendidikan dapat memilih pendekatan (daring atau luring atau kombinasi keduanya) sesuai dengan karakteristik dan ketersediaan, kesiapan sarana dan prasarana. Dari paparan di atas, salah satu jenis pembelajaran yan menggunakan teknologi, komunikasi, informasi dan media adalah pembelajaran daring. Menurut Asmuni (2020) "sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antar guru dan peserta didik, melainkan secara *online* yang menggunakan jaringan internet".

Berbicara mengenai sistem pendidikan yang menerapkan pembelajaran dalam jaringan sebagaimana kebijakan pemerintah, merupakan sebuah tantangan baru bagi para tenaga pendidik dimasa pandemi saat ini, tentunya tidak terlepas dari konsekuensinya yaitu adanya perubahan sistem belajar mengajar, guru harus bermigrasi ke sistem pembelajaran digital atau *online*, yang lebih dikenal dengan istilah *e-learning* atau dikenal dengan istilah pembelajaran daring di Indonesia. Mengacu pada uraian tersebut maka pentingnya penguasaan ilmu teknologi yang tinggi bagi seorang guru agar mampu menggunakan media pembelajaran daring, untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara *online* dengan efektif dan diharapkan mampu meningkatkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran disaat pandemi seperti ini. Dalam rangka menunjang tercapainya tujuan dan keberhasilan suatu pembelajaran daring, maka guru maupun peserta didik yang berperan dalam proses pembelajaran harus memiliki kesiapan, maupun fasilitas seperti jaringan maupun kuoata internet yang memadai, serta dapat menunjang proses pembelajaran daring agar terlaksana dengan baik dan efektif.

UNMAS DENPASAR

Salah satu media pembelajaran *e-learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu *google*. Dalam dunia pendidikan *google* merancang dan meluncurkan aplikasi terbaru yaitu *Google Apps For Education* (GAFE), dan salah satu fasilitas yang ada dalam *Google Apps For Education* yaitu *Google Classroom*, teknologi berbasis aplikasi tersebut disediakan bagi dunia pendidikan dengan tujuan mengedepankan pengunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan yang dilakukan secara *online*. Menurut Iftakhar (2016) menjelaskan bahwa "*Google classroom* dapat digunakan bagi siapa saja dan dimana saja yang memiliki *Google Apps for Education* (GAFE), serangkaian media gratis termasuk *gmail*, dokumen, dan *drive*". Sedangkan menurur Naserly (2020) "*Google classroom* merupakan media pembelajaran berbasis aplikasi yang digunakan untuk mendistribusikan materi pembelajaran, tugas, serta mengumpulkan tugas bahkan menilai tugas-tugas yang telah dikumpulkan". Dengan demikian *google classroom* memberikan keunggulan yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien walaupun dilakukan secara *online* serta membuat pembelajaran menjadi lebih produktif dengan menyederhanakan tugas, membina komunikasi, meningkatkan kerjasama. Sehingga rancangan kelas yang disediakan dalam aplikasi *google classroom* sesungguhnya ramah lingkungan, hal ini dikarenakan siswa tidak lagi menggunakan kertas dalam pengumpullan tuganya. Kurniawan (2020) menyatakan bahwa "kelas yang disediakan alam aplikasi *google classroom* dirancang untuk membantu mempermudah guru dalam membuat dan mengumpulkan tugas tanpa media kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu dan lebih efisien dibanding menggunakan media lainnya". Sehingga

UNMAS DENPASAR

penggunaan fasilitas aplikasi *google classroom* sebagai media pembelajaran ini dianggap dapat memberikan kemudahan bagi suatu lembaga pendidikan yakni pendidik maupun peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dilakukan secara *online* di masa pandemi covid-19.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar, peneliti memperoleh hasil temuan bahwa proses pembelajaran secara daring di sekolah tersebut sudah terlaksana. Dalam proses pembelajaran daring di masa pandemi saat ini, guru menggunakan media pembelajaran *online* atau media berbasis multimedia sebagai salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Media pembelajaran *online* yang digunakan di kelas XI MIA dalam pembelajaran matematika yaitu aplikasi *google classroom*. Materi pembelajaran yang diberikan yaitu dalam bentuk video pembelajaran, dan bahan bacaan. Penggunaan fasilitas aplikasi *google classroom* sebagai media pembelajaran *online* atau daring pada mata pelajaran matematika, diharapkan pembelajaran tetap berjalan sesuai dengan indikator atau tujuan pembelajaran.

UNMAS DENPASAR

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Analisis Proses Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi *Google Classroom* dalam Pembelajaran Matematika pada Masa Covid-19 di kelas XI MIA SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah penelitiannya adalah "Bagaimana proses pembelajaran daring berbasis aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran matematika pada masa pandemi covid-19 di kelas XI MIA SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar?"

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah "untuk mengetahui serta mendeskripsikan proses pembelajaran daring berbasis aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran matematika pada masa pandemi covid-19 di kelas XI MIA SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar."

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dan dapat menambah referensi dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran daring berbasis aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran matematika pada masa pandemi covid-19.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

UNMAS DENPASAR

Adapun manfaat penelitian ini bagi peserta didik adalah sebagai bahan informasi untuk menambah wawasannya dan juga pengetahuan dalam ilmu pengetahuan dalam ilmu pendidikan terutama yang berkenaan dalam mengimplementasikan pembelajaran secara daring, sehingga dapat tetap aktif belajar meskipun pembelajaran dilakukan secara daring.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan ini dapat menjadi pedoman, sumber masukan dan bahan refleksi bagi guru tentang proses pembelajaran secara daring pada masa pandemi covid-19.

c. Bagi Sekolah

Adapun manfaat penelitian ini bagi sekolah merupakan bahan laporan atau sebagai pedoman dalam mengambil kebijakan dalam mengimplementasikan pembelajaran secara daring pada masa pandemi covid-19.

d. Bagi Peneliti

Adapun manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, menambah wawasan, dan juga menambah pengalaman serta bekal berharga sebagai calon pendidik matematika dalam mengimplementasikan pembelajaran secara daring.

UNMAS DENPASAR

E. Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan

dengan istilah-istilah dalam judul skripsi ini. Sesuai dengan judul penelitian yaitu "Analisis Proses Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi *Google Classroom* dalam Pembelajaran Matematika pada Masa Covid-19 di kelas XI MIA SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar". Maka penjelasan istilahnya adalah:

1. Pembelajaran Dalam Jaringan

Pembelajaran dalam jaringan yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan salah satu wujud dari implementasi merdeka belajar pada masa pandemi covid-19 ini sehinngga pembelajaran harus tetap dilakukan secara *online* atau dalam jaringan, yang dalam penerapannya memanfaatkan jaringan internet yang berfungsi untuk menghubungkan guru dengan peserta didik secara daring atau tanpa tatap muka, melalui media elektronik dan didukung fasilitas yang memadai.

2. *Google Classroom*

Google Classroom yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aplikasi yang disediakan oleh *google* untuk untuk menciptakan ruang kelas dalam dunia maya. Dalam hal ini kaitannya dengan pelaksanaan pembelajaran daring berbasis *google classroom* dalam pembelajaran matematika.

3. Virus *Corona*

Virus *corona* yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan suatu wabah penyakit yang disebabkan oleh virus yaitu *coronavirus disease*, yang sedang melanda dunia. Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena dampak besar dari penyeberan virus tersebut, mewabahnya *coronavirus disease*

UNMAS DENPASAR

berdampak pada beberapa sektor di Indonesia, salah satunya di dunia pendidikan.

UNMAS DENPASAR

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Undang-undang Repulik Indonesia, Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Sejalan dengan pendapat Azhar (2011) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang berlangsung antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar, dan terjadi di lingkungan belajar, yang di dalamnya membawa informasi, serta penjelasan terkait dengan ilmu pengetahuan. Sedangkan Sagala (2010) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan cara mengajarkan peserta didik dengan menggunakan prinsip-prinsip pendidikan dan teori-teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pembelajaran dalam dunia pendidikan.

UNMAS DENPASAR

Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai sebuah sistem, karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki proses dan tujuan yaitu proses membimbing, mengatur, mengorganisasi serta memberikan pengetahuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar, yang bertujuan untuk meransang peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan interaksi yan dilakukan

oleh pendidik terhadap peserta didik pada suatau proses pembelajaran dalam lingkungan belajar, dengan tujuan pendidik memberikan penyajian informasi terkait dengan ilmu pengetahuan. Dalam pembelajaran terdapat aktivitas atau proses kegiatan antara pendidik dan peserta didik, diantaranya yaitu pemberian materi pembelajaran, informasi pengetahuan, kegiatan membimbing peserta didik, serta pemberian rangsangan agar siswa dapat termotivasi untuk belajar.

b. Tahap Pembelajaran

Dalam suatu proses pembelajaran terdapat beberapa tahap, diantaranya yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

1) Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan berasal dari kata rencana yaitu pengambilan keputusan tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan. Perencanaan pembelajaran juga merupakan tahap awal serta penentu dari suatu proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, oleh karena itu tahap perencanaan memiliki peran utama dan penting dalam proses pembelajaran (Rahmawati, 2009). Tahap perencanaan pembelajaran merupakan proses penyusunan sesuatu proses pembelajaran yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pelaksanaan perencanaan pembelajaran tersebut dapat disusun berdasarkan kebutuhan dalam jangka tertentu sesuai dengan keinginan pendidik.

Menurut Hamzah (2006) “pembelajaran merupakan suatu proses maupun kegiatan yang memiliki hakekat perencanaan atau rancangan desain

UNMAS DENPASAR

sebagai upaya dalam membelajarkan peserta didik". Sehingga hal yang lebih utama dalam tahap ini adalah perencanaan yang dibuat harus dapat dilaksanakan dengan mudah dan tepat sasaran. Sehingga dalam tahap ini guru sebagai pendidik dan subjek dalam membuat perencanaan harus menyusun berbagai macam program pembelajaran sesuai dengan pendekatan maupun metode yang digunakan, yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Upaya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, dilakukan dengan asumsi bahwa perbaikan kualitas pembelajaran dan keberhasilan dalam suatu pembelajaran diawali dengan perencanaan pembelajaran yang dirancang dan diterapkan dengan menggunakan desain, pendekatan maupun metode yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan suatu tindakan atau keputusan yang dilakukan oleh guru dalam mempersiapkan proses pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan lancar, efektif dan efisien serta dapat mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

UNMAS DENPASAR

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Tahap ini merupakan tahap implementasi atau tahap penerapan atas desain perencanaan yang telah dibuat guru. Hakikat dari tahap pelaksanaan adalah kegiatan operasional pembelajaran itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rohani (1995) bahwa pelaksanaan pembelajaran adalah proses realisasi dari tahap perencanaan pembelajaran

untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan, atau dengan kata lain pelaksanaan proses pembelajaran berpedoman pada apa yang tertuang dalam tahap perencanaan. Pelaksanaan pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik, dengan komponen-komponen lainnya yaitu guru, materi pembelajaran, media pembelajaran, pengelolaan kelas, dan pengaruh lingkungan sosial (Rahmawati, 2009). Sehingga alam tahap ini, guru melakukan interaksi belajar-mengajar melalui penerapan berbagai strategi metode dan tekhnik pembelajaran, serta pemanfaatan seperangkat media.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran diterapakan sesuai dengan apa yang tertuang dalam perencanaan pembelajaran. Proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu faktor internal atau dari peserta didik sendiri dan faktor eksternal atau dari lingkungan belajarnya.

3) Evaluasi Pembelajaran

Pada tahap ini kegiatan guru adalah melakukan penilaian atas pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi dapat diartikan sebagai alat untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Tahap evaluasi dalam pembelajaran digunakan untuk mengukur kuantitas dan kualitas pencapaian tujuan pembelajaran. Sebaliknya, oleh karena evaluasi sebagai alat ukur ketercapaian tujuan, maka tolak ukur perencanaan dan pengembangannya adalah tujuan pembelajaran

Menurut Majid (2007) evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan menilai yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan oleh guru, guru harus melakukan evaluasi terhadap hasil dari proses belajar peserta

UNMAS DENPASAR

didik serta dapat menetapkan standar keberhasilan. Sejalan dengan pendapat Purwanto (2011) menjelaskan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik dengan cara melakukan pengambilan keputusan berdasakan hasil pengukuran dan standar. Sehingga proses evaluasi pembelajaran umumnya berpusat pada peserta didik, yang artinya tahap evaluasi dalam pembelajaran ini dilakukan untuk mengamati hasil belajar peserta didik (Hamalik, 2001).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan suatu tindakan maupun kegiatan atau suatu proses yang dilaksanakan dalam rangka melakukan penilaian dari aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan yang bertujuan untuk menentukan dan mengambil keputusan terhadap keberhasilan belajar peserta didik.

2. Pembelajaran Dalam jaringan

a. Pengertian Pembelajaran Dalam Jaringan

Istilah daring merupakan akronim dari "dalam jaringan" yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Menurut Kuntarto (2017) pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan, yang dalam pelaksanaannya memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi diantaranya teknologi multimedia, kelas virtual, video, teks online animasi, email, pesan suara, telepon konferensi, dan video steraming. Sedangkan menururut Moore dkk (2011) berpendapat bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dengan aksebilitas, fleksibilitas, konektivitas dan kemampuan untuk menciptakan beragam jenis

UNMAS DENPASAR

interaksi pembelajaran. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Bilfaqih & Qomarudin (2015) yaitu pembelajaran daring merupakan program pelaksanaan kelas belajar yang bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam membentuk kelompok yang luas melalui jaringan internet dengan jumlah peserta didik yang tidak terbatas, pembelajaran dalam jaringan dapat dilakukan secara gratis maupun berbayar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan internalisasi ilmu pengetahuan ke dalam diri peserta didik, melalui proses interaksi antar guru dan peserta didik yang dilakukan secara daring atau online, yang dalam penerapannya memanfaatkan jaringan internet yang berfungsi untuk menghubungkan guru dengan peserta didik secara jarak jauh atau tanpa tatap muka, melalui media elektronik dan didukung fasilitas yang memadai.

b. Karakteristik Pembelajaran Dalam Jaringan

Menurut Tung dalam Mustofa, Chodzirin, & Sayekti (2019) menyebutkan dalam pembelajaran daring terdapat beberapa karakteristik, diantaranya yaitu :

UNMAS DENPASAR

1) Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia
2) Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti video *conferencing*, *chats rooms*, atau *discussion* forums
3) Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya
4) Materi ajar relatif mudah diperbaharui
5) Meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta

6) Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal
7) Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet

Selain itu Rusman (2013) juga menyebutkan dalam pembelajaran daring terdapat beberapa karakteristik, diantaranya yaitu :

1) Pemanfaatan jasa teknologi informasi dan komunikasi, sehinga guru dan peserta didik dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat
2) Pemanfaatan keunggulan jasa elektronik (Computer, Televisi, Handphone)
3) Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri dalam bentuk digital yang Artinya bisa diakses oleh guru dan peserta didik di mana saja dan kapan saja.
4) Pemanfaatan jasa elektronik untuk menyimpan berbagai informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, jadwal pembelajaran, kurikulum dan hasil pembelajaran, yang dapat dilihat oleh guru dan peserta didik dimanapun dan kapan saja di komputer.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Dalam Jaringan

1) Kelebihan Pembelajaran Dalam Jaringan

Pembelajaran berbasis dalam jaringan (daring) tentunya memiliki kelebihan dalam penerapannya. Munir (2010) menyatakan bahwa pembelajaran daring memiliki banyak kelebihan, antara lain:

a) Memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik
b) Dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari

UNMAS DENPASAR

c) Adanya kerjasama dalam kelompok *online* serta dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran yang berbasis daring

d) Administrasi dan pengurusan yang terpusat terkait pembelajaran yang diterapkan berbasis daring, dapat memberikan kemudahan terhadap peserta didik untuk melakukan akses tanpa batas ruang dan waktu

e) Peserta didik dapat belajar secara mandiri melalui internet, dimana peserta didik tidak bergantung sepenuhnya kepada guru.

2) Kekurangan Pembelajaran Dalam Jaringan

Nursalam (2008) mengemukan bahwa pembelajaran dalam jaringan memiliki beberapa kekurangan, yaitu sebagai berikut :

a) Kurangnya interaksi antara guru dengan peserta didik,

b) Peserta didik maupun guru cenderung mengabaikan aspek akademik maupun aspek sosial,

c) Berubahnya sistem pembelajaran yang semula berbasis konvensional, menjadi sistem pembelajaran berbasis daring sehingga guru dituntut untuk menguasai sistem pembelajaran yang berbasis elektronik,

d) Tidak semua tempat tersedia jaringan internet yang memadai, sehinggga terdapat kesulitan untuk mengakses pembelajaran yang diberikan,

e) Kurangnya pemahaman guru maupun peserta didik dalam menguasai sistem pembelajaran yang berbasis daring atau *e-learning* yang menggunakan fasilitas internet;

f) Kurangnya penguasaan penggunaan elektronik (computer, handphone, dll).

UNMAS DENPASAR

3. Aplikasi *Google Classroom*

a. Pengertian *Google Classroom*

Google Classroom adalah sebuah aplikasi yang layananya berbasis internet, yang disediakan oleh *google* sebagai suatu sistem pembelajaran yang berbasis elektronik atau biasa dikenal dengan istilah *e-learning* atau pembelajaran daring (Hakim, 2016). Layanan *google classroom* ini didesain untuk membantu guru atau pendidik untuk membuat serta membagikan tugas kepada pesera didik tanpa kertas dan secara jarak jauh. Sejalan dengan pendapat Herma (2014) bahwa *google classroom* dirancang untuk membantu guru membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas dan termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan *google* dokumen secara otomatis bagi masing-masing peserta didik. Dengan demikian *google classroom* merupakan suatu aplikasi yang disediakan oleh *google* untuk dunia pendidikan untuk menciptakan ruang kelas dalam dunia maya (Hammi, 2017).

Aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik guru maupun peserta didik dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Sehingga *google classroom* dapa dijadikan sebagai media pembelajaran yang efisien, efektif, serta interaktif untuk menunjang pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh (Nurfalah, 2019).

b. Manfaat *Google Clasroom*

Penggunaan aplikasi *google classroom* tentunya mempunyai banyak manfaat yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam

UNMAS DENPASAR

pelaksanaan pembelajaran, adapun manfaat dari aplikasi *google classroom*, antara lain:

1) Persiapan kelas *online* yang mudah dimana guru sebagai pengajar dapat menambahkan siswa secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung,
2) Alur tugas yang sederhana dan tanpa kertas memungkinkan pengajar membuat, memeriksa, dan menilai tugas dengan cepat, di satu tempat sehingga dapat menghemat waktu,
3) Siswa dapat melihat semua tugas yang diberikan oleh guru di halaman tugas, dan semua materi kelas secara otomatis disimpan ke dalam folder di *google drive*,
4) Kelas memungkinkan pengajar untuk mengirim pengumuman dan memulai diskusi secara langsung sehingga dapat meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa secara daring,
5) Terjangkau dan aman Seperti layanan aplikasi pendidikan lainnya, *google classroom* tidak mengandung iklan, tidak pernah menggunakan konten anda atau data siswa untuk iklan, dan gratis untuk sekolah.

UNMAS DENPASAR

c. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

1) Kelebihan *Google Classroom*

Menurut Janzen M dan Mary dalam Iftakhar (2016) kelebihan dari aplikasi *google classroom* antara lain yaitu:

a) Mudah digunakan karena desain *google* kelas sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman

dan pelacakan; komunikasi dengan keseluruhan kursus atau individu juga disederhanakan melalui pemberitahuan pengumuman dan email,

b) Menghemat waktu karena ruang kelas *google* dirancang untuk menghemat waktu dengan mengintegrasikan dan mengotomatisasi penggunaan aplikasi *google* lainnya, termasuk dokumen, *slide*, dan *spreadsheet*, proses pemberian distribusi dokumen, penilaian formatif, dan umpan balik disederhanakan,

c) Berbasis *cloud*, *google classroom* menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi *google* mewakili sebagian besar alat komunikasi perusahaan berbasis *cloud* yang digunakan di seluruh angkatan kerja professional,

d) Fleksibel karena aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh infrastruktur dan siswa di lingkungan belajar tatap muka dan lingkungan *online* sepenuhnya,

e) Gratis dikarenakan *google* kelas sendiri sudah dapat digunakan oleh siapapun untuk membuka kelas asalkan memiliki akun gmail. Selain itu dapat mengakses semua aplikasi lainnya, seperti *drive*, *documents*, *spreadsheet*, *slides*, dan lain-lain. Cukup dengan mendaftar ke akun *google*,

f) Ramah seluler. Itulah mengapa *google classroom* dirancang agar responsif. Mudah digunakan pada perangkat *mobile* manapun.

2) Kekurangan *Google Classroom*

Sedangkan tidak semua aplikasi dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan dan diterima oleh pengguna. Berikut kekurangan dari aplikasi *google classroom*:

UNMAS DENPASAR

a) *Google classroom* yang berbasis web mengharuskan siswa dan guru untuk terkoneksi dengan jaringan internet,
b) Pembelajaran berupa individual sehingga mengurangi pembelajaran sosial siswa,
c) Apabila siswa tidak kritis dan terjadi kesalahan materi akan berdampak pada pengetahuannya,
d) Membutuhkan spesifikasi *Hardware*, *Software* dan jaringan internet yang tinggi.

4. Virus Corona

Pada tahun 2020 dunia dikejutkan dengan muncul dan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh virus yaitu virus corona, atau lebih dikenal dengan istilah covid-19. Menurut Sebayang (2020) Badan Kesehatan Dunia atau WHO (*World Health Organization*) semenjak Januari 2020 telah menyatakan bahwa dunia masuk ke dalam darurat global terkait penyebaran *coronavirus disease* atau covid-19. Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena dampak besar dari penyeberan virus tersebut, mewabahnya penyakit virus corona berdampak pada beberapa sektor di Indonesia, salah satunya di dunia pendidikan.

Penyakit virus corona atau covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus corona yang baru ditemukan dan dikenal sebagai sindrom pernafasan akut atau parah seperti batuk, demam dan sesak nafas, sehinga dapat menyebakan kematian. Virus ini dapat menular dari manusia ke manusia melalui kontak erat yang sering terjadi, orang yang memiliki resiko tinggi tertular penyakit ini ialah orang yang melakukan kontak erat dengan pesien covid-19. Penyakit yang disebabkan oleh virus corona ini merupakan penyakit yang sebelumnya tidak

UNMAS DENPASAR

pernah ditemukan pada manusia karena tergolong penyakit jenis baru yang disebabkan oleh virus, sehingga jenis penyakit ini sebelumnya belum teridentifikasi oleh manusia.

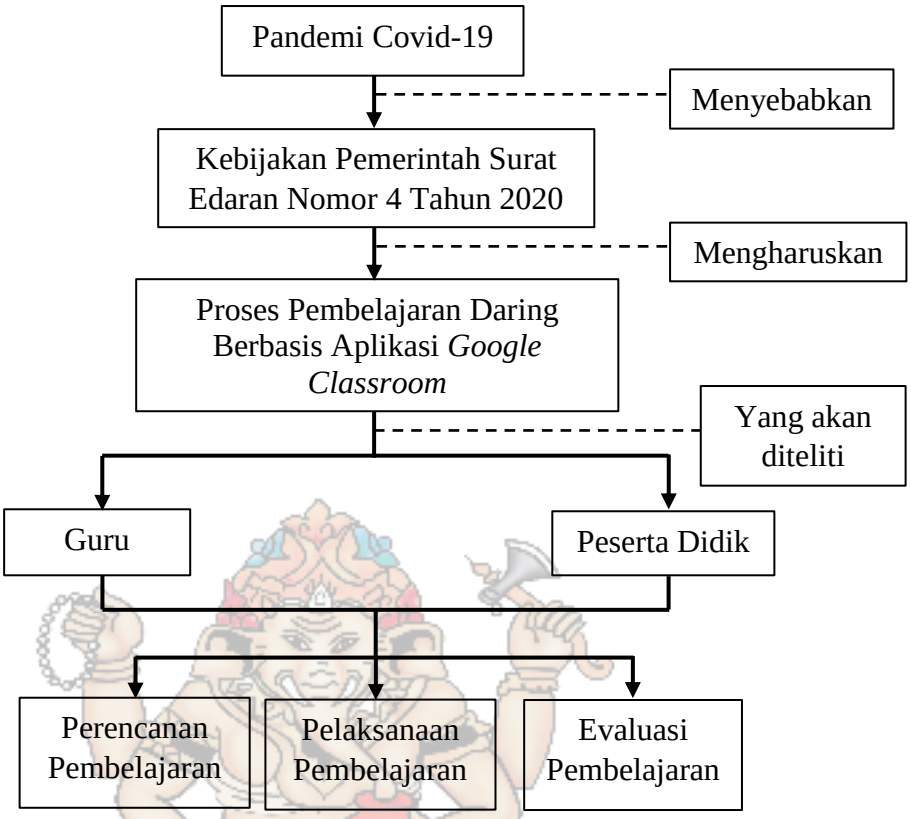
B. Kerangka Berpikir

Pandemi covid-19 memberikan dampak yang cukup besar dalam dunia pendidikan, dengan adanya pandemi covid-19 tersebut mengharuskan semua kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah dan secara tatap muka terpaksa harus dilakukan secara jarak jauh atau dari rumah masing-masing, sehingga guru menggunakan sistem pembelajaran daring, sesuai dengan kebijakan pemerintah yaitu Surat Edaran nomor 4 yang menyatakan bahwa pembelajaran harus dilaksanakan secara daring untuk mencegah penyebaran covid-19.

Pembelajaran harus tetap berlangsung dengan baik meskipun dilakukan secara daring. Agar pembelajaran daring dapat berlangsung dengan baik maka pembelajaran harus tetap direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi oleh guru atau pendidik sehingga tujuan pembelajaran tetap tercapai meskipun pembelajaran dilakukan secara daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom*.

UNMAS DENPASAR

Adapun baagan kerangka berpikir penelitian, seperti terlihat pada gambar tersebut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

UNMAS DENPASAR