

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zaman sekarang dunia sedang menghadapi wabah Coronavirus yang sedang menjadi perhatian serius. Coronavirus merupakan keluarga besar virus yang dapat mengakibatkan berbagai penyakit, berawal dari gejala ringan hingga parah. Ada dua jenis Coronavirus yang mengakibatkan penyakit dengan gejala berat. Salah satu penyakit yang diakibatkan oleh Coronavirus adalah Covid-19. Covid-19 yaitu jenis penyakit baru yang sebelumnya tidak pernah diidentifikasi pada manusia. Beberapa gejala awal terinfeksi Covid-19 meliputi demam, batuk, dan kesulitan bernapas yang seringkali muncul secara tiba-tiba. Penting untuk tetap waspada setiap saat dan mengikuti saran kesehatan dari otoritas kesehatan supaya melindungi diri dan orang lain dari penyebaran virus ini. Pada 30 Januari 2020, WHO mengumumkan informasi kesehatan masyarakat, yang mengkhawatirkan dunia. Pada 2 Maret 2020, Indonesia mengumumkan dua kasus positif Covid-19. Penyakit novel coronavirus 2019 (Covid-19), yang bersumber dari Wuhan, Provinsi Hubei, China, sudah menular dengan cepat ke seluruh dunia. Pada 11 Maret 2020, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengumumkan kejadian tersebut sebagai pandemi global (Kivah Aha Putra, 2020).

Dengan adanya dampak penularan virus Covid-19 terhadap dunia pendidikan, diharapkan guru dan siswa dapat cepat menyesuaikan dengan perubahan tersebut. Hal tersebut diatur pada Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 mengenai pedoman pelaksanaan kegiatan pendidikan di masa pandemi Covid-19. Maka dari itu, metode belajar yang sebelumnya dilaksanakan secara langsung di dalam kelas harus diubah dengan sistem pembelajaran daring yang menggunakan jaringan internet virtual (pembelajaran daring).

Pelaksanaan pembelajaran daring tentunya juga membawa banyak kendala dan hambatan, salah satunya adalah kegiatan pembelajaran. Ada perbedaan utama yaitu pembelajaran online dan pembelajaran tatap muka. Perbedaan tersebut

mencakup berbagai aspek, seperti waktu belajar, metode belajar, dan media yang dipakai dalam proses pembelajaran. Siswa, menjadi subjek dari pembelajaran, sering menghadapi tantangan dan kendala khususnya dalam pemahaman materi yang dijelaskan oleh guru dikarenakan adanya kendala pada proses belajar daring. Dan ada tantangan bagi para guru dalam menyampaikan materi, mengatur tugas, dan mengumpulkan tugas dalam pembelajaran daring. Mengingat tidak memungkinkannya menggunkan media belajar konvensional, maka diperlukan penggunaan media pembelajaran daring sebagai sarana untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa meskipun dalam situasi jarak jauh. (*daring*).

Penggunaan internet melalui telepon pintar menjadi semakin umum di masyarakat. Perkembangan teknologi mempengaruhi sektor pendidikan di Indonesia. Dan pemanfaatan lingkungan belajar berbasis web sebagai sarana pelaksanaan kegiatan pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Penggunaan media pembelajaran daring juga menjadi peluang bagi guru dan siswa supaya memungkinkan penggunaan teknologi di dalam kelas. Sebagai alternatif, banyak media e-learning yang dapat dipakai agar dapat mendukung kelangsungan kegiatan e-learning. Seringkali banyaknya media e-learning yang ada membuat kebingungan bagi guru untuk memilih lingkungan belajar yang tepat dalam pembelajaran di masa pandemi. (Maryati, 2021).

Pembelajaran daring yaitu metode pembelajaran yang digunakan model interaktif berbasis web dan Learning Management System (LMS). Beberapa media aplikasi belajar online yang bisa digunakan adalah Google Meet, Google Classroom dan lain sebagainya. Aplikasi Google Meet adalah layanan komunikasi video bersumber dari Google, yang tentunya efektif mendukung interaksi antara guru dan siswa. Dimana proses pembelajaran bisa dilakukan dengan video conference, berkomunikasi tidak hanya dengan suara, bahkan dengan tatap muka walaupun tidak secara langsung. Dengan Google Meet, pengajar dan siswa dapat melakukan panggilan audio visual dalam format klasik atau dalam grup (Piki Setri Pernantah, 2021).

Sedangkan Aplikasi Google Classroom merupakan sebuah aplikasi sudah ada

pada Google for Education dengan tujuan menyediakan ruang kelas dalam bentuk daring. Aplikasi ini bermanfaat bagi guru dan siswa karena membantu mereka mengikuti proses pembelajaran secara daring dengan media Google Classroom, meskipun mereka berada di lokasi yang terpisah jauh (Maryati, 2021). Pembelajaran daring dengan Google Meet dan Google Classroom memudahkan pengajar untuk menerangkan materi pembelajaran dan membuat kelas menjadi aktif lebih banyak interaksi dan diskusi dengan dan antar siswa. Hal ini tidak menutup kemungkinan proses pembelajaran juga bisa dilaksanakan dengan efektif secara *daring*.

SMA Negeri 14 Jakarta yaitu salah satu sekolah yang sudah menggunakan aplikasi *Google Meet* dan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran. Guru dan siswa tentunya menghadapi kendala dalam pembelajaran daring. Kendala tersebut ialah seperti belum terbiasanya siswa dan guru belajar secara *daring* dengan memakai media aplikasi *Google Meet* dan *Google Classroom*, keterbatasan guru dalam menyampaikan pemaparan materi yang diberikan dan banyak peserta didik yang mengalami kendala dalam pemahaman materi serta membuat tugas mata pelajaran yang disampaikan. Selain itu fasilitas-fasilitas yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran *daring* yaitu ketersediaan *smartphone*, jaringan internet, kuota yang dipakai, hal tersebut bisa mengakibatkan hambatan yang utama untuk melaksanakan pembelajaran secara *daring*. Keterbatasan ini merupakan hambatan yang umum untuk pendidik maupun peserta didik.

Tentunya Ketika belajar *daring* dengan bantuan aplikasi *Google Meet* dan *Google Classroom* tentu saja menimbulkan adanya persepsi siswa terhadap pembelajaran *daring* dengan memanfaatkan media sebagai penunjang keefektifan belajar. Seperti teknis dalam sarana dan prasarana, interaksi, kemudahan mengakses aplikasi, pemahaman materi serta keefektifan belajar dengan bantuan aplikasi *Google Meet* dan *Google Classroom* untuk melakukan kegiatan belajar. Sehingga hal tersebut menjadi suatu hal yang bermakna serta menghasilkan penafsiran. Penafsiran siswa menggambarkan sikap serta perilaku terkait dari pengalaman individu selama mengikuti kegiatan pembelajaran *daring* dengan bantuan media aplikasi *Google Meet* dan *Google Classroom*. Hasil analisis tersebut

akan muncul sebagai persepsi tentunya persepsi tersebut bisa kearah positif atau negatif berdasarkan pada pengalaman setiap individu. Terlebih lagi, selama pandemi, penting bagi guru untuk memahami persepsi sebenarnya siswa terhadap bantuan media pembelajaran daring seperti Google Meet dan Google Classroom. Hal ini akan membantu untuk mengidentifikasi langkah perbaikan yang diperlukan serta merumuskan pedoman yang tepat dalam mengambil keputusan terkait pembelajaran.

Menurut Piki Setri Pernantah tahun 2021, berjudul "Penggunaan Aplikasi Google Meet dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 3 Pekanbaru", menghasilkan yaitu siswa X IPS 1 di SMA Negeri 3 Pekanbaru berpendapat dengan menggunakan aplikasi Google Meet saat proses belajar daring efektif sebesar 56,3%. respon siswa, terhadap Google Meet sangat efektif karena memungkinkan mereka berkomunikasi langsung dengan pendidik yang memberikan pelajaran, sehingga materi yang dipaparkan bisa dimengerti dengan optimal. Tidak hanya itu, mereka juga bisa berbicara langsung kepada guru jika ada suatu hal yang perlu pertanyakan atau memerlukan pemaparan lebih jelas.

Penelitian lain berdasarkan Maryati tahun 2021, yang berjudul "Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran *Google Classroom* dalam Pembelajaran *Daring* pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Bantul". Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa siswa di SMAN 3 Bantul mempersepsikan positif dari bantuan media belajar *Google Classroom* pada pembelajaran daring untuk pelajaran ekonomi. Persentase kecenderungan positif sebesar 43% menunjukkan adanya penerimaan yang baik terhadap media tersebut. Selain itu, dapat dihasilkan pembelajaran siswa selama menggunakan *Google Classroom* juga tergolong kategori sangat baik dengan hasil yaitu sebesar 77%.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka diperlukan suatu kajian untuk mengetahui keadaan dan kesulitan pembelajaran daring di SMA Negeri 14 Jakarta tersebut. Dengan demikian peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul "Persepsi Siswa Kelas X MIPA terhadap Penggunaan *Google Meet* dan *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran *Daring* di SMA Negeri 14

Jakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latarbelakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana persepsi siswa kelas X MIPA terhadap penggunaan *google meet* dan *google classroom* sebagai media pembelajaran *daring* di SMA Negeri 14 Jakarta.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini bermaksud untuk mengetahui persepsi siswa kelas X MIPA terhadap penggunaan pembelajaran *daring* dengan menggunakan media *google meet* dan *google classroom* sebagai media pembelajaran *daring* di SMA Negeri 14 Jakarta.

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang diuraikan di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah fokus penelitian hanya pada persepsi siswa terhadap penggunaan *google meet* dan *google classroom* sebagai media pembelajaran *daring* di kelas X MIPA SMA Negeri 14 Jakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini di harapkan bisa memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya yaitu:

- a. Bagi peserta didik, bisa membantu meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi pendidik, diharapkan bisa menjadi salah satu referensi media pembelajaran yang memudahkan Pendidikan dalam menyampaikan materi.