

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi, informasi, komunikasi dan ilmu pengetahuan semakin berkembang pesat, terutama pada bidang teknologi. Hampir semua kalangan mulai dari masyarakat bawah, menengah dan atas sudah menggunakan teknologi. Kemajuan pesat teknologi ini juga merambah pada dunia pendidikan. Hal ini melahirkan banyak model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran yang efektif.

Menurut Miarso perkembangan ilmu dan teknologi merupakan salah satu produk manusia yang terdidik, dan pada gilirannya manusia-manusia itu perlu lebih mendalami dan mampu mengambil manfaat dan bukan menjadi korban dari perkembangan ilmu dan teknologi sendiri. Mendalami serta mengambil manfaat dari perkembangan ilmu dan teknologi tidak mungkin dilakukan oleh semua manusia dan waktu menuntut adanya spesialisasi yang semakin menajam.¹

Proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran yang dilakukan dengan mengedepankan kebermaknaan dan kemanfaatan bagi pembelajar. Hal tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dapat mendorong kemampuan peserta didik dalam menggali potensi yang ada pada dirinya secara optimal dengan menyenangkan namun inovatif dan kreatif.

Indonesia dilanda sebuah wabah yaitu pandemi *Covid-19* yang melanda hampir seluruh penjuru dunia pada tahun 2020. Pandemi ini berdampak ke berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Banyak negara yang memutuskan untuk menutup sekolah, kampus selama masa pandemi *Covid-19* berlangsung. Setiap negara membuat kebijakan-kebijakan masing-masing untuk mengatasi permasalahan yang sedang terjadi

¹ Yusufhadi. Miarso. 2005. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, h. 50.

ini. Salah satu kebijakan Indonesia melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Mendikbud RI) mengeluarkan Surat Edaran (SE) Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *corona virus disease (Covid-19)* yang salah satu isinya adalah belajar dari rumah.² Kegiatan ini dilakukan secara daring (dalam jaringan) atau jarak jauh. Kini pembelajaran daring telah dilakukan hampir di penjuru dunia selama pandemi berlangsung.³ Sama halnya yang terjadi di Indonesia, selama pandemi *Covid-19* berlangsung setiap sekolah melaksanakan kegiatan pendidikan dengan pembelajaran jarak jauh.

Salah satu metode pembelajaran daring yang mulai berkembang dan marak dilakukan sekarang ini adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* merupakan aplikasi pembelajaran daring yang dapat dilakukan jarak jauh. Aplikasi ini memudahkan guru dalam memberi tugas kepada siswanya. Aplikasi ini juga memfasilitasi siswa dapat membaca, menyimak bahkan mengirim tugas dari jarak jauh. Pemanfaatan *Google Classroom* sendiri dapat melalui komputer maupun *Smartphone*.

Sekolah Dasar Swasta (SDS) Brigjend Katamso 2 Medan merupakan salah satu SD yang menggunakan aplikasi pembelajaran daring *Google Classroom*. Para siswa sempat mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran ini ketika diperkenalkan. *Google Classroom* sendiri merupakan bagian dari strategi pemanfaatan teknologi yang dapat memudahkan siswa dan guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis sejauh mana pemanfaatan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran IPA di Kelas V SDS Brigjend Katamso 2 Medan. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi

² Pusdiklat Kemdikbud. (2020). *SURAT EDARAN MENDIKBUD NO 4 TAHUN 2020 TENTANG PELAKSANAAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DALAM MASA DARURAT PENYEBARAN CORONA VIRUS DISEASE (COVID- 1 9)* - Pusdiklat Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://Pusdiklat.Kemdikbud.Go.Id/>. Diakses pada tanggal 27 Mei 2021 pukul 23.21 WIB.

³ Goldschmidt, K., & Msn, P. D. 2020. *The COVID-19 Pandemic: Technology use to Support the Wellbeing of Children* Karen. *Journal Of Pediatric Nursing* 53, 88–90. Vol 53. P88-90, Juli 2020, h. 88.

acuan evaluasi dalam pembelajaran secara daring di SDS Brigjend Katamso 2 Medan.

B. Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan yang timbul pada pemanfaatan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran IPA di Kelas V SDS Brigjend Katamso 2 Medan sebagai berikut:

1. Perlunya waktu penyesuaian yang cukup lama dalam penerapan kebijakan pemerintah terkait pemindahan kegiatan proses belajar mengajar dari sekolah ke rumah secara daring.
2. Banyaknya peserta didik dan guru belum sepenuhnya menguasai teknologi.
3. Kurangnya kecakapan tenaga pendidik dalam memenuhi tuntutan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis internet, salah satunya penggunaan aplikasi *Google Classroom*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah pemanfaatan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran IPA di kelas V SDS Brigjend Katamso 2 Medan?
2. Apa keunggulan dan kelemahan *Google Classroom* sehingga digunakan sebagai media pembelajaran IPA di kelas V SDS Brigjend Katamso 2 Medan?
3. Apa saja kendala yang di hadapi guru dan siswa dalam pemanfaatan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran IPA di kelas V SDS Brigjend Katamso 2 Medan?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pemanfaatan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran IPA di kelas V SDS Brigjend Katamso 2 Medan.

2. Untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan *Google Classroom* sehingga digunakan sebagai media pembelajaran IPA di kelas V SDS Brigjend Katamso 2 Medan.
3. Untuk mengetahui kendala yang di hadapi guru dan siswa dalam pemanfaatan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran IPA di kelas V SDS Brigjend Katamso 2 Medan.

E. Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pemanfaatan Aplikasi pembelajaran *online Google Classroom* dalam pembelajaran IPA di Kelas V SDS Brigjend Katamso 2 Medan.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi SDS Brigjend Katamso 2 Medan sebagai informasi mengenai pemanfaatan aplikasi pembelajaran *online Google Classroom* dan informasi mengenai kendala-kendala dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran *online Google Classroom*.
- b. Bagi Guru sebagai masukan dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran *online Google Classroom* serta mendapatkan solusi atas kendala-kendala yang dihadapi.
- c. Bagi peneliti menjadi acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan penelitian ini agar memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.