

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan upaya yang dapat mempercepat pengembangan potensi manusia agar mampu mengemban tugas yang dibebankan padanya, karena hanya manusia yang bisa mendidik dan dididik. Kajian pendidikan yang perlu dikembangkan tersebut tentunya baik secara teoritis, praktis maupun secara filosofis. seiring dengan semakin meningkatnya peradaban manusia Dalam dunia pendidikan Teori dan praktik mengalami perkembangan.<sup>1</sup>

Belakangan ini, dunia telah digemparkan dengan adanya virus Corona atau Covid-19. virus Corona suatu pandemi yang telah menyebar di dunia, dengan adanya pandemi Covid-19 yang melanda di seluruh negeri termasuk Indonesia. Sesuai data terbaru dari World Health Organization (WHO) tanggal 06 November 2020, sebanyak 49.175.951 diantaranya terkonfirmasi positif dan 1.241.939 meninggal dunia.<sup>2</sup> Covid-19 adalah penyakit yang menular, yang berarti dapat menyebar, bisa menular secara langsung maupun tidak langsung, dari satu ke orang lain. Sistem pernapasan seperti hidung, tenggorokan, dan paru-paru yang biasanya lebih sering di serang. Seiring belum ditemukannya vaksin dan obat untuk penyembuhan pasien Covid-19 menjadikan rumitnya penanganan wabah, pemerintah menerapkan kebijakan ketat untuk memutus rantai penyebaran Covid-19 karena terbatasnya alat pelindung diri (APD) untuk tenaga kesehatan.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Farid Maulana, "Problematika Penggunaan Google Classroom Sebagai Sarana Pembelajaran Akibat Pandemi Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di SMP Negeri 4 Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020", (Skripsi--Institut Agama Islam Negeri (IAIN), Salatiga, 2020).

<sup>2</sup> Covid-19 CORONA VIRUS PANDEMIC, Last updated: November 06, 2020, 12:51 GMT, Worldometer.info, di akses 06 November 2020

<sup>3</sup> Mustakim, "Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Pelajaran Matematika", Al asma: Journal of Islamic Education, No. 1, Vol.2 (Mei, 2020), 2.

Pemerintah juga telah melarang untuk berkerumunan, pembatasan social (social distancing) dan menjaga jarak fisik (physical distancing), memakai masker dan selalu cuci tangan untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19 atau untuk melawan Covid-19. Kementerian pendidikan dan kebudayaan pemerintah telah melarang sekolah untuk melakukan pembelajaran tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan proses pembelajaran dari rumah atau pembelajaran secara daring (Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 4 tahun 2020). Sekolah dituntut untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran secara daring atau online .<sup>4</sup>

Sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan murid tetapi dilakukan melalui online dengan menggunakan jaringan internet merupakan Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan). Meskipun murid berada di rumah, guru juga harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan dengan lancar, solusinya guru harus mampu mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media online atau di sebut juga dengan daring.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih telah berpengaruh dalam segala bidang kehidupan manusia. Komputer dan internet sebagai contoh sarana untuk memperlancar aktivitas bukanlah hal yang baru. Belakangan ini dalam penyajian informasi komputer dan internet sangat di perlukan. Salah satu cara yang cukup efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran yaitu dengan pemanfaatan teknologi komputer. Salah satunya adalah aplikasi Google Classroom.

Akhir-akhir ini banyak aplikasi pembelajaran online yang bisa diterapkan di dunia pendidikan. Pembelajaran daring atau online menghubungkan pembelajar (peserta didik) dengan sumber belajarnya (database, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik

---

<sup>4</sup>[https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19.](https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-<u>pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19</u>.) di akses 07 November 2020.

terpisah atau berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/ synchronous dan secara tidak langsung /asynchronous).

Salah satu aplikasi gratis dan familiar diterapkan adalah aplikasi Google Classroom. Menurut Arizona (2020: 66), Pembelajaran online yang diterapkan dengan menggunakan media google classroom memungkinkan pengajar dan peserta didik dapat melangsungkan pembelajaran tanpa melalui tatap muka di kelas dengan pemberian materi pembelajaran (berupa slide power point, e-book, video pembelajaran, tugas (mandiri atau kelompok), sekaligus penilaian. Pengajar dan peserta didik dalam aplikasi ini dimungkinkan untuk berinteraksi melalui forum diskusi (stream) terkait dengan permasalahan materi dan jalannya pembelajaran secara interaktif. Bahkan di akhir-akhir ini pada aplikasi Google Classroom sudah include di dalamnya Google Meet yang memungkinkan untuk melakukan video teleconference.<sup>5</sup>

Google Classroom merupakan suatu platform pembelajaran campuran yang dapat digunakan pada setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk memberikan bantuan pada masalah dan kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas.<sup>6</sup> Dengan menggunakan google pribadi semua orang bisa mengakses google classroom. Hal ini juga dapat dimanfaatkan oleh murid, guru, dan juga wali murid dalam pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan media google classroom secara keseluruhan cukup efektif dengan tingkat kecenderungan sebesar 77,27% menurut hasil penelitian sabran dan Sabara (2018). Berdasarkan hasil penelitian Sari pada tahun 2019, mengenai penggunaan media Google Classroom, dimana hasil penelitiannya mengungkapkan

---

<sup>5</sup> Ely Satiyasih Rosali, "Aktifitas Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya", *Geography Science Education Journal (GEOSEE)*, No. 1 Vol 2 (Januari,2020), 22.

<sup>6</sup>[https://www.baktikominfo.id/id/informasi/pengetahuan/google\\_classroom\\_ini\\_5\\_manfaatnya\\_untuk\\_kegiatan\\_belajar\\_mengajar-1046](https://www.baktikominfo.id/id/informasi/pengetahuan/google_classroom_ini_5_manfaatnya_untuk_kegiatan_belajar_mengajar-1046), diakses 7 November 2020.

bahwa efektifitas pembelajaran dipengaruhi oleh kemudahan, kemanfaatan, dan layanan Goggle Classroom.

Sehubung dengan adanya aplikasi pendidikan jarak jauh, di masa pandemi Covid-19 ini, Sekolah MTS Tanwirotul Qulub juga menerapkan pembelajaran dalam jaringan atau online, diantaranya dengan menggunakan aplikasi google classroom. Karena aplikasi Google Classroom lebih mudah digunakan, lebih efektif, menghemat waktu, fleksibel dan juga lebih mudah dibandingkan dengan E-Learning maupun aplikasi lainnya. Sehingga tenaga pendidik di MTS Tanwirotul Qulub memilih untuk menggunakan aplikasi Google Classroom.

Tenaga pendidik di MTS Tanwirotul Qulub menngunakan aplikasi Google Classroom dimulai sejak bulan Juli 2020. Google Classroom dinggap sebagai aplikasi yang sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran secara daring atau jarak jauh yang mana kegiatan pembelajaran tersebut siswa dan guru tidak perlu melakukan tatap muka secara langsung.

Namun pada penerapannya muncul berbagai permasalahan dan juga kesulitan dalam penerapan pembelajaran sistem daring ini. Permasalahan tersebut antara lain karena penguasaan teknologi yang sangat rendah, keterbatasan sarana dan prasarana, jaringan internet, biaya dan lain sebagainya. Sehingga masih banyak guru di sekolah yang hanya mengirimkan penugasan tanpa menjelaskan materinya. Hal ini menyebabkan tidak efektifnya pembelajaran daring yang berdampak pada hasil belajar siswa.<sup>7</sup>

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, peneliti ingin mengetahui bagaimana efektivitas pembelajaran dalam jaringan. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran dalam Jaringan Melalui

---

<sup>7</sup> Mustika Fitri Larasati Sibuea, Muhammad Ardiansyah Sembiring, Raja Tama Andri Agus, “Efektifitas Pembelajaran Daring Berbasis Media Sosial *Facebook* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar”, *Journal of Science and Social Research* III (I), (Februari 2020), 74.

Aplikasi Google Classrom Siswa MTS Tanwirotul Qulub Desa Ngulanan Dander Bojonegoro”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka fokus yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan melalui aplikasi Google Classroom Pada Mata Pelajaran Fiqih terbukti efektif menurut guru MTS Tanwirotul Qulub Desa Ngulanan Dander Bojonegoro?
2. Apa kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran dalam Jaringan melalui aplikasi Google Classroom Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTS Tanwirotul Qulub Desa Ngulanan Dander Bojonegoro?
3. Bidang apa saja yang perlu diperbaiki agar pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan melalui aplikasi Google Classroom ini berjalan dengan baik?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Fokus Penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keefektivan pembelajaran dalam jaringan melalui aplikasi Google Classroom Pada Mata Pelajaran Fiqih siswa MTS Tanwirotul Qulub Desa Ngulanan Dander Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan melalui aplikasi Google Classroom Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTS Tanwirotul Qulub Desa Ngulanan Dander Bojonegoro.

3. Untuk mengetahui bidang apa saja yang perlu diperbaiki agar pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan melalui aplikasi Google Classroom berjalan lebih baik dan sesuai dengan keinginan.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis penelitian ini merupakan sumbangan pemikiran bagi pembaca dan peneliti lain agar dapat menambah wawasan mengenai Efektivitas Pembelajaran dalam Jaringan melalui Aplikasi Google Classroom.
2. Secara Praktis merupakan sumbangsih pemikiran peneliti dan informasi tentang efektivitas pembelajaran dalam Jaringan melalui aplikasi Google Classroom yang baik sesuai dengan yang diharapkan.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi direncanakan ditulis dalam lima bab dengan rincian isi disajikan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I: Pada Pendahuluan, yang berisi konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, sistematika penulisan, keaslian penelitian, sistematika penulisan, keaslian penelitian, dan definisi istilah.

Bab II Kajian pustaka yang berisi efektivitas pembelajaran dalam jaringan melalui aplikasi Google Classroom.

Bab III Metode Penelitian, yang berisi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan pengecekan keabsahan data/ triangulasi.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, yang berisi penyajian data dan pembahasan.

Bab V Penutup, yang berisi kesimpulan dan saran.

## F. Orisinalitas Penelitian

Dalam bagian ini, disajikan perbedaan dan persamaan antara kajian penelitian yang sedang dilaksanakan dengan penelitian sebelumnya. Keaslian penelitian diperlukan untuk menghindari adanya pengulangan yang sama terhadap penelitian yang terdahulu. Maka, bagian ini akan dijelaskan melalui gambaran tabel agar lebih mudah untuk dipahami.

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keaslian Penelitian
1	Mustakim. Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media <i>Online</i> Selama Pandemi Covid-19 Pada Pelajaran Matematika. (Mei, 2020)	Pembahasan dalam kajian teori sama yaitu untuk mengetahui gambaran efektivitas pembelajaran daring.	Objek penelitian berbeda, mata pelajaran yang di teliti juga berbeda.	Penelitian yang dikaji fokus tentang evaluasi pembelajaran menggunakan media online.
2	Hamidulloh Ilda. Efektivitas Pembelajaran Dalam Jaringan Di Tengah Pandemi Covid-19 Di SD Negeri Kemiloko Temanggung (April, 2020)	Pembahasan dalam kajian teori sama, yaitu mengenai efektivitas pembelajaran dalam jaringan.	Objek penelitian berbeda, media pembelajaran nya juga berbeda.	Fokus penelitian yang dikaji untuk mengetahui efektivitas kegiatan pembelajaran daring di SD Kemiloko Temanggung.

3	Farah Heniati Santosa. Efektivitas pembelajaran google classroom terhadap kemampuan penalaran matematis siswa (Mei, 2020)	Pembahasan dalam kajian teori sama yaitu untuk mengetahui efektivitas pembelajaran melalui google classroom.	Objek penelitiannya berbeda. Jenis penelitiannya juga berbeda.	Penelitian yang dikaji fokus tentang penalaran matematis siswa.
---	---	--	--	---

Berdasarkan Hasil Penelitian-penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa belum ada penelitian yang menitik beratkan pada penelitian efektivitas pembelajaran dalam jaringan melalui aplikasi google classroom, untuk itu peneliti akan mencoba meneliti hal tersebut. Semoga dari hasil penelitian yang akan dilakukan peneliti diharapkan menghasilkan sebuah gagasan dan solusi baru dalam efektivitas pembelajaran dalam jaringan melalui aplikasi google classroom.

## G. Definisi Istilah

Untuk mempermudah pemahaman dan mengatasi kesalahan persepsi dalam penelitian ini, maka akan dikemukakan penjelasan secara singkat istilah yang terkandung dalam judul penelitian sebagai berikut:

### 1. Efektivitas pembelajaran dalam jaringan

- a. Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.<sup>8</sup>

<sup>8</sup> [https://id.m.wikipedia.org/wiki/jaringan\\_komputer](https://id.m.wikipedia.org/wiki/jaringan_komputer), diakses 10 November 2020.

- b. Jaringan adalah jaringan telekomunikasi yang memungkinkan antar komputer untuk saling berkomunikasi dengan bertukar data.<sup>9</sup>
- c. Aplikasi adalah suatu sub kelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.<sup>10</sup>
- d. Google Classroom adalah suatu platform pembelajaran campuran yang dapat digunakan pada setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk memberikan bantuan pada masalah dan kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas.<sup>11</sup>



<sup>9</sup> [https://id.m.wikipedia.org/wiki/jaringan\\_komputer](https://id.m.wikipedia.org/wiki/jaringan_komputer), diakses 18 November 2020.

<sup>10</sup> <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Aplikasi>, diakses 07 November 2020.

<sup>11</sup> [https://www.baktikominfo.id/id/informasi/pengetahuan/google\\_classroom\\_ini\\_5\\_manfaatnya\\_untuk\\_kegiatan\\_belajar\\_mengajar-1046](https://www.baktikominfo.id/id/informasi/pengetahuan/google_classroom_ini_5_manfaatnya_untuk_kegiatan_belajar_mengajar-1046), diakses 7 November 2020.