

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap orang untuk mendapatkan pengetahuan. Pendidikan merupakan sebuah upaya yang dilakukan oleh seseorang untuk mengembangkan potensi dirinya agar mampu melaksanakan tugas yang menjadi tanggung jawabnya. Pendidikan adalah sebuah upaya perubahan sikap dan tata laku seseorang untuk mengembangkan potensi dirinya melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Dalam upaya menerapkan sebuah ilmu pengetahuan, manusia dituntut untuk memiliki keahlian agar dapat beradaptasi dengan teknologi baru seiring dengan perkembangan zaman. Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan tersebut diharapkan dapat mendidik generasi-generasi penerus bangsa di Indonesia.

Sejalan dengan era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat cepat dan makin canggih, dengan peran yang makin luas maka diperlukan guru yang mempunyai karakter. Bangsa yang masyarakatnya tidak siap hampir bisa dipastikan akan jatuh oleh dahsyatnya perubahan alam dan kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai ciri khas globalisasi itu sendiri, maka dari itu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa untuk bekal di abad ke-21 yang disebut dengan 4C yaitu siswa dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) atau yang biasa disebut dengan 4C (Septikasari, 2018: 108).

Sistem Pendidikan membutuhkan gerakan baru untuk merespon era revolusi industri 4.0. Salah satu gerakan yang dirancang oleh pemerintah adalah gerakan literasi baru sebagai penguat bahkan menggeser gerakan literasi lama. Gerakan literasi baru yang dimaksudkan terfokus pada tiga literasi utama yaitu 1) Literasi digital, 2) Literasi teknologi, dan 3) Literasi manusia. Keterampilan tersebut menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan di era revolusi industri 4.0 (Mardiyah, dkk. 2021: 31). Pendidikan pada masa ini sedang diterpa pandemi COVID-19 sehingga kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring.

Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Virus ini menular sangat cepat dan telah menyebar hampir ke semua negara, termasuk Indonesia. Pada 11 Maret 2020 WHO menetapkan wabah ini sebagai pandemi global. Hal tersebut membuat beberapa negara menetapkan kebijakan untuk memberlakukan *lockdown* dalam rangka mencegah penyebaran COVID-19. Di Indonesia sendiri, diberlakukan kebijakan untuk menekan penyebaran virus ini. Akibatnya semua kegiatan yang dilakukan di luar rumahpun harus dihentikan termasuk proses pembelajaran di sekolah. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *CoronaVirus Disease (COVID-19)*.

Kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan membuat beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau *online*. Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap

muka secara langsung antara guru dan siswa yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Hal ini membuat guru dituntut agar dapat mendesain media pembelajaran yang kreatif sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring dalam proses pembelajaran. Dalam hal tersebut, pendidik diharapkan memiliki keterampilan dan kemampuan berfikir kreatif dan inovatif untuk berkolaborasi dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam menerapkan kebijakan pemerintah dalam melaksanakan pembelajaran *online* MAN Tanjungpinang melaksanakan pembelajaran menggunakan *Learning Management System* (LMS) melalui media pembelajaran *E-learning* dan aplikasi Google Classroom. Namun, selama penulis melakukan observasi dan wawancara dengan guru biologi dan 10 siswa saat berlangsungnya proses pembelajaran secara daring di MAN Tanjungpinang, penulis menemukan bahwa siswa menghadapi beberapa permasalahan ketika melakukan pembelajaran secara daring.

Terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh siswa dalam melakukan pembelajaran menggunakan *Learning Management System*. Contohnya 1) Kurangnya pemahaman ketika belajar secara daring, 2) Susahnya sinyal di tempat tinggal sehingga seringkali tertinggal untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, 3) Kurangnya minat untuk mengikuti proses pembelajaran secara daring, 4) Hampir 50% siswa sering tidak mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru, sehingga penulis merasa tertarik untuk mengetahui secara mendalam

permasalahan apa saja yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran secara daring tersebut dikarenakan MAN Tanjungpinang merupakan salah satu sekolah yang memiliki banyak mata pelajaran dibandingkan dengan sekolah umum seperti SMA. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Problematika Penggunaan *Learning Management System* Berbasis Google Classroom dan *E-Learning* sebagai Media Pembelajaran *Online* Kelas XI IPA MAN Tanjungpinang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu:

1. Apa saja problematika yang dihadapi oleh siswa saat penggunaan *Learning Management System* berbasis Google Classroom dan *e-learning* sebagai media pembelajaran *online* Kelas XI IPA MAN Tanjungpinang?
2. Bagaimana upaya yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam menghadapi problematika penggunaan *Learning Management System* berbasis Google Classroom dan *e-learning* sebagai media pembelajaran *online* Kelas XI IPA MAN Tanjungpinang?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk:

1. Mengetahui problematika yang dihadapi oleh siswa saat penggunaan *Learning Management System* berbasis Google Classroom dan *e-learning* sebagai media pembelajaran *online* Kelas XI IPA MAN Tanjungpinang.
2. Mengetahui upaya yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam menghadapi problematika penggunaan *Learning Management System* berbasis Google

Classroom dan *e-learning* sebagai media pembelajaran *online* Kelas XI IPA
MAN Tanjungpinang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi guru, sebagai acuan bagi guru untuk lebih meningkatkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran.
2. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar melalui media pembelajaran yang menarik dan inovatif.
 - b. Meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya di MAN Tanjungpinang.
4. Bagi peneliti lain, dapat menjadi acuan dan referensi untuk mengembangkan penelitian dengan topik permasalahan yang lain.