# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan peran penting dalam suatu negara karena dianggap salah satu cara untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam mendapatkan sumber daya manusia berkulalitas memerlukan pengembangan pendidikan yang disertai oleh kemajuan teknologi yang ada. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan nasional berfungsi untuk membentuk karakter dan meningkatkan kemampuan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki agar menjadi manusia yang bertanggung jawab, ahlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, bertakwa serta beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Pandemi Covid-19 merupakan wabah virus *coronavirus 2019* (Covid-19) yang melanda seluruh negara. Indonesia merupakan salah satu negara yang mengalami wabah virus Covid-19. Adanya kasus Covid-19 pertama kali terdeteksi di Indonesia pada Maret 2020. Hingga saat Pandemi Covid-19 memberikan akibat berkepanjangan pada berbagai bidang salah satunya bidang pendidikan. Hal ini menyebabkan pemerintah memperlakukan kebijakan Pemberlakuam Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) yang dilakukan

guna memutus penyebaran virus Corona. Akibatnya aktivitas pembelajaran harus dilaksanakan secara daring atau online guna mengurangi penyebaran Covid-19.

Menurut Riyana (2007) pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dimana terdapat seorang pengajar dan peserta didik untuk mendapatkan suatu pengetahuan, suatu keterampilan serta nilai yang positif dengan memanfaatkan sumber untuk belajar. Dalam mengikuti kebijakan pemerintah dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, pembelajaran dilaksanakan secara daring atau online. Pembelajaran daring dilakukan dengan tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik yang dilakukan secara online menggunakan jaringan internet.

Keadaan pandemi Covid-19 telah berpengaruh pada seluruh tingkatan pendidikan di Indonesia baik tingkatan dasar hingga perguruan tinggi. SMAN 1 Kubu merupakan sekolah menengah atas yang telah melaksanakan pembelajaran daring. Terdapat 725 siswa yang melaksanakan pembelajaran daring dimana 258 merupakan siswa kelas X, 239 merupakan siswa kelas XI, dan 226 merupakan siswa kelas XII. Pelaksanaan pembelajaran daring memerlukan media pembelajaran untuk membantu komunikasi antara guru dengan siswa. Media pembelajaran tersebut dapat dilakukan melalui berbagai aplikasi, Google Classroom telah dipilih guru dan siswa di SMAN 1 Kubu dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

*Google Classroom* merupakan suatu media pembelajaran online yang dipergunakan untuk mempermudah membentuk, membagikan, dan

menggolongkan setiap penugasan dalam proses pembelajaran Julia ( dalam salamah 2020). Banyak fitur yang tersedia pada *Google Classroom* yang bisa digunakan oleh peseta didik seperti mengunggah beberapa file dan tugas, memberikan forum diskusi, menyampaikan pengumuman.

Pelaksanakan pembelajaran daring berbantuan *Google Classroom* perlu diadakan evaluasi, karena berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti terdapat kendala siswa dalam pelaksanakan pembelajaran daring. Kendala tersebut seperti terdapat siswa yang tidak memiliki fasilitas untuk melaksanakan pembelajaran daring, rendahnya koneksi internet yang dimiliki oleh siswa, meskipun mendapatkan kuota gratis oleh pemerintah, namun koneksi sinyal masing-masing siswa berbeda bergantung lokasi tempat tinggal. Lemahnya koneksi sinyal menyebabkan siswa tidak bisa mengikuti quis, terlambat mengumpulkan tugas, dan lain sebagainya. Di samping kendala tersebut, terdapat kelebihan yang didapatkan dalam pelaksanaan pembelajaran daring berbasis *Google Classrom* yaitu banyaknya fitur yang tersedia pada Google Classroom dapat mempermudah siswa dan guru melaksanakan pembelajaran daring.

Berdasarkan permasalah di atas, maka diperlukan adanya evaluasi program mengenai pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* untuk mengetahui efektif atau tidaknya program tersebut di SMAN 1 Kubu. Evaluasi merupakan penilaian terhadap kualitas sesuatu dan bisa dijadikan sebagai suatu proses perencanaan, memperoleh serta memberikan informasi yang dibutuhkan guna melihat kendala dan solusi atau alternatif sebuah keputusan (Purwanto, 2002). Dalam penelitian ini untuk mengevaluasi program pembelajaran daring

berbasis *Google Classroom* menggunakan model evaluasi CIPP yang dikembangkan oleh Stufflebeam *et al*. (1967) yaitu evaluasi *context, input, process and product.* Model CIPP mempunyai empat bagian dasar proses aktivitas, yaitu evaluasi konteks, evaluasi masukan, evaluasi proses, dan evaluasi hasil (Arikunto dan Jabar, 2014).

Penggunaan evaluasi model CIPP yang lebih banyak berperan dalam kegiatan pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* di SMAN 1 Kubu adalah guru. Model CIPP memiliki empat proses aktivitas yaitu konteks, masukan, proses dan hasil. Pelaksanaan pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* guru lebih banyak mengetahui kegiatan pembelajaran mulai dari awal pelajaran hingga akhir pelajaran. Oleh sebab itu, unit analisis pada penelitian ini adalah seluruh guru di SMAN 1 Kubu yang melaksanan pembelajaran daring berbasis *Google Classroom.*

Berdasarkan pembahasan di atas peneliti tertarik melangsungkan penelitian guna mengevaluasi pembelajaran daring berbasis *Goole Classroom* di SMAN 1 Kubu dengan judul "**Evaluasi Pembelajaran Daring Berbasis *Google Classroom* di SMAN 1 Kubu, Kecamatan Kubu, Kabupaten Karangasem**"

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan urian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Adanya pandemi Covid-19 mengakibatkan proses pembelajaran di SMAN 1 Kubu dilaksanakan secara daring.

2. Dalam proses pembelajaran siswa di SMAN 1 Kubu menggunakan media *Google Classroom* .
3. Dalam proses pembelajaran daring terdapat kendala yang dialami siswa seperti terlambat mengumpul tugas dan mengikuti quis karena fasilitas kurang memadai, lemahnya koneksi sinyal internet, serta siswa yang tidak memiliki kuota internet.
4. Kegiatan pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* di SMAN 1 Kubu perlu dievaluasi guna melihat efektif atau tidak efektifnya kegiatan tersebut.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini difokuskan pada masalah terkait evaluasi pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* di SMAN 1 Kubu, Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem menggunakan model evaluasi CIPP (*contex, input, process* dan *product*).

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat merumuskan suatu masalah sebagai berikut.

1.4.1. Bagaimana evaluasi pelaksanaan pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* di SMAN 1 Kubu ditinjau dari dimensi *context* ?

1.4.2. Bagaimana evaluasi pelaksanaan pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* di SMAN 1 Kubu ditinjau dari dimensi *input* ?

1.4.3. Bagaimana evaluasi pelaksanaan pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* di SMAN 1 Kubu ditinjau dari dimensi *prosess* ?

1.4.4. Bagaimana evaluasi pelaksanaan pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* di SMAN 1 Kubu ditinjau dari dimensi *product* ?

**1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal berikut.

1.5.1. Evaluasi pelaksanaan pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* di SMAN 1 Kubu ditinjau dari dimensi *context*.

1.5.2. Evaluasi pelaksanaan pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* di SMAN 1 Kubu ditinjau dari dimensi *input*.

1.5.3. Evaluasi pelaksanaan pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* di SMAN 1 Kubu ditinjau dari dimensi *prosess*.

1.5.4. Evaluasi pelaksanaan pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* di SMAN 1 Kubu ditinjau dari dimensi *product*.

**1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenai evaluasi pembelajaran daring berbasis *Google Classroom*.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapan bisa meningkatkan wawasan dan pengalaman didalam pengaplikasian ilmu yang diperoleh selama di bangku kuliah dan di kehidupan nyata.

2. Bagi Universitas Pendidikan Ganesha

   Penelitian ini diharapkan bisa menambah refrensi perpustakaan sehingga dapat digunakan oleh pihak-pihak yang memerlukan sebagai sumber informasi untuk melaksanakan penelitian yang relevan.

3. Bagi Sekolah SMAN 1 Kubu

   Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai masukan dalam pelaksanaan pembelajaran daring berbasis *Google Classroom*.