

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang paling mendasar dan wajib didapatkan oleh seluruh orang, khususnya di Indonesia. Wicaksono dan Siska (2020: 845) mengatakan bahwa “pendidikan di Indonesia, mewajibkan belajar 9 tahun yang mengandung *Universal Basic Education* yang artinya memberi kesempatan bagi peserta didik yang berumur 6 tahun”. Pendidikan mejadi pondasi yang tepat untuk melahirkan anak bangsa yang cerdas dan memiliki pola pikir maju. Pendidikan tidak hanya melahirkan anak bangsa yang cerdas dan memiliki pola pikir maju, melainkan pendidikan bertujuan untuk menanamkan karakter bangsa yang kini sudah tercantum pada Undang-Undang Neegara Republik Indonesia. Sujana (2019: 30) mengatakan bahwa “pendidikan berfungsi mencerdaskan bangsa dan mendapatkan ilmu pengetahuan agar dapat bersaing pada perkembangan zaman”. Indonesia mewajibkan masyarakatnya untuk mengikuti wajib belajar yang bertujuan memberikan pendidikan guna untuk dapat mengembangkan suatu potensi diri dalam diri siswa untuk dapat hidup di tengah masyarakat.

Pada era saat ini, mendapatkan pendidikan yang layak sangatlah penting, dikarenakan perkembangan teknologi semakin pesat. Teknologi yang semakin berkembang memang tidak dapat dipungkiri dan akan terus berkembang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan. Berkembangnya ilmu pengetahuan

tidak jauh dari pemikiran orang yang semakin maju dan selalu membuat hal yang inovatif dan keratif yang tentunya menjadi faktor utama dalam kemajuan teknologi. Ngafifi (2014: 34) mengatakan “perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) memang banyak membawa manfaat bagi semua orang”. Adanya perkembangan teknologi pada saat ini sangat membantu semua kegiatan manusia. Pekerjaan awal mulanya membutuhkan tenaga lebih, sekarang dengan mudah dilakukan dengan adanya teknologi yang berkembang. Adanya perkembangan teknologi tentunya harus diimbangi dengan masyarakat yang berkembang dari segi ilmu pengetahuan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh terhadap perkembangannya pendidikan, terlihat dari proses pendidikan yang lebih maju (Mulyani dan Haliza, 2021).

Adanya kemajuan teknologi, manusia banyak menemukan temuan baru. Bukan hanya teknologi yang berkembang pada saat ini, namun penyakitpun ikut mengalami perkembangan. Saat ini penyebaran wabah COVID-19 menyebar luas hampir di semua negara terjangkit wabah ini dan Indonesia merupakan salah satunya. Siahaan (2020: 2) mengatakan “pemerintah mengeluarkan himbauan ke pada masyarakat agar melakukan *physical distancing* atau berjaga jarak agar mengurangi penularan mulai dari menghentikan semua kegiatan yang bersifat berkerumunan”. Pemerintah juga menghimbau masyarakat agar berkerja di rumah. Imbauan WFH tentunya semua sektor tutup dan mengalami dampaknya. Pendidikan di Indonesia juga menjadi salah satu dampak dari wabah Ccovid-19.

Adapun upaya yang dapat dilakukan pemerintah, agar pembelajaran tetap berjalan lancar salah satunya yaitu Dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh atau berbasis dalam jaringan. Pembelajaran daring adalah pembelajaran jarak

jauh yang memerlukan jaringan internet. Assidiqi dan Sumarni (2020) model dari pembelajaran daring memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Pada saat pembelajaran daring berlangsung tentunya kurikulum yang digunakan berbeda dengan pembelajaran luring. Nadiem Anwar Makarim (2020) dalam <https://www.kemdikbud.go.id/> (7 Agustus 2020) mengatakan “Kemendikbud melakukan penyederhanaan pada kurikulum yang mengurangi secara dramatis pada Kompetensi Dasar (KD) untuk setiap mata pelajaran. Tujuan penyederhanaan kurikulum agar para pendidik bisa fokus pada materi penting yang akan diberikan sedangkan peserta didik tidak merasa terbebani dan lebih tenang ketika mengikuti pembelajaran pada masa pandemi. Pembelajaran daring awal diterapkan masih banyak kendala yang dialami oleh pendidik maupun peserta didik yang dikarenakan jarak yang tentunya harus tetap berada di rumah agar terhindar dari wabah COVID-19. Kendala yang umum dialami pada saat pembelajaran daring yaitu, jaringan internet dan tentunya kuota untuk mengakses internet (Sholicin, dkk. 2021). Dengan adanya kendala tersebut pemerintah mengatasinya dengan memberikan bantuan kuota belajar secara gratis yang tentunya dapat digunakan untuk pembelajaran daring.

Pembelajaran daring tentunya menjadi tantangan bagi tenaga pendidik agar tetap mengajar pada masa pandemi. Tantangan tenaga pendidik harus memikirkan pemilihan media pembelajaran yang harus dimanfaatkan saat pembelajaran daring dilangsungkan, sumber materi yang luas dan masih mempermudah peserta didik dalam mengaksesnya. Oktavia, dkk. (2021: 122) menyatakan bahwa “tenaga pendidik dituntut mempunyai pikiran yang kreatif dan inovatif dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan pada

saat pembelajaran daring”. Tidak hanya tenaga pendidik, tetapi peserta didik harus memikirkan bagaimana akan menggunakan media pembelajaran yang berlaku di sekolah saat pembelajaran daring berlangsung. Selain memikirkan perihal penggunaan media pembelajaran di sekolah tentunya peserta didik juga dituntut selalu mengikuti pembelajaran daring dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh tenaga pendidik (Oktavia, dkk. 2021). Pemilihan media pembelajaran tentunya menyesuaikan dengan kebutuhan pada saat pembelajaran dan tentunya mudah digunakan oleh tenaga pendidik maupun peserta didik.

Dapat diketahui, banyak media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat pandemi seperti, *Google Classroom*, *Schoology*, *Microsoft team* dan masih banyak lagi. Media pembelajaran yang umum digunakan pada pembelajaran daring adalah *google classroom*. *Google classroom* adalah media pembelajaran yang menjadi paling banyak digunakan pada saat pembelajaran daring berlangsung di Indonesia. Menurut Ellis (2009: 1) dalam Sriyani (2021: 458) menyatakan bahwa “*google classroom* adalah aplikasi *Learning Management System (LSM)* yang dapat diakses melalui akun *google* pribadi”. Penggunaan *google classroom* digunakan darisemua jenjang pendidikan pada saat pembelajaran daring berlangsung, salah satunya adalah SMP Negeri 1 Seririt. SMP Negeri 1 Seririt menjadikan *google classroom* sebagai media pembelajaran dikarenakan akses yang mudah dan menghubungkan langsung dengan email pengajar maupun email peserta didik. *Google classroom* sebuah media pembelajaran yang dapat membuat kelas secara daring yang tentunya pas digunakan pada masa pandemi atau pembelajaran daring berlangsung (Suhada dkk., 2020).

*Google classroom* memang menjadi media pembelajaran yang banyak digunakan pada saat pembelajaran daring berlangsung. Hampir semua sekolah menggunakan *google classroom* digunakan sebagai media pembelajaran yang berbasis daring. Namun, tentu berbeda dengan SMP Negeri 1 Sukasada, sekolah tersebut menggunakan BEE (*Buleleng Education Expose*) sebagai media pembelajaran daring pada saat pandemi. BEE adalah media pembelajaran baru dikembangkan yang dapat mempermudah pembelajaran daring berlangsung. Sesuai dengan kepanjangannya, BEE berkembang di Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. BEE dipilih menjadi media pembelajaran karena rekomendasi langsung dari Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga kabupaten Buleleng. SMP Negeri 1 Sukasada memilih menggunakan BEE menjadi media pembelajaran yang dikarenakan BEE mudah digunakan melihat siswa yang ada di SMP Negeri 1 Sukasada masih kurang dengan namanya teknologi. BEE mudah dioperasikan yang tentunya membantu siswa yang ada di SMP Negeri 1 Sukasada tetap bisa mengikuti pembelajaran daring selama pandemi. BEE bisa diakses melalui tautan *web* dan tersedia juga berupa aplikasi yang bisa diunduh di *playstore* maupun *app store*.

Pemilihan media pembelajaran daring yang tepat memang harus dipikirkan agar memudahkan guru dan siswa untuk menggunakan media pembelajaran. Sidik (2018) dalam Kasvili, dkk. (2021: 67) mengatakan bahwa “media berperan dalam proses pembelajaran mulai dari menjelaskan materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, media yang dipilih dapat mengatasi kepasifan siswa dan dapat menghubungkan yang nyata dengan yang tidak nyata”. Media pembelajaran seperti *google classroom* dan BEE (*Buleleng Education Expose*)



media yang tepat digunakan untuk pembelajaran daring berlangsung. Setiap media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan tersendiri yang tentunya membedakan dari media pembelajaran lainnya. *Google classroom* dan BEE tentunya memiliki perbedaan tersendiri dari segi kegunaan dan kelebihan yang dimiliki dari kedua media. Hal ini tentunya dapat digunakan penelitian lebih lanjut, menjadi penelitian perbedaan pelaksanaan media pembelajaran *google classroom* dan BEE (Buleleng *Education Expose*).

Penelitian membedakan pembelajaran daring yang menggunakan BEE (Buleleng *Education Expose*) di SMP Negeri 1 Sukasada dengan pembelajaran daring yang menggunakan *google classroom* khususnya di SMP Negeri 1 Seririt tentu belum pernah dilakukan. Tetapi, terdapat penelitian sejenis yang sebelumnya sudah pernah dilakukan dan tentunya memiliki perbedaan dan persamaan dari penelitian yang peneliti lakukan saat ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Sugeng Raharjo pada tahun 2020 dari Universitas Pancasakti Tegal penelitian yang berjudul “Efektifitas Aplikasi Google Classroom Dalam Pembelajaran Terhadap Keaktifan Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Dukuhwaru Tahun Pelajaran 2019/2020”. Penelitian kedua oleh Sinta Tia Hariani pada tahun 2020 dari Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan *Google Classroom* di MTs Yapi”. Penelitian ketiga oleh Mita Yusmiari pada tahun 2021 dari Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul “Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Persuasif Melalui BEE (Buleleng *Education Expose*) Pada Era *New Normal* Di Kelas VII A11 SMP Negeri 1 Singaraja”.

Hal ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut bagaimana perbedaan dari dua media pembelajaran yang tentunya sama-sama digunakan pada saat pembelajaran daring. Melihat hal tersebut peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul “Perbedaan Pelaksanaan Pembelajaran Daring Melalui Bee (Buleleng *Education Expose*) di SMP Negeri 1 Sukasada dan Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom* di SMP Negeri 1 Seririt”.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan gambaran latar belakang yang dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut;

1. Terdapat banya fitur yang ada di dalam *google classroom*, namun belum digunakan dengan baik dalam pelaksanaan pembelajaran daring.
2. *Google classroom* media pembelajaran yang umum digunakan, namun masih banyak kendala pada saat penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran daring.
3. BEE (Buleleng *Education Expose*) media pembelajaran masih terbilang baru, belum diketahui keefektifan dalam menunjang keberhasilan pembelajaran.
4. BEE menjadi media baru berkembang, tentunya masih terdapat kendala pada saat penggunaan BEE dalam pembelajaran daring.

### 1.3.Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, dapat diuraikan pembatasan masalah guna membatasi suatu permasalahan. Jadi, penelitian ini dibatasi dan difokuskan kembali pada masalah-masalah ssebagai berikut.

1. Media pembelajaran BEE (*Buleleng Education Expose*) dan *google classroom* memiliki keunggulan fitur tersendiri yang tentunya akan berpengaruh pada saat pelaksanaan pembelajaran.
2. BEE (*Buleleng Education Expose*) dan *google classroom* adalah media pembelajaran yang memiliki kendala tersendiri pada masing-masing media.

### 1.4.Rumusan Masalah

1. Bagaimana perbedaan pelaksanaan pembelajaran daring melalui media BEE (*Buleleng Education Expose*) di SMP Negeri 1 Sukasada dan Penggunaan *Google Classroom* di SMP Negeri 1 Seririt?
2. Apa saja kendala dalam pengaplikasian media pembelajaran BEE (*Buleleng Education Expose*) di SMP Negeri 1 Sukasada dan Penggunaan *Google Classroom* di SMP Negeri 1 Seririt?

### 1.5.Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dirumuskan, Adapun tujuan penelitian yang peneliti rumuskan, sebagai berikut.

1. Mengetahui bagaimana perbedaan pelaksanaan pembelajaran daring melalui media BEE (*Buleleng Education Expose*) di SMP Negeri 1 Sukasada dan Penggunaan *Google Classroom* di SMP Negeri 1 Seririt.



2. Mengetahui apa saja kendala dalam pengaplikasian media pembelajaran BEE (*Buleleng Education Expose*) di SMP Negeri 1 Sukasada dan Penggunaan *Google Classroom* di SMP Negeri 1 Seririt.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian tentunya terdapat manfaat-manfaat yang dapat dipetik. Dalam penelitian ini terdapat dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Lebih rinci sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis
  - a. Diharapkan penelitian bermanfaat untuk ilmu pengetahuan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran dan mengembangkan media-media pembelajaran.
  - b. Diharapkan penelitian ini dapat menguatkan teori-teori mengenai media pembelajaran .
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi Guru  
 Penelitian ini tentunya dapat dijadikan suatu pedoman guna memanfaatkan media pembelajaran pada saat daring. Serta mengetahui Langkah pelaksanaan dan kendala disetiap media pembelajaran.
  - b. Bagi sekolah  
 Dari penelitian ini tentunya diharapkan dapat memberikan solusi pada permasalahan jalannya pembelajaran. Selain itu juga menciptakan guru yang berkualitas yang mampu menciptakan

proses belajar mengajar yang membuat siswa merasa senang mengikuti pembelajaran.

c. Bagi peneliti lain

Diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi penelitian dalam penggunaan media pembelajaran serta dapat memotivasi peneliti lain untuk melakukan penelitian serupa tentunya dengan konsep yang berbeda.

