

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia kini masuk pada era disrupsi yang dikenal adanya ketidakpastian serta perubahan keadaan yang begitu deras. Era disrupsi diartikan sebagai era dimana begitu banyak bermunculan inovasi-inovasi yang tentunya dapat mengganggu tatanan sistem lama dan bahkan mampu menggantikannya. Selain itu era disrupsi sangat rentan dengan perubahan dan pemenangnya ditentukan oleh siapa yang mampu beradaptasi atau bersahabat mengikuti perubahan yang ada. Peranan teknologi informasi dalam era disrupsi memegang peranan strategis dan tentunya berdampak besar untuk setiap sendi kehidupan. Dalam dunia pendidikan di era disrupsi bermunculan banyak inovasi yang memanfaatkan teknologi informasi seperti MOOCs (*Masive Online Open Course*) atau kursus online besar-besaran. Banyak dampak yang diberikan akibat kemajuan teknologi dan informasi ini diantaranya ialah perubahan perilaku dari masyarakat dan berdampak menurunnya nilai-nilai masyarakat. Pendidikan menjadi perhatian dari pemerintah, sebab pendidikan mampu menyiapkan serta memproduksi SDM berkualitas yang mempunyai potensi untuk melalui era disrupsi ini.

Pesatnya perkembangan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) memiliki dampak pada persaingan global. Pembelajaran disekolah-sekolah mulai memanfaatkan kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi seperti merebaknya *platform-platform* pembelajaran online yang bisa diakses tanpa mengenal waktu

dan tempat. Sukmadinata (2009) menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan tentu membutuhkan sarana dan prasarana, media dan sumber-sumber belajar yang memadai yang dimulai dari mengidentifikasi kebutuhan, menyusun rencana, pengadaan, penggunaan, pemeliharaan sampai dengan pengembangan lebih lanjut.

Dalam rencana Strategis Pendidikan Nasional tahun 2020-2024, berorientasi Merdeka Belajar selaku pedoman dalam pembangunan SDM. Sesungguhnya terdapat 4 prioritas Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang akan dilaksanakan pada RPJMN 2020-2024, salah satunya yakni pengembangan teknologi. Perkembangan ini, menurut Mendikbud akan meringankan pendidik melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Fokus dari teknologi untuk meringankan manusia melakukan tugasnya melalui cara yang lebih baik. Sesungguhnya teknologi berguna dalam memperbaiki, meningkatkan kapasitas dan bukan menggantikan kebiasaan. Melalui *platform* teknologi inilah semua elemen utamanya pelaku pendidikan akan fokus pada pengembangan.

Platform teknologi yang membutuhkan koneksi internet merupakan wujud dari pelaksanaan *e-learning* atau yang juga dikenal dengan istilah pembelajaran daring (online). Konsep *e-learning* merupakan konsep pendidikan yang menggunakan teknologi informasi yang sudah banyak digunakan saat ini. *E-learning* dimaksudkan sebagai pembelajaran yang memakai perangkat elektronik sebagai bantuannya. *E-learning* memang diperlukan untuk lebih mengoptimalkan pendidikan di Indonesia serta mencapai tujuan pendidikan Indonesia yang terkait utamanya dengan pemerataan akses pendidikan. *E-learning* memberi peluang siswa belajar yang tidak mewajibkan bertemu secara fisik dengan gurunya. Melalui media *e-learning* diharapkan guru dapat mempermudah proses

pengajaran misalnya dengan menyusun silabus, mengunggah materi, memberi tugas, menerima tugas dari siswa, memberikan nilai, berinteraksi lewat forum diskusi dan lainnya. Sebelum diterapkannya *e-learning* tentu harus dianalisis terlebih dahulu kesiapan sekolah guna menghindari kurang optimalnya *e-learning* karena biaya yang dibutuhkan cukup besar.

Pandemi COVID-19 tengah dihadapi Indonesia. Tepatnya Maret 2020, proses pembelajaran tatap muka di sekolah-sekolah dialihkan dengan menerapkan *e-learning*. Sesungguhnya beragam solusi bermunculan sebagai alternative pembelajaran yang dikemukakan oleh beberapa pengamat pendidikan untuk menindak lanjuti pandemic COVID-19. Salah satu alternative selain pembelajaran jarak jauh yakni tetap melaksanakan pembelajaran tatap muka namun dengan menerapkan protokol kesehatan seperti diceknya suhu tubuh sebelum ke dalam kelas, memakai masker dan *face shield* di ruang kelas, menjaga jarak atau menerapkan *physical distancing*, pengurangan jumlah siswa yang belajar di kelas pun juga menjadi pertimbangan atau dengan kata lain sekolah menggunakan 2 *shift* sekaligus. Banyaknya pendapat-pendapat yang bermunculan akhirnya Kemendikbud melalui Bapak Menteri menyampaikan *E-learning* akan menjadi solusi alternatif sementara yang paling aman untuk proses pembelajaran guna menghindari meluasnya penyebaran virus corona di Indonesia. Pembelajaran jarak jauh yang berbasis *e-learning* akan banyak menggunakan aplikasi-aplikasi/*platform* digital pembelajaran alternative seperti *google classroom* salah satunya yang dapat digunakan oleh guru maupun siswa mulai dari mengunggah materi, memberi tugas, menerima tugas dari siswa, memberikan nilai hingga berinteraksi lewat forum diskusi dan lainnya. Pembelajaran konvensional yang

dilaksanakan oleh guru pun tergantikan dengan kehadiran teknologi yang berupa aplikasi-aplikasi pembelajaran dan ini merupakan salah satu bentuk disrupsi dalam dunia pendidikan.

Google Classroom merupakan sistem manajemen pembelajaran yang bertujuan mempermudah pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas secara *paperless*. *Google Classroom* memiliki peranan selaku media atau alat yang bisa dipakai oleh pengajar dan siswa guna menghasilkan kelas *online* atau kelas secara virtual, di mana pengajar memberikan memberikan pengumuman maupun tugas pada siswa yang ditangkap secara langsung (*real time*) oleh siswa. Perbedaan *google classroom* dengan *platform/aplikasi-aplikasi* yakni *google classroom* memiliki sistem yang dipakai tidak hanya website tapi juga dalam bentuk aplikasi dalam *smartphone*, dimana akun dari siswa akan masuk secara terus menerus sehingga apabila pengajar memberikan materi, tugas atau pengumuman, siswa otomatis mendapat pembertahuannya. Dengan *Google Classroom* ini meringankan siswa dan pengajar saling terhubung di dalam dan diluar sekolah. Berdasarkan *website* resmi dari *Google*, terdapat beberapa manfaat dari *Google Classroom* seperti: 1) Kelas dapat disiapkan dengan mudah; 2) Menghemat waktu dan kertas; 3) Pengelolaan yang lebih baik; 4) Penyempurnaan komunikasi dan masukan; pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman dan memulai diskusi kelas secara langsung, pengajar bisa melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan *real-time*. 5) Dapat digunakan dengan aplikasi yang anda gunakan; kelas berfungsi dengan *google document*, kalender, *g-mail*, *drive* dan formulir. 6) Aman

dan terjangkau; kelas disediakan secara gratis, tidak mengandung iklan, serta data siswa aman.

Salah satu penelitian tentang evaluasi penggunaan *google classroom* telah dilakukan oleh Zedha Hammi (2017). Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui proses penggunaan *google classroom* pada mata pelajaran IPA, mengetahui persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan *google classroom* sebagai media pembelajaran serta mengetahui persepsi guru terhadap kendala pemanfaatan *google classroom* pada mata pelajaran IPA. Penelitian tersebut hanya menggunakan teknik pengumpulan data dengan pengamatan, wawancara. Penelitian yang dilakukan oleh Zedha Hammi (2017) tidak menggunakan model evaluasi yang mengevaluasi lebih komprehensif yang mencakup konteks, input, proses dan produk serta penelitian yang dilakukan oleh Zedha Hammi (2017) belum mengkaji efektivitas penggunaan *google classroom* dengan analisis kuadran Glickman.

Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru matematika di SMA Negeri 1 Kubutambahan, mengenai *platform* yang digunakan pada pembelajaran daring di SMA Negeri 1 Kubutambahan memberikan guru-guru kebebasan untuk memilih platform apa yang digunakan untuk melakukan pembelajaran daring. Hal ini sesuai dengan keputusan rapat dewan guru yang dilakukan rutin setiap bulannya di sekolah tersebut. Salah satu *platform* yang dipilih guru kelas 12 adalah *google classroom*, ini dipilih oleh guru matematika di kelas 12 di sekolah tersebut dikarenakan *platform* tersebut yang paling dikenal oleh guru dan siswa, selain itu *platform* tersebut juga paling mudah untuk dioperasikan oleh guru. Sedangkan guru lain ada yang hanya menggunakan

pemberian tugas hanya lewat whatsapp dan pemberian materi diberi link youtube dan dipelajari. Berkaitan dengan pemaparan di atas, peneliti ingin melakukan evaluasi penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran matematika terhadap siswa SMA Negeri 1 Kubutambahan. Evaluasi penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran matematika terhadap siswa SMA Negeri 1 Kubutambahan penting di evaluasi mengingat kolaborasi siswa dan guru yang sangat strategis apalagi keadaan pandemic COVID-19 ini memaksakan guru-guru mengerahkan seluruh kreativitasnya untuk melahirkan inovasi-inovasi pembelajaran dalam dunia pendidikan. Dengan adanya evaluasi ini, akan memberikan gambaran dan informasi yang lebih jelas untuk menentukan alternatif keputusan selanjutnya. Model evaluasi yang peneliti gunakan yakni model evaluasi *Context, Input, Process, Product* (CIPP). Mulyatingingsih (2012) menyatakan bahwa model CIPP memberi gambaran aktivitas-aktivitas program mulai dari munculnya ide sampai hasil yang dicapai setelah program dilaksanakan yang dengan kata lain objek evaluasi tidak hanya pada hasil melainkan mencakup konteks, input, proses dan produk. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengetahui efektivitas penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran matematika. Dengan gambaran tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul " **Evaluasi Penggunaan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Siswa SMA Negeri 1 Kubutambahan dengan Model Evaluasi *Context, Input, Process, Product* (CIPP)**"

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana evaluasi penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran matematika terhadap siswa SMA Negeri 1 Kubutambahan ditinjau dari segi konteks?
2. Bagaimana evaluasi penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran matematika terhadap siswa SMA Negeri 1 Kubutambahan ditinjau dari segi input?
3. Bagaimana evaluasi penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran matematika terhadap siswa SMA Negeri 1 Kubutambahan ditinjau dari segi proses?
4. Bagaimana evaluasi penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran matematika terhadap siswa SMA Negeri 1 Kubutambahan ditinjau dari segi produk?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini dilaksanakan untuk mencapai tujuan sebagai berikut.

1. Mengevaluasi penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran matematika terhadap siswa SMA Negeri 1 Kubutambahan ditinjau dari segi konteks.

2. Mengevaluasi penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran matematika terhadap siswa SMA Negeri 1 Kubutambahan ditinjau dari segi input.
3. Mengevaluasi penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran matematika terhadap siswa SMA Negeri 1 Kubutambahan ditinjau dari segi proses.
4. Mengevaluasi penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran matematika terhadap siswa SMA Negeri 1 Kubutambahan ditinjau dari segi produk.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1. Manfaat Akademis

Peneliti ingin mengkaji informasi tentang efektivitas penggunaan *google clasroom* dalam pembelajaran matematika. Informasi tersebut dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki penggunaan *google clasroom* dalam pembelajaran matematika.

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan mampu menumbuhkan minat siswa terhadap implementasi *google classroom* dalam pembelajaran matematika

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan sebagai masukan bagi guru dalam menyiapkan kegiatan pembelajaran matematika yang berbasis *google classroom*.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan sebagai masukan dalam mengevaluasi proses pembelajaran matematika yang menggunakan *google classroom* ditinjau dari segi konteks, input, proses dan produk.

1.5. Definisi Operasional

1.5.1. Google Classroom

Google classroom merupakan salah satu bentuk dari penerapan *e-learning*. *Google Classroom* merupakan sistem manajemen pembelajaran untuk sekolah-sekolah dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas secara *paperless*. *Google Classroom* berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan siswa untuk menciptakan kelas online atau kelas secara virtual, dimana pengajar dapat memberikan pengumuman maupun tugas ke siswa yang diterima secara langsung (*real time*) oleh siswa *Google classroom* merupakan transformasi proses ke dalam bentuk digital yang dijembatani oleh teknologi internet. *Google classroom* memanfaatkan teknologi internet untuk mendistribusikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses di mana saja dan kapan saja.

1.5.2. Evaluasi Penggunaan *Google Classroom* Dalam Pembelajaran Matematika

Evaluasi program berisikan kegiatan pengujian terhadap fakta atau kenyataan untuk mendapatkan bahan pengambilan keputusan. Dalam penelitian, ini evaluasi program yang dimaksudkan adalah evaluasi program penggunaan *Google Classroom* Dalam Pembelajaran Matematika di SMAN 1 Kubutambahan. Dalam penelitian ini evaluasi penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran matematika terhadap siswa SMA Negeri 1 Kubutambahan dimaksudkan untuk mengkaji efektivitas penyelenggaraan pembelajarannya dari segi respon siswa terhadap penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran matematika, hasil belajar matematika, dan laporan jurnal sikap siswa.

1.5.3. Model Evaluasi *Context, Input, Process, Product* (CIPP)

Model evaluasi CIPP merupakan model evaluasi yang memandang program yang dievaluasi sebagai sebuah system. Model evaluasi CIPP terdiri dari variabel konteks, variabel input, variabel proses, dan variabel produk. Alat yang dipergunakan untuk mengumpulkan data pada variabel konteks, variabel input, variabel proses dan variabel produk yaitu angket yang ditujukan kepada siswa.