

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pandemi *Covid-19*, telah merubah semua aktivitas secara langsung menjadi aktivitas dalam jaringan (daring). Hal ini dilakukan, karena aktivitas secara langsung akan meningkatkan kontak fisik antar manusia dan membuat penyebaran virus semakin tidak terkendali. Oleh sebab itu, himbauan untuk menerapkan protokol kesehatan selalu digaungkan oleh pemerintah untuk menekan angka kasus penyebaran *Covid-19* yang kian hari semakin tinggi. Kebijakan tersebut berdampak pada segala aspek, salah satunya pada aspek pendidikan. Aktivitas belajar mengajar harus dilakukan secara daring (dalam jaringan) sebagai alternatif terbaik dalam menghadapi situasi darurat pandemi *Covid-19*.

Pembelajaran daring mengharuskan guru dan siswa beradaptasi dari aktivitas belajar yang biasanya dilakukan secara langsung menjadi tidak langsung dan serba digital. Kecanggihan teknologi, dapat dijadikan strategi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring. Terdapat beberapa aplikasi guna mendukung pembelajaran daring, mulai yang berbasis *chat* hingga *video conference*. Salah satu aplikasi yang paling diandalkan dalam pembelajaran daring adalah aplikasi *google classroom*. Menurut hasil survei dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2020, tentang kebijakan pendidikan jarak jauh (PJJ) pada masa pandemi *covid-19*, sebanyak 65, 1% siswa Indonesia menggunakan aplikasi *google classroom* dalam

mengikuti pembelajaran daring. Kemudian, 10,4% siswa menggunakan aplikasi *WhatsApp* dan 24,5% menggunakan berbagai aplikasi seperti Ruang Guru, Zenius, Zoom dan Rumah Belajar (Putra & Irwansyah, 2020).

Aplikasi *google classroom* cukup efektif digunakan sebagai penunjang pembelajaran dengan persentase 77,27% (Sabran & Sabra, 2018). Hal ini dikarenakan, aplikasi *google classroom* memiliki berbagai fitur untuk mendistribusikan tugas, melampirkan materi, berdiskusi dan melakukan penilaian yang dibutuhkan dalam aktivitas belajar. Aplikasi pembelajaran tentunya harus diimbangi dengan perangkat seperti *smartphone*, laptop dan sambungan internet. Pembelajaran daring menekankan pada teknologi berupa internet dalam menerapkan rangkaian pelaksanaan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan (Alimuddin et al., 2015).

Pembelajaran daring menjadi alternatif terbaik untuk tetap melaksanakan pembelajaran secara efektif dengan kualitas dan tujuan yang sama seperti pembelajaran tatap muka. Kelebihan dalam pelaksanaannya, guru dan siswa tidak perlu berada pada suatu ruang kelas melainkan hanya menggunakan perantara aplikasi pembelajaran dan sambungan internet yang dapat diakses dari manapun secara fleksibilitas. Namun pada pelaksanaannya, pembelajaran daring memiliki persoalan yang cukup beragam. Tantangan pembelajaran daring bisa terjadi karena keterbatasan kuota dan jaringan internet, banyaknya tugas dengan *deadline* yang terlalu cepat, hingga kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru

selama proses pembelajaran daring berlangsung (Ibrahim & Nurkhamamah, 2020).

Pelaksanaan pembelajaran daring, harus memperhatikan hal-hal penting yang dapat menjadi faktor keberhasilan dalam proses pelaksanaannya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran daring yaitu guru harus memberikan perhatian, menunjukkan kepercayaan dirinya, memberikan pengalaman kepada siswa, dapat mengelola aplikasi penunjang pembelajaran, kreatif dalam pembelajaran dan tetap melakukan interaksi dua arah dengan siswa secara baik (Prawiyogi et al., 2020). Proses pembelajaran daring mengharuskan siswa untuk memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa harus dapat membuat rancangan pembelajaran dan mencari materi atas dasar usaha dan inisiatifnya sendiri (Kusuma & Hamidah, 2020). Pembelajaran daring memerlukan keterlibatan guru dan siswa untuk tetap saling menjalin interaksi sebagai penentu keberhasilan.

Sebagai pemegang peranan dalam pembelajaran daring, siswa harus aktif, mandiri, inisiatif, responsif dan partisipatif. Siswa yang tidak mampu menunjukkan kemampuan tersebut, akan dihadapkan berbagai persoalan seperti sulit mengikuti dan memahami pembelajaran daring. Siswa harus berani mengatakan secara jujur jika ada yang tidak dimengerti dari pembelajaran yang telah disampaikan guru, percaya diri dalam memberi saran dan tanggapan terkait pembelajaran, mampu berterus terang tentang apa yang dialaminya terkait kesulitan dalam mengikuti pembelajaran daring dan mampu memetakan

rencana atau strategi belajarnya. Beberapa kemampuan yang harus dimiliki siswa tersebut, termasuk kedalam kemampuan asertif.

Asertivitas merupakan kemampuan untuk mempertahankan hak-hak pribadi, mengungkap gagasan dengan yakin secara langsung dan jujur, dengan tetap menjaga dan menghargai hak-hak orang lain (Hargie & Dickson, 2004). Kemampuan asertif amat diperlukan siswa sebagai penentu keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dan meminimalisir berbagai persoalan dalam belajar daring. Hal ini dikarenakan guru tidak dapat memfasilitasi siswa secara langsung. Pembelajaran daring akan menjadi tidak efektif apabila tidak ada tanggapan dari siswa sebagai objek dalam pembelajaran, sekalipun guru telah merencanakan pembelajaran secara maksimal.

Siswa yang tidak memiliki kemampuan asertif, cenderung cemas dan ragu untuk menyampaikan gagasan dan pikirannya walaupun dirinya menginginkannya. Hal tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor seperti, siswa khawatir apabila ada teman yang mengejeknya ketika dengan jujur siswa mengatakan tidak mengerti terhadap pembelajaran dan takut apabila pendapatnya tidak diterima. Selain itu, guru yang kerap meremehkan siswa juga akan membuat siswa takut untuk mengutarakan apa yang ingin disampaikan. Dengan begitu, siswa tidak berani mengungkapkan pendapat dan akhirnya memilih menyimpan pendapat dan keingintahuannya sendiri. Hal ini akan menghambat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, siswa diharapkan mampu memiliki kemampuan asertif dalam dirinya untuk bisa

terampil dalam mengemukakan ide, pendapat dan gagasan dengan jujur, dan percaya diri.

Kemampuan asertif sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, utamanya pada pembelajaran daring yang memiliki berbagai tantangan dan pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman yang mendalam dan kompleks seperti mata pelajaran IPS. Muatan materi pada mata pelajaran IPS yang banyak dan kerap dianggap membosankan, menuntut siswa mengambil peranan yang lebih penting dalam pembelajaran. Jika siswa tidak memiliki kemampuan asertif, maka mata pelajaran IPS akan berlalu begitu saja tanpa dimengerti dan tidak dapat dipahami secara baik. Guru IPS diharuskan menunjukkan antusias yang tinggi dalam proses mata pelajaran IPS dan memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran (Setyowati & Firmansyah, 2018). Pembelajaran daring yang memiliki banyak tantangan, menuntut siswa harus memiliki kemampuan asertif. Guru harus memfasilitasi siswa untuk dapat terbuka dalam mengemukakan pendapat, ide, gagasan, hambatan dan kendalanya dalam belajar.

Dari beberapa penelitian yang dijadikan literatur pada penelitian ini, belum ada yang mengkaji secara khusus terkait permasalahan diperlukannya kemampuan asertif siswa sebagai peran terpenting dalam proses pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* ditengah banyaknya keterbatasan dalam pelaksanaannya. Siswa harus lebih berani untuk responsif dalam mengikuti pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom*. Hal ini dikarenakan, untuk menunjukkan kemampuannya tersebut siswa hanya perlu

berkomentar dalam forum belajar tanpa bertatap muka secara langsung. Artinya siswa tetap harus menunjukkan bahkan meningkatkan kemampuan asertifnya pada pembelajaran daring.

Lokasi penelitian dan yang akan menjadi responden adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 248 Jakarta. Siswa kelas VIII memiliki rentang umur antara 12-14 tahun, hal ini berarti siswa sudah mampu berpikir logis serta mampu memberi tanggapan terhadap pembelajaran. Siswa SMP sudah mampu menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan pembelajaran (Budiningsih, 2008). Kemampuan tersebut membutuhkan keberanian dalam menyampaikannya, sehingga siswa perlu memiliki kemampuan asertif.

Observasi yang peneliti lakukan di SMP Negeri 248 Jakarta dan diperkuat dengan pendapat yang diberikan oleh guru IPS kelas VIII yaitu Ibu Maiyanti, S.Pd, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan respon dari siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS saat belajar daring dengan aplikasi *google classroom*. Pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom*, dapat membuat siswa yang tadinya saat pembelajaran konvensional atau tatap muka tidak berani memberikan respon ketika proses pembelajaran, seperti mengungkapkan pendapat, mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan menjadi berani dan selalu responsif pada kolom komentar forum. Ada pula siswa yang ketika belajar tatap muka sangat percaya diri untuk terlibat dalam pembelajaran, semakin meningkatkan kemampuan dan konsistensinya.

Siswa kelas VIII di SMP Negeri 248 Jakarta pada mata pelajaran IPS lebih responsif ketika belajar daring dengan aplikasi *google classroom*, dibandingkan ketika belajar tatap muka. Siswa lebih berani untuk bertanya, mengikuti diskusi, memberi pendapat dan memberi masukan terkait pelaksanaan belajar daring. Siswa yang tadinya harus dipaksa untuk berani berpendapat atau menjawab pertanyaan guru saat pembelajaran tatap muka, menjadi inisiatif dan berani untuk terlibat dalam pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom*. Pada pembelajaran tatap muka, siswa tidak pernah bertanya walaupun diberi kesempatan. Siswa cenderung diam dan saling menunjuk temannya satu sama lain. Pembelajaran daring membuat siswa menjadi lebih terbuka untuk menyampaikan apa yang ingin disampaikan. Siswa bahkan berani untuk mengatakan bahwa dirinya keberatan dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru dalam belajar daring.

Kondisi siswa yang berani bertanya, menanggapi pembelajaran, memberi masukan dan memberikan pendapat di forum komantar kelas, dapat meningkatkan diskusi antar siswa untuk saling berbagi informasi. Dimana yang mengerti akan menjelaskan kepada yang belum mengerti dan sebaliknya, siswa yang belum mengerti mendapatkan jawaban dari apa yang tidak dipahaminya. Hal ini, akan membuat mata pelajaran IPS secara daring dengan aplikasi *google classroom* menjadi lebih efektif dan meminimalisir keterbatasan pembelajaran daring utamanya dalam memahami materi pembelajaran. Sehingga antara guru dan siswa serta antara siswa dengan siswa tetap terjadi interaksi yang baik dalam proses pembelajaran daring.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang apakah siswa tetap dapat menunjukkan kemampuan asertinya ketika belajar daring dengan aplikasi *google classroom*. Dengan judul yaitu **“Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Kemampuan Asertif Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 248 Jakarta”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* terhadap kemampuan asertif siswa pada mata pelajaran IPS?
2. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* terhadap keaktifan belajar siswa?
3. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* terhadap kemampuan kognitif siswa?
4. Apakah terdapat pengaruh mata pelajaran IPS terhadap kemampuan asertif siswa?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti memberikan batasan dari permasalahan yang akan diteliti. Hal ini dilakukan agar penelitian ini terfokus pada apa yang akan diteliti, sehingga penelitian dapat terarah dan tidak menyimpang dari inti penelitian. Peneliti hanya membatasi permasalahan pada pengaruh pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* terhadap

kemampuan asertif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 248 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dari penelitian ini, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah terdapat pengaruh pembelajaran daring dengan aplikasi google classroom terhadap kemampuan asertif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 248 Jakarta?”

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah :

1. Kegunaan Teoritis

Secara Teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan pengetahuan mengenai pengaruh pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* terhadap kemampuan asertif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 248 Jakarta.

2. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengetahuan, menambah wawasan serta meningkatkan pemahaman untuk berpikir ilmiah dengan menerapkan ilmu yang telah diterima.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi guru mengenai pentingnya kemampuan asertif, khususnya pada mata pelajaran IPS. Guru dapat memperbaiki kualitas dari pembelajaran, dengan menunjukkan sikap profesionalnya dalam proses belajar mengajar yaitu mendukung siswa meningkatkan kemampuan asertif dalam pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi tentang pentingnya kemampuan asertif bagi semua warga sekolah untuk menjalin interaksi dan hubungan yang baik dengan saling menghargai dan menghormati antar stakeholder di sekolah. Hal ini akan meningkatkan kualitas pendidikan untuk mengangkat kualitas sekolah.

d. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk siswa agar bisa mempersiapkan diri secara baik melalui kemampuan asertifnya dalam mengikuti pembelajaran dan ikut berperan aktif dalam proses belajar mengajar.