

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan besar terhadap perubahan zaman serta berkaitan langsung dengan pemikiran manusia untuk mengelola permasalahan dari berbagai sisi. Idris dan Tabrani (2017:97) berpendapat bahwa pendidikan berfungsi sebagai wadah untuk membimbing manusia ke dalam suatu tujuan, dalam hal ini disebut sebagai peserta didik. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan hak dan kewajiban yang diperoleh setiap warga negara tanpa digolongkan berdasarkan suku, agama, ras, usia, jenis kelamin, dan status sosial. Dengan demikian, munculnya berbagai kendala dan permasalahan dalam pendidikan menjadi tanggung jawab pemerintah untuk dapat menemukan jalan keluar agar tujuan pendidikan dapat terlaksana dengan baik.

Pada pertengahan tahun 2019 dunia dikejutkan dengan munculnya pandemi *Covid-19*. Cucinotta dan Vanelli (2020:157) menyebutkan, *Covid-19* telah diumumkan sebagai pandemi global pada tahun 2020. *Covid-19* telah membawa beragam implikasi pada bidang kesehatan, pendidikan, sosial, kebijakan publik, serta bidang lainnya. Untuk mencegah penularan *Covid-19*, pemerintah Indonesia telah mengupayakan berbagai macam tindakan pencegahan yang dapat menghindari penyebab kerumunan, di antaranya adalah melakukan pembatasan sosial (*social distancing*), menghimbau masyarakat untuk terus menjaga jarak fisik, memakai masker, serta selalu mencuci tangan.

Selain itu, pemerintah Indonesia melalui surat edaran yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2020 juga mengumumkan bahwa kegiatan pembelajaran yang biasanya berlangsung secara tatap muka di sekolah telah dibatasi penyelenggaraannya dan diharuskan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan sistem pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ daring). Munir (2012:15) menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar dan peserta didik dengan tidak bertatap muka secara langsung di dalam ruang kelas. Mustafa (2020:10) mengungkapkan bahwa PJJ terbagi menjadi dua jenis pendekatan, yaitu pembelajaran luring dan pembelajaran daring, pembelajaran luring merupakan singkatan dari pembelajaran di luar jaringan atau dapat disebut juga dengan istilah pembelajaran secara *offline* dengan tidak berada pada waktu yang sama menggunakan media buku pelajaran, modul, atau lembar kerja. Berbeda dengan pembelajaran luring, pembelajaran daring merupakan singkatan dari pembelajaran di dalam jaringan atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet secara interaktif yang membutuhkan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Irawan (2021:2) menjelaskan, IPTEK memiliki pengertian yang cukup luas, yaitu perangkat keras, perangkat lunak, saluran, serta sistem. IPTEK melibatkan aspek-aspek yang berhubungan dengan teknologi yang pada umumnya digunakan untuk memproses dan mengendalikan informasi. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran secara daring tidak terlepas dari dukungan teknologi, yaitu memerlukan jaringan, media pembelajaran dan perangkat

keras seperti telepon genggam, laptop, komputer, ataupun tablet. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengakses materi pembelajaran yang bukan hanya berbentuk cetak, tetapi juga berbentuk digital yang memiliki tampilan interaktif melalui jaringan internet. Perkembangan teknologi juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh lembaga pendidikan formal dan non-formal, mulai dari pendidikan tingkat dasar, tingkat menengah, serta tingkat perguruan tinggi.

Sukirman (2012:38) menyatakan, media merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Untuk dapat menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran, dibutuhkan adanya media pembelajaran. Terdapat beberapa media pembelajaran daring yang kreatif dan inovatif untuk dapat menunjang kegiatan PJJ daring sejak sebelum munculnya pandemi *Covid-19*, di antaranya adalah *Google Classroom*, *Zoom Cloud Meeting*, *Telegram*, *Whatsapp*, *Google Meet*, dan *platform* lainnya. Selain itu, kegiatan pembelajaran jarak jauh juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan media sosial, seperti *Instagram* dan *Facebook*.

Dalam surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2020, seluruh tingkat satuan pendidikan diminta untuk melaksanakan proses belajar dari rumah. SMA Negeri 19 Jakarta melaksanakan kegiatan pembelajaran secara PJJ daring. SMA Negeri 19 Jakarta terletak di Jalan Perniagaan nomor 31 Kec. Tambora, Jakarta Barat. SMA Negeri 19 Jakarta memiliki 17 kelas, terdiri dari 6 kelas X, 6 kelas XI, dan 5 kelas XII. Guru-guru di SMA Negeri 19 Jakarta berjumlah 34 orang. Rata-rata jumlah peserta didik perkelas lebih kurang 37 orang serta terbagi atas jurusan IPA dan IPS.

Total seluruh peserta didik di SMA Negeri 19 Jakarta lebih kurang 600 orang peserta didik.

Penulis melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) bahasa Mandarin pada bulan Agustus 2021 sampai bulan November 2021 di SMA Negeri 19 Jakarta. Dalam bahasa Mandarin, terdapat 4 keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) serta 5 unsur kebahasaan (fonetik, kosakata, tata bahasa, aksara *Han*, budaya) yang harus dikuasai oleh peserta didik. Kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin di SMA Negeri 19 Jakarta dilaksanakan dengan memanfaatkan media *Google Classroom*, *Zoom Cloud Meeting*, *Google Meet*, dan *WhatsApp*. Terdapat 8 kelas di SMA Negeri 19 Jakarta yang mendapat mata pelajaran bahasa Mandarin, yaitu XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPA 3, XII IPA 1, XII IPA 2, XII IPS 1, XII IPS 2, dan XII IPS 3. Dalam satu kelas terdapat 30-40 orang peserta didik. Bahasa Mandarin dipelajari selama 4 jam pelajaran dengan alokasi waktu pembelajaran yang diberikan terbatas untuk mengevaluasi kemampuan berbahasa Mandarin seluruh peserta didik.

Pembelajaran bahasa Mandarin di SMA Negeri 19 Jakarta menggunakan *Google Meet* dan *Zoom Cloud Meeting* untuk pembelajaran sinkronus dan *Google Classroom* untuk pembelajaran asinkronus kolaboratif. Pembelajaran sinkronus menurut Chaeruman (2017:23) adalah kegiatan pembelajaran antara guru dan peserta didik yang berlangsung pada waktu yang sama atau secara tatap maya, sementara untuk pembelajaran asinkronus kolaboratif memiliki arti pembelajaran yang berlangsung dengan melibatkan lebih dari satu orang (kolaboratif), yaitu antara guru dan peserta didik dengan difasilitasi oleh

penugasan, forum diskusi, dan lain-lain. Namun demikian, penggunaan media berbasis *video conferencing* seperti *Zoom Cloud Meeting* dan *Google Meet* hanya digunakan untuk pembelajaran bahasa Mandarin secara tatap maya atau sinkronus, terlebih peserta didik juga mengeluhkan penggunaan kedua media tersebut karena dianggap tidak ramah seluler atau dapat menghabiskan banyak kuota internet saat digunakan. Penggunaan *WhatsApp* dalam kegiatan pembelajaran belum dapat dikatakan efektif, hal ini diketahui karena pengumpulan serta penilaian tugas tidak dapat dilakukan secara tersusun dalam aplikasi tersebut. *Kahoot* merupakan *platform* yang digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik, akan tetapi *Kahoot* tidak dapat digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara sinkronus seperti penggunaan *Google Classroom* dalam kegiatan pembelajaran. *Quizizz* merupakan *platform* yang dapat digunakan untuk mendistribusikan materi dan mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Akan tetapi, penggunaan *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran juga belum dapat dikatakan efektif karena tidak terdapat fitur komentar yang memungkinkan guru dan peserta didik berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran, guru juga tidak dapat memberikan komentar pada halaman penilaian peserta didik jika terdapat jawaban yang belum tepat, pengiriman materi pada *Quizizz* juga tidak dapat dijadwalkan tenggat waktu pengirimannya serta harus menggunakan perantara aplikasi lain agar dapat memberitahu peserta didik ketika sedang mengirimkan materi pembelajaran.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan aplikasi-aplikasi di atas, dibutuhkan media yang dapat membantu guru dalam mengorganisasikan

kegiatan pembelajaran dengan baik. Selain itu, dibutuhkan media yang hemat kuota bagi peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung serta aplikasi yang di dalamnya terdapat fitur untuk berkomunikasi dengan peserta didik tanpa menggunakan perantara lain, yaitu *Google Classroom*.

Google Classroom merupakan salah satu media berbentuk aplikasi yang dikembangkan oleh perusahaan *Google*. Menurut Wijoyo dan Suryanti (2021:8), aplikasi ini dirancang untuk dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur, seperti *assignments* (penugasan), *grading* (penilaian), *communication* (komunikasi), *originality report* (laporan orisinalitas), *archive course* (arsip program), *mobile application* (aplikasi dalam telepon genggam), dan *privacy* (privasi). Dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat mendistribusikan materi, memberi pengumuman, serta berkomunikasi dengan peserta didik melalui fitur *communication* (komunikasi). Guru memberikan tugas kepada peserta didik melalui fitur penugasan dan dapat mengatur tenggat waktu pengumpulannya, kemudian peserta didik dapat mengunggah hasil pekerjaannya ke dalam *Google Classroom*. Tidak hanya itu, dokumen yang diunggah akan tersimpan secara otomatis pada *Google Drive*. Setelah itu, guru dapat memberikan nilai dan komentar pada hasil pekerjaan yang dikerjakan oleh peserta didik. Guru juga dapat mengarsipkan kelas yang sudah tidak aktif serta dapat melihatnya kembali jika sewaktu-waktu membutuhkannya.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai pemanfaatan *Google Classroom* dalam pembelajaran bahasa Mandarin di SMA Negeri 19 Jakarta dengan judul “Penggunaan *Google*

Classroom pada Pembelajaran Jarak Jauh dalam Jaringan Bahasa Mandarin di SMA Negeri 19 Jakarta”. Penulis melakukan observasi, wawancara, serta dokumentasi untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Penulis membuat pedoman observasi berdasarkan teori Wijoyo dan Suryanti (2021:8) mengenai fitur pada *Google Classroom*. Sedangkan, pedoman wawancara dan dokumentasi disusun berdasarkan teori Indarwati (2021:4) dan Hutapea (2022:297) mengenai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan *Google Classroom*. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi terhadap pengembangan media pembelajaran di sekolah, sehingga pembelajaran dapat menjadi kegiatan belajar mengajar yang inovatif, menarik dan menyenangkan baik dalam pertemuan tatap muka menyeluruh, pertemuan tatap muka terbatas ataupun secara daring.

1.2 Fokus dan Subfokus Penelitian

Fokus dan subfokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka penulis akan melakukan penelitian yang berfokus pada penggunaan aplikasi *Google Classroom*.

2. Subfokus Penelitian

Dari uraian di atas, subfokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Penggunaan *Google Classroom* pada PJJ daring Bahasa Mandarin di SMA Negeri 19 Jakarta.
- b) Kelebihan dan kekurangan *Google Classroom* pada PJJ daring Bahasa Mandarin di SMA Negeri 19 Jakarta menurut guru pamong.

- c) Kelebihan dan kekurangan *Google Classroom* pada PJJ daring Bahasa Mandarin di SMA Negeri 19 Jakarta menurut guru PKM Bahasa Mandarin.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta fokus dan subfokus masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *Google Classroom* pada PJJ daring Bahasa Mandarin di SMA Negeri 19 Jakarta?
2. Apa saja kelebihan dan kekurangan *Google Classroom* pada PJJ daring Bahasa Mandarin di SMA Negeri 19 Jakarta menurut guru pamong?
3. Apa saja kelebihan dan kekurangan *Google Classroom* pada PJJ daring Bahasa Mandarin di SMA Negeri 19 Jakarta menurut guru PKM Bahasa Mandarin?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, fokus dan subfokus masalah, serta perumusan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penggunaan *Google Classroom* pada PJJ daring Bahasa Mandarin di SMA Negeri 19 Jakarta.
2. Memaparkan kelebihan dan kekurangan *Google Classroom* pada PJJ daring Bahasa Mandarin di SMA Negeri 19 Jakarta menurut guru pamong.
3. Menjabarkan kelebihan dan kekurangan *Google Classroom* pada PJJ daring Bahasa Mandarin di SMA Negeri 19 Jakarta menurut guru PKM Bahasa Mandarin.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, fokus dan subfokus masalah, perumusan masalah, serta tujuan penelitian, maka manfaat teoretis dan praktis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan *Google Classroom* dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Mandarin, serta dapat menjadi bahan kajian lanjut untuk penelitian terkait.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan bagi pihak sekolah dalam pemanfaatan *Google Classroom* sebagai media dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Mandarin.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi pendidik untuk dapat mengelola *Google Classroom* sebagai media dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Mandarin, sehingga pembelajaran dapat menjadi kegiatan belajar mengajar yang inovatif, menarik dan menyenangkan baik dalam pertemuan tatap muka menyeluruh, pertemuan tatap muka terbatas ataupun secara daring.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan *Google Classroom* dalam PJJ daring pada mata pelajaran Bahasa Mandarin, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya terkait dengan pemanfaatan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

