BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila guru dapat menentukan cara yang tepat dalam membelajarkan siswanya. Pembelajaran yang sistematis dan terencana akan mempertinggi motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar.¹

Proses pembelajaran seorang guru harus merumuskan tujuan pengajaran untuk tercapainya tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantar para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai makhluk sosial.²

Seiring berjalannya waktu, manusia dimanjakan dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih, khususnya pada bidang elektronik yaitu berupa internet. Internet merupakan kata yang tak asing lagi bagi masyarakat modern seperti saat ini. Sebagian orang menganggap bahwa internet

¹ Muhaimin dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: CV Citra Netode, 1996), h. 99.

² Nana Sudjana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung. Sinar Baru Algensido, 2005). h.1.

merupakan bagian dari aktivitas hidup yang sangat penting karena kini telah banyak orang yang menggunakan internet untuk berbagai keperluan di tempat pekerjaan atau kantor, sekolah, rumah bahkan dimanapun berada. Perkembangan teknologi telah meningkat ke berbagai jenis kegiatan, termasuk di bidang pendidikan, seperti penggunaan internet sebagai media pembelajaran di kelas yang dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan dengan mudah. Kemajuan teknologi dapat mendorong terjadinya kemajuan ilmu pengetahuan dan sebaliknya kemajuan ilmu pengetahuan dapat melahirkan berbagai macam fasilitas teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi inilah yang semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar.

Perkembangan jaman secara global juga digambarkan dalam Alquran oleh Allah SWT bagaimana menghadapi kondisi tersebut dengan menggunakan akal pikiran secara maksimal yang berbuah pada penciptaan dan pemanfaatan teknologi untuk kepentingan manusia, sehingga manusia mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan.

Sebagaimana dalam Q.S Ar-rahman ayat 33:

يَا مَعْشَرَ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانفُذُوا ۗ لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا

بِإِذْنِ

Ayat di atas dengan jelas memberikan isyarat kepada umat manusia agar mampu menjelajah alam dengan menggunakan kekuatan. Kekuatan yang dimaksud dalam ayat tersebut adalah memiliki ilmu pengetahuan. Sehingga dengan ilmu pengetahuan yang dimiliki umat manusia akan lebih leluasa dalam mengembangkan sains dan teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam segala aspek kehidupan.

Sekarang ini dunia sedang tidak baik-baik saja dikarenakan sedang dilanda wabah penyakit berupa sebuah virus dengan nama *corona virus disease 2019* (covid-19). Negara Indonesia adalah salah satu Negara yang juga ikut terdampak oleh wabah virus mematikan tersebut yang berasal dari Wuhan, Tiongkok. Virus ini mengakibatkan semua akses dinegara Indonesia hampir semua ditutup seperti pusat transportasi, perbelanjaan, dan juga dunia pendidikan.

Presiden Republik Indonesia Bapak Joko Widodo sudah mengimbau untuk bekerja, belajar, dan beribadah dari rumah semasa pandemi virus corona ini. Tak hanya itu, Presiden Jokowi telah menetapkan pembatalan UN 2020 akibat pandemi corona atau *Covid-19*. Kebijakan ini diharapkan pemerintah bisa mengurangi mobilitas pelajar dan guru sehingga dapat menekan penyebaran corona.³

³ <https://www.kompas.tv/article/74608/sorotan-dampak-corona-ke-dunia-pendidikan>. Di akses 6 mei 2020 jam 12.50 WITA.

Kampus UIN Antasari Banjarmasin juga mengeluarkan surat edaran nomer: 367/Un.14/HM.01/03/2020 tentang upaya pencegahan penyebaran *corona virus disease 2019* (covid-19) di lingkungan UIN Antasari Banjarmasin. Dalam surat edaran tersebut pihak kampus menghimbau untuk di rumah saja membuat semua proses pembelajaran antar mahasiswa dan dosen dilakukan di rumah masing-masing. Perkuliahan harus diselenggarakan dengan skenario yang mampu mencegah berhubungan secara fisik antara mahasiswa dengan dosen maupun mahasiswa dengan mahasiswa. Menanggulangi hal tersebut pihak kampus memutuskan untuk melakukan proses pembelajaran tidak dengan tatap muka atau seperti biasa dilaksanakan secara langsung diruangan kelas melainkan melalui sistem online dengan bantuan berupa media elektronik seperti HP ataupun PC guna tetap terlaksananya proses pembelajaran di lingkungan kampus UIN Antasari Banjarmasin dengan efektif dan efisien. Penggunaan teknologi digital dapat memungkinkan mahasiswa dan dosen melaksanakan proses pembelajaran walaupun mereka ditempat yang berbeda. Pembelajaran inilah yang biasanya disebut dengan pembelajaran dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka melalui *platform* yang telah tersedia.⁴ Dengan dikeluarkannya surat edaran tersebut untuk menghimbau semua kalangan dari pihak dosen

⁴<https://www.kompasiana.com/arditasyalwa/5e7ba8d6097f36116506b8a2/pembelajaran-daring-efektif>. Di akses 6 mei 2020 jam 13.30 WITA.

ataupun mahasiswa untuk melakukan pembelajaran tidak dengan tatap muka melainkan dengan sistem *online* atau menggunakan *platform* yang tersedia bertujuan untuk memudahkan jalanya proses pelaksanaan pembelajaran di tengah pandemi sekarang ini agar tetap terlaksana sesuai dengan ketentuan yang ada.

Salah satu jurusan yang ada di lingkungan kampus UIN Antasari Banjarmasin yaitu jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) juga menerapkan sistem pembelajaran daring karena proses pembelajaran dari yang awalnya bertatap muka secara langsung di ruangan kelas dengan dikeluarkannya surat edaran untuk belajar, berkerja, dan berkegiatan dirumah maka proses pembelajaran kemudian dilaksanakan melalui pembelajaran daring atau dengan sistem online dengan berbagai macam *platform* yang digunakan seperti *ZOOM cloud meeting*, *skype*, *whatsapp*, *google classroom*, ataupun media lainnya. Penggunaan berbagai *platform* ini juga berdasarkan atas beberapa pertimbangan dari pihak dosen maupun dari pihak mahasiswa. Seperti halnya pembelajaran pada mata kuliah GMI18226 pendidikan kesenian dan budaya adalah mata kuliah yang diperuntukan untuk angkatan 2018 yang terdiri dari lokal A-E. Mata kuliah GMI18226 Pendidikan Kesenian dan Budaya ini melakukan pembelajaran daring dengan menggunakan *platform google classroom* di setiap lokalnya berbeda dengan mata kuliah lain yang hanya menggunakan *platform google classroom* pada satu atau dua lokal saja pada mata kuliah tersebut. *Google classroom* sendiri

merupakan aplikasi berupa *learning system management* yang disediakan *google* untuk memudahkan dalam proses pembelajaran dan *google classroom* pada kondisi pandemi sekarang ini adalah media yang paling banyak digunakan pada saat proses pembelajaran daring berlangsung karena dalam media tersebut dianggap memudahkan untuk pihak dosen mengakses tugas, memberikan materi yang akan dipelajari, lebih hemat kouta ataupun hal lainnya yang terkait proses pembelajaran. Begitu pula apa yang dirasakan oleh mahasiswa PGMI khususnya angkatan 2018 mereka menuturkan bahwa hampir semua mata kuliah menggunakan media aplikasi *google classroom* karena dianggap jelas dan lebih mudah untuk dipahami dan diakses oleh masing-masing individu dan yang pasti tidak boros kouta internet.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Syaiful Bahri Djamarah di buku strategi belajar mengajar yang mengatakan bahwa:

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang mehendaknya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit dan kompleks.⁵

Berdasarkan pernyataan diatas saya tertarik ingin meneliti dan mengkaji bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring ini khususnya pada jurusan PGMI angkatan 2018 mata kuliah GMI18226 Pendidikan Kesenian dan

⁵ Drs. Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*. Cetakan ke-2, (Jakarta: PT. RINEKA CIPTA, 2002), h. 137.

Budaya. Saya ingin meneliti tentang **“Pelaksanaan Pembelajaran Daring dengan *Platform Google Classroom* Jurusan PGMI UIN Antasari Banjarmasin pada Mata Kuliah GMI18226 Pendidikan Kesenian dan Budaya”**.

B. Fokus Penelitian

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada latar belakang di atas, maka fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring dengan *platform google classroom* jurusan PGMI UIN Antasari Banjarmasin pada mata kuliah GMI18226 pendidikan kesenian dan budaya?
2. Faktor-faktor apa saja yang menjadi penunjang dan penghambat dalam proses pelaksanaan pembelajaran daring dengan *platform google classroom* jurusan PGMI UIN Antasari Banjarmasin pada mata kuliah GMI18226 pendidikan kesenian dan budaya?

C. Defini Operasional

1. Konsep Pelaksanaan Pembelajaran Daring

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan rangkaian yang dilaksanakan oleh guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik dengan menggunakan sarana dan fasilitas pendidikan yang ada untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan kurikulum. Pembelajaran sebagai suatu proses

kegiatan yang terdiri atas tiga tahapan. Tahapan-tahapan proses pembelajaran yang dimaksud meliputi: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pembelajaran dalam jaringan (daring) adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka melalui *platform* yang telah tersedia.⁶ Jadi pembelajaran daring adalah pembelajaran yang berlangsung khususnya pada penelitian kali ini tertuju pada jurusan PGMI UIN Antasari Banjarmasin pada mata kuliah GMI18226 pendidikan kesenian dan budaya dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung melainkan melakukan pembelajaran dalam jaringan (daring).

2. Platform Google Classroom

Google classroom merupakan sebuah aplikasi yang diciptakan oleh google yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. *Google classroom* sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi dosen dan mahasiswa dalam dunia maya.⁷ Pada penelitian kali ini yang dimaksudkan peneliti adalah pelaksanaan pembelajaran daring dengan *platform google classroom* jurusan PGMI UIN Antasari Banjarmasin pada mata kuliah GMI18226 pendidikan kesenian dan budaya.

3. Pendidikan Kesenian dan Budaya

⁶<https://www.kompasiana.com/arditasyalwa/5e7ba8d6097f36116506b8a2/pembelajaran-daring-efektif>. Di akses 6 mei 2020 jam 13.30 WITA.

⁷ Abd. Rozak, Azkia Muharom Albantani, "Desain perkuliahan bahasa arab melalui google classroom", dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol. 5 No. 1, Juni 2018, h. 85.

Pendidikan kesenian dan budaya adalah mata kuliah program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) dengan kode mata kuliah 18226. Mata kuliah ini di peruntukan untuk mahasiswa PGMI semester 6 dengan jumlah kredit 3 sks. (Silabus pendidikan Kesenian dan Budaya, 2021). Pada penelitian kali ini yang dimaksudkan peneliti adalah pelaksanaan pembelajaran daring dengan *platform google classroom* jurusan PGMI UIN Antasari Banjarmasin pada mata kuliah GMI18226 pendidikan kesenian dan budaya.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran daring dengan *platform google classroom* jurusan PGMI UIN Antasari Banjarmasin pada mata kuliah GMI18226 pendidikan kesenian dan budaya.
2. Untuk mengetahui Faktor-faktor apa saja yang menjadi penunjang dan penghambat dalam proses pelaksanaan pembelajaran daring dengan *platform google classroom* jurusan PGMI UIN Antasari Banjarmasin pada mata kuliah GMI18226 pendidikan kesenian dan budaya.

E. Signifikansi Penelitian

Sesuai arah yang ingin dicapai dalam tujuan penelitian, diharapkan tulisan ini mempunyai kegunaan teoritis dan praktis

1. Manfaat teoritis

- a. Untuk memberikan pengetahuan kepada pembaca maupun dosen mengenai pelaksanaan pembelajaran daring dengan *platform google classroom* jurusan PGMI UIN Antasari Banjarmasin pada mata kuliah GMI18226 pendidikan kesenian dan budaya.
 - b. Menambahkan khazanah ilmu pengetahuan bagi perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, serta perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin
2. Manfaat Praktis
- a. Bahan informasi dosen-dosen mengenai pembelajaran daring di lingkungan kampus.
 - b. Untuk bahan acuan atau masukan bagi penelitian dan peneliti lain untuk menambah wawasan pengetahuan yang berkenaan dengan hasil penelitian.

F. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa hal yang mendasar yang menjadi alasan penulis mengangkat judul penelitian ini, antara lain:

1. Mengingat tentang pentingnya program pelaksanaan pembelajaran ditengah pandemi virus *covid-19* sekarang ini.
2. Mengingat tentang pentingnya peran dosen dalam mencapai tujuan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

3. Sebagai calon guru di masa yang akan datang, tentunya peneliti perlu mengamati secara langsung bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring dengan *platform google classroom* jurusan PGMI UIN Antasari Banjarmasin pada mata kuliah GMI18226 pendidikan kesenian dan budaya, guna menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang berkembang sekarang ini.

G. Penelitian Terdahulu

Banyak karya-karya atau tulisan yang meneliti mengenai perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), tetapi belum ada ditemukan yang melakukan penelitian hubungannya dengan pembelajaran daring dengan *platform google classroom*. Maka dari itu, ditemukan substansi yang berbeda dengan isi yang penulis angkat. Penelitian tersebut sebagai berikut:

Tabel I Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Penelitian Terdahulu		
		Hasil Penelitian	Rumusan Masalah	Penelitian yang akan dilaksanakan
1.	Saleh, Muhammad Abi (2021)	Penggunaan Media Sosial <i>WhatsApp</i> dalam Menunjang Perkuliahan Prodi Pendidikan Agama Islam Konsentrasi Fiqh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. Penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif, analisis data metode deskriptif kualitatif.	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan media sosial <i>WhatsApp</i> dalam aspek perkuliahan/pembelajaran. - Penggunaan media sosial <i>WhatsApp</i> dalam aspek konsultasi - Penggunaan media sosial <i>WhatsApp</i> dalam aspek kordinasi dan sumber informasi. 	Pelaksanaan pembelajaran daring dengan <i>platform google classroom</i> jurusan PGMI UIN Antasari Banjarmasin pada mata kuliah GMI18226 pendidikan kesenian dan budaya. Penelitian lapangan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, analisis data deskriptif kualitatif.
2.	Saufi, Gia (2017)	Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Akidah Akhlak di MAN 2 Model Banjarmasin. Penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif, analisis data metode deskriptif kualitatif.	<ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana pemanfaatan internet sebagai sumber belajar Akidah akhlak di MAN 2 Model Banjarmasin - Faktor pendukung dan penghambat dalam memanfaatkan sumber belajar Akidah akhlak di MAN 2 Model Banjarmasin 	
3.	Fajar, Fajar Cholied Al	<i>The Use Of E-Learning In Departement Of</i>	-bagaimana pemanfaatan <i>e-learning</i> dalam	

	Mubaroq (2016)	<i>English Education Faculty Of Tarbiyah And Teachers Training antasari State Institute For Islamic Studies Banjarmasin</i> (Pengguaan E-Learning di Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Institut Agama Islam Negeri Antasari Banjarmasin). Penelitian lapangan, Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif, analisis data deskriptif kuantitatif.	proses belajar mengajar bahasa inggris di Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari Banjarmasin -bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap pemanfaatan <i>e-learning</i> pada pembelajaran bahasa Inggris di Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari Banjarmasin	
--	----------------	--	---	--

Berdasarkan ketiga judul di atas masing-masing memiliki fokus penelitian tersendiri. Tetapi ada beberapa persamaannya adalah sama-sama mengkaji mengenai perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

H. Sistematis Penulisan

Sebagai gambaran awal tentang penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, definisi operasional, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab II, tinjauan teoritis, yang terdiri dari konsep pelaksanaan pembelajaran daring, *platform google classroom*, dan diskripsi mata kuliah pendidikan kesenian dan budaya.

Bab III merupakan metode penelitian, terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, tempat penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan dan pengolahan data, analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV laporan hasil penelitian, yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

Bab V merupakan penutup dari penelitian ini, meliputi: simpulan seluruh penelitian dan saran konstruktif berkaitan dengan penelitian ini.