

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses kegiatan utama pada kehidupan bermasyarakat. Jika pendidikan tidak ada, seseorang tidak bisa merasakan perubahan yang baik. Pendidikan bisa mengarahkan siapapun menuju keselamatan hidup serta keberhasilan. Pendidikan juga bisa sebagai upaya individu atau kelompok untuk menjadi dewasa dan penghidupan yang lebih tinggi secara spiritual.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 pasal 1 mengatakan :

“Pendidikan ialah upaya nyata yang sudah direncanakan. Tujuannya agar dapat menciptakan kondisi pembelajaran secara aktif dan dapat memperluas potensinya agar tercipta jiwa, semangat, pengendalian diri, pintar, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh individu dan negara “.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan terpenting pada semua pekerjaan pendidikan. Tujuan pendidikan juga bisa diraih melalui proses pembelajaran berupa perubahan tingkah laku individu. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 pasal 3 mengatakan sebagai berikut :

“Pendidikan Nasional mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan pelajar agar pribadi beriman, bertaqwa, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab juga demokratis”.

Pembelajaran peserta didik tidak selalu berlangsung tatap muka. Pada era global ini, kita berhadapan dengan teknologi informasi, karena teknologi mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari, yang dapat dimaklumi karena masyarakat sekarang memasuki zaman masyarakat informasi (*information age*) dan masyarakat pengetahuan (*knowledge society*). Haniah (2014, hlm. 1) menjelaskan bahwa Penggunaan teknologi di bidang pendidikan

merupakan suatu tantangan yang nyata, pada kenyataannya tidak dapat dipungkiri bahwa majunya teknologi informasi sudah banyak menimbulkan pengaruh yang baik terhadap kemajuan, khususnya dalam bidang pendidikan, baik itu *hardware* maupun *software*, memberikan banyak perlakuan istimewa untuk mendukung proses pembelajaran. Keuntungan yang diberikan tidak hanya faktor kecepatan memperoleh informasi, tetapi juga fasilitas multimedia yang bisa membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, audiovisual dan interaktif . “Teknologi Informasi merupakan media yang digunakan untuk mengolah suatu data seperti memproses, mendapatkan, menyimpan, dll, tujuannya supaya mendapatkan informasi yang berkualitas” (Aka, 2017, hlm. 30).

Seluruh negara khususnya Indonesia saat ini terkena pandemi yang sangat berbahaya yaitu Virus Covid-19, yang menyebabkan masyarakat seluruh dunia harus mengerjakan semua kegiatan di dalam rumah terutama pendidikan, sehingga proses belajar antara pendidik dan peserta didik tidak dapat melakukan pembelajaran secara langsung. Pembelajaran daring diartikan sebagai pembelajaran yang dilakukan berbasis online dengan media yang keseluruhannya secara online yang terhubung melalui jaringan internet, serta penggunaan aplikasi. Pada keadaan seperti ini pembelajaran tetap dilaksanakan karena pemerintah sudah menyusun strategi untuk pembelajaran jarak jauh dengan mengikuti kurikulum yang sudah diatur pemerintah. Pastinya hal ini merupakan tantangan baru yang harus dilakukan semaksimal mungkin oleh pendidik maupun peserta didik, di mana pendidikan harus dapat berfikir kreatif agar pembelajaran tetap efektif dan hasil pembelajarannya harus tetap meningkat, pendidik juga harus mengatur strategi bagaimana peserta didik tetap melakukan pembelajaran secara mandiri layaknya seperti pembelajaran konvensional dengan perbedaan bahwa pembelajaran jarak jauh ini harus di kontrol dan dibimbing oleh orang tua mereka masing-masing sebagai pengganti peran pendidik sementara waktu.

Berdasarkan permasalahan yang ada, dibutuhkan proses belajar yang efektif agar tetap dapat melakukan pembelajaran secara daring. Salah satu pembelajaran yang ditawarkan ialah dengan menggunakan media *Google Classroom*. Hidayawati (2020, hlm. 14) mengatakan, “*Google Classroom* ialah media menggunakan sinyal atau internet oleh *Google* untuk proses belajar secara daring”. *Google Classroom* sesungguhnya dirancang karena memiliki manfaat yaitu dapat memudahkan interaksi antar kedua belah pihak dalam pembelajaran dimanapun serta kapanpun juga sejauh apapun jaraknya, mempermudah penyimpanan materi dan tidak akan pernah hilang kecuali menghapusnya sendiri, memudahkan pendidik dalam membuat serta membagikan tugas secara daring, serta membantu menciptakan pembelajaran efektif dan efisien. Pradana (2017, hlm. 60) mengatakan bahwa media ini salah satu reka baru yang menarik dari *Google for education*, sebab *Google Classroom* juga terdapat layanan lainnya yang juga menarik dan bermanfaat.

Dari hasil pengamatan dan wawancara peneliti pada tanggal 25 September 2020 secara virtual dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah Cileungsi mengenai media pembelajaran *Google Classroom* pada mata pelajaran PPKn, peneliti dapat menyimpulkan bahwa SMA Muhammadiyah Cileungsi melakukan pembelajaran dengan memberikan tugas lalu dikerjakan serta dijawab oleh peserta didik. Tidak lupa dilakukan juga pembelajaran tatap muka untuk menjelaskan materi supaya peserta didik dapat memahami pembelajaran tersebut dan terciptanya interaksi yang baik. Nyatanya respon dari peserta didik dengan menggunakan pembelajaran berbasis *Google classroom* pada mata pelajaran PPKn ini sangat kurang, nyatanya fasilitas yang terdapat di sekolah sudah cukup memadai pendidik untuk melakukan pembelajaran jarak jauh seperti komputer atau laptop masing-masing pendidik, speaker ditiap meja pendidik serta jaringan internet atau wifi sekolah yang sangat kencang.

Permasalahan utama dalam penggunaan media ini yang dirasakan peserta didik ialah koneksi internet mereka yang terkadang tidak stabil, penyebabnya tidak hanya provider kartu mereka yang sinyalnya buruk tetapi juga lokasi rumah mereka yang susah untuk mendapatkan sinyal yang baik, sehingga membuat mereka terkadang sulit untuk mengakses pembelajaran pada *Google Classroom*. Beberapa dari mereka juga mengatakan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran PPKn dianggap membosankan karena kurangnya kreatifitas pendidik dalam merangkai pembelajaran ini. Padahal aplikasi pembelajaran berbasis *Google classroom* tersebut telah menyediakan beberapa fitur pembelajaran yang cukup menarik.

Oleh karena itu peneliti memilih SMA Muhammadiyah Cileungsi menjadi objek penelitian agar dapat mengetahui bagaimana pengaruh *Google classroom* disekolah tersebut terhadap hasil dari pembelajarannya. Dengan digunakannya media pembelajaran tersebut berharap peserta didik bisa melaksanakan pembelajaran kapanpun dan dimanapun, sehingga tidak hanya bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal saja tapi bisa mencapai standar kompetensi baik dalam mata pelajaran PPKn. Dengan menggunakan media *Google Classroom* juga diharapkan bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran daring dan dapat menjadi suatu kebiasaan peserta didik dalam menggunakan teknologi informasi yang makin modern.

Menurut pemaparan di atas, peneliti memutuskan melakukan penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”.

B. Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang yang tadi sudah dipaparkan, peneliti menyimpulkan identifikasi yaitu :

1. Masyarakat dan khususnya pendidik diwajibkan bisa menggunakan teknologi informasi.
2. Adanya pandemi yang mengakibatkan pembelajaran dilakukan secara daring.

3. Dibutuhkan kegiatan belajar yang efektif.
4. Dilakukannya pembelajaran daring dengan menggunakan media *Google Classroom*
5. Tidak stabilnya jaringan internet yang dimiliki peserta didik.
6. Kurangnya kreatifitas pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Merujuk pada indentifikasi masalah yang sudah disebutkan diatas, terdapat rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana respon peserta didik pada pembelajaran PPKn menggunakan media pembelajaran *Google Classroom*?
2. Bagaimana pengaruh pembelajaran PPKn menggunakan media *Google Classroom* pada hasil belajar peserta didik?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran PPKn menggunakan media *Google Classroom* pada hasil belajar peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

Merujuk pada masalah yang telah dikemukakan diatas, peneliti menuliskan tujuan yaitu untuk mengetahui :

1. Respon peserta didik dalam pembelajaran PPKn menggunakan media pembelajaran *Google Classroom*.
2. Pengaruh pembelajaran PPKn menggunakan media *Google Classroom* pada hasil belajar peserta didik.
3. Efektivitas pembelajaran PPKn menggunakan media *Google Classroom* pada hasil belajar peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

Setelah dipaparkannya tujuan peneliti diatas, maka peneliti menuliskan manfaat yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan saran bahwa penggunaan teknologi dan informasi bisa menjadi pengetahuan lebih serta berfikir kritis untuk peserta didik

dalam pembelajaran daring dan memberikan data alternatif untuk penelitian lebih lanjut tentang penggunaan *Google classroom* dalam peningkatan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

1. Untuk Peserta Didik

Bisa menggunakan *Google classroom* untuk media belajar dan bisa memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru tentang cara belajar daring serta penerapannya.

2. Untuk Pendidik

Dapat menjadi menjadi saran bagi peserta didik untuk memberikan kreasi yang baru pada saat melaksanakan pembelajaran serta bisa mengimplementasikan bagaimana pemanfaatan *Google classroom* dalam kegiatan pembelajaran daring.

3. Untuk Pihak Sekolah

Dapat dijadikan sebagai saran oleh pihak sekolah SMA Muhammadiyah Cileungsi agar selalu mempedulikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar daring selama pandemi ini.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya perbedaan pengertian pada penulisan, maka terdapat definisi yaitu :

1. Pengaruh ialah keadaan atau sikap yang timbul pada sosok benda atau orang, serta merupakan tanda-tanda internal yang bisa mengubah benda atau keadaan di sekitarnya. Menurut Cahyono (2016, hlm. 142) mengatakan bahwa “Pengaruh ialah salah satu keadaan yang ada timbal baliknya, dengan arti lain ialah sesuatu yang mempengaruhi dan dipengaruhi sehingga timbul sebab akibat.” Artinya pengaruh yaitu pengaruh *google classroom* pada mata pelajaran PPKn terhadap hasil belajar.

2. Media belajar adalah alat yang dipakai pendidik untuk menjelaskan materi kepada peserta didik di kelas saat memulai proses pembelajaran. Menurut Muhson (2010, hlm. 3) mengungkapkan, “Media adalah sebagai alat sarana penyalur informasi belajar atau pesan yang bertujuan supaya tercapainya suatu proses pembelajaran.” Artinya media belajar yang dimaksud yaitu pembelajaran PPKn dengan menggunakan media *Google Classroom* di SMA Muhammadiyah Cileungsi kelas XI.
3. *Google Classroom* adalah layanan web gratis yang dikembangkan *google* untuk membantu proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik. Menurut Goyena and Fallis (2019, hlm. 16) mengatakan, “*Google Classroom* merupakan teknik belajar secara online untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ruang kelasnya terbatas”. Artinya *google classroom* yang dimaksud yaitu media pembelajaran yang di gunakan oleh SMA Muhammadiyah kelas XI pada mata pelajaran PPKn.
4. Hasil pembelajar adalah sesuatu yang diterima peserta didik melalui usaha atau pikirannya sendiri, yang diwujudkan pada wujud penguasaan terhadap sesuatu, ilmu, dan keterampilan, oleh karena itu terlihat penilaian pada individu tersebut. Menurut Dwijayani (2019, hlm. 175) mengatakan “Hasil belajar ialah kompetensi yang bisa diraih peserta didik sesudah melakukan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik di suatu sekolah atau ruang kelas”. Artinya hasil pembelajaran yang dimaksud yaitu hasil terhadap pembelajaran menggunakan media *Google Classroom* di SMA Muhammadiyah Cileungsi kelas XI.
5. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah pengetahuan difokuskan untuk pembentukan bangsa yang mengerti serta bisa melakukan kewajiban serta hak untuk menjadi masyarakat Indonesia yang pandai serta cerdas sesuai pada pedoman pancasila juga UUD 1945. Menurut Fauzi, Arianto, and Solihatin (2013, hlm. 4) mengatakan “Pendidikan Pancasila dan Kewarganeraan merupakan ilmu yang mendalami kewarganegaraan, etika, norma, hukum, dan karakter peserta didik, dan bertujuan untuk membentuk mentalitas dan

model sikap kewarganegaraan yang sesuai pada nilai kemanusiaan”. Artinya PPKn yang dimaksud yaitu mata pelajaran yang difokuskan dalam penelitian.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi menjelaskan tentang urutan dalam penulisan penelitian, urutan tersebut terdapat dalam 5 bagian yaitu :

1. BAB I

Memuat pendahuluan sebagai bentuk langkah awal pembuatan skripsi yang meliputi latar belakang, identifikasi, tujuan, manfaat, rumusan masalah, definisi operasional dan sistematika.

2. BAB II

Memuat tentang penjabaran makna-makna penulisan yang berkaitan dengan judul penelitian serta kerangka pemikiran peneliti dalam melaksanakan penelitian.

3. BAB III

Memuat tentang metode kuantitatif, prosedur penelitian, subjek dan objek, pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

4. BAB IV

Memuat hasil dari pengaruh *Google classroom* pada hasil pembelajaran PPKn yang telah peneliti lakukan lalu dijabarkan serta menjawab semua persoalan yang terdapat pada rumusan masalah.

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Memuat saran yang membangun untuk kedepannya serta kesimpulan sebagai penutup dari penelitian tersebut.