

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses penanaman sesuatu ke dalam diri setiap manusia, yang dapat berguna pada setiap aspek kehidupan manusia itu sendiri, hal ini demi memajukan dan membentuk watak serta peradaban kehidupan suatu bangsa. Dapat kita lihat jika kualitas pendidikan yang ada disuatu negara baik maka hal ini akan berdampak kepada semakin baiknya kualitas suatu bangsa hal ini dikarenakan pendidikan merupakan suatu hal yang dapat mencetak dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dapat membangun kehidupan dan kemajuan suatu bangsa. Di Indonesia pendidikan sudah sangat diutamakan sehingga hal ini sudah diatur dalam Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional, Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, Yakni.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

saat ini media pembelajaran mengalami perkembangan dibanding pada saat itu dimana media pembelajaran yang digunakan oleh guru terbatas dan pembelajaran pun dilakukan tatap muka didalam kelas tetapi pada saat ini terjadi revolusi 4.0 dalam segala bidang terutama dalam bidang pendidikan, dimana pendidikan sudah maju yang ditandai dengan adanya era teknologi yang memanfaatkan jaringan internet atau yang lebih dikenal dengan pembelajaran berbasis online atau pembelajaran daring pada era ini peserta didik dapat memperoleh informasi pembelajaran kapanpun dan dimanapun mereka berada karena pada dasarnya pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang dilakukan memanfaatkan jaringan internet yang dimana hal ini mengakibatkan terjadinya kemudahan seseorang dalam mengakses informasi yang dia butuhkan sehingga tidak adanya pembatasan ruang dan waktu dan juga munculnya inovasi terkait

media media pembelajaran. Banyak sekali media pembelajaran berbasis *online*/daring yang dapat digunakan untuk menunjang terjadinya proses pembelajaran diantaranya yaitu pembelajaran yang memanfaatkan *WhatsApp Group*, Rumah belajar Kemendikbud, *Wikipedia*, *Youtube*, dan lain lain dan pada saat ini juga banyak sekali aplikasi aplikasi yang dapat digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran salah satunya yaitu *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, *Google Meet* dan lain sebagainya.

Seiring dengan berjalan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada akhir tahun 2019 tepatnya bulan Desember Wabah *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-CoV-2)* atau yang lebih dikenal dengan Virus Corona adalah jenis dari Virus yang dapat menular kepada manusia virus ini dapat menyerang siapa saja seperti Anak anak, Orang dewasa, lansia bayi termasuk ibu hamil gejala dari virus ini adalah hidung beringsus, sakit kepala, batuk, sakit tenggorokan, demam dan merasa tidak enak badan cara penyebaran virus ini sangat begitu cepat salah satunya dari percikan air pengidap (batuk dan bersin), menyentuh tangan atau wajah orang yang terinfeksi, menyentuh mata, hidung, atau mulut setelah memegang barang yang terkena percikan air liur pengidap virus corona. Virus ini pertama kali ditemukan di kota Wuhan China virus ini menular dengan sangat cepat dan telah menyebar hampir keseluruh dunia dan tepatnya pada tanggal 02 Maret 2020 Presiden Republik Indonesia mengumumkan bahwa terdapat dua warga negara indonesia yang terkena virus tersebut. Sejak pemerintah mengumumkan adanya dua orang yang terinfeksi Virus Corona pemerintah langsung mengambil upaya untuk pencegahan penyebaran virus corona yang ada di Indonesia dengan diberlakukannya penerapan *Physical Distancing* atau menjaga jarak aman antar warga dan pemerintah juga memberlakukan bahwasanya seluruh kegiatan dilakukan dengan cara “Kebijakan belajar dari rumah, bekerja dari rumah, ibadah dirumah perlu digencarkan untuk mengurangi penyebaran Covid 19”. ujar Jokowi dan adanya surat edaran Kemendikbud No 2 Tahun 2020 dan No 3 Tahun 2020 tentang pencegahan dan penanganan corona virus disease (Covid19) yang mewajibkan lembaga pendidikan untuk memberlakukan pembelajaran secara *online*.

Salah satu bidang yang terdampak dari penerapan peraturan ini adalah bidang pendidikan dimana seluruh kegiatan proses belajar mengajar dilakukan dirumah dengan sistem pembelajaran *online/daring*. Menurut Ally dalam buku Tian belawati (2020, hlm. 6) “Pembelajaran *Online* adalah mengatakan bahwa Pembelajaran *Online* yaitu proses belajar mengajar yang memanfaatkan jaringan internet sebagai sarana untuk berinteraksi. Oleh karena itu, dalam bahasa indonesia pembelajaran *online* diterjemahkan sebagai pembelajaran dalam jaringan atau pembelajaran daring”. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 5) mengatakan bahwa pembelajaran daring pembelajaran daring adalah suatu pembelajaran berbasis web, setiap bahan ajar yang akan disampaikan dikemas dalam bentuk rekaman video atau slideshow dengan tugas tugas mingguan yang wajib dikerjakan dengan batasan waktu dan beragam sistem penilaian Sedangkan menurut Gilang (2020, hlm. 19) “Pembelajaran daring merupakan pembelajaran tanpa muka, tetapi melalui platform yang tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara online, komunikasi secara online, dan tes juga dilaksanakan secara online”.

Salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan yaitu adanya media pembelajaran karena hal ini merupakan suatu hal yang sangat penting didalam suatu pendidikan, Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) dalam Muhammad (2012, Hlm. 1) “Media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi”. Sedangkan Media Pembelajaran adalah Menurut Rusman (2011, hlm. 170) dalam Susanto & Akmal menyatakan “Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras”. Sedangkan menurut Musfiqon (2012, hlm. 28) dalam Heri & Akmal “Media pembelajaran secara utuh yaitu sarana berbentuk fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara untuk memahami informasi pembelajaran oleh pengajar dan pembelajar sehingga kualitas pembelajaran menjadi meningkat”. Dari beberapa pengertian media dan media pembelajaran yang sudah dikemukakan maka media

pembelajaran adalah alat penghubung interaksi antara guru dan peserta didik dalam menjalankan kegiatan proses belajar, yang dalam pelaksanaannya memanfaatkan teknologi. yang dimana hal ini diharapkan mampu membangkitkan dan meningkatkan kualitas dalam pembelajaran serta dengan adanya media dalam belajar juga diharapkan mampu membangkitkan minat belajar dalam diri peserta didik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SMA Negeri 22 Bandung pada tanggal 22 April 2021 kepada guru mata pelajaran ekonomi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan disekolah dimasa pandemi Covid 19 pembelajaran dilaksanakan secara Luring yaitu dengan memberikan *flashdisk* yang sudah berisi mengenai materi materi pembelajaran, dan tugas tugas yang harus dikerjakan peserta didik selama belajar dirumah pemberian *flashdisk* ini diberikan kepada semua peserta didik namun hal ini dirasa belum efektif karena peserta didik merasa kebingungan untuk mengumpulkan tugas yang diberikan sehingga berasal dari inisiatif guru guru maka setelah itu pembelajaran pun dilaksanakan secara daring dimana pada mata pelajaran ekonomi salah satu media yang digunakan untuk dilaksanakannya pembelajaran *online/daring* adalah *google classroom*. Alasan yang mendasari pemilihan *google classroom* dalam pembelajaran menurut guru mata pelajaran ekonomi yang pertama *google classroom* merupakan media pembelajaran yang dirasa simpel karena semua orang sudah mempunyai akun *google* dimana salah satu syarat dalam menggunakan aplikasi *google classroom* yaitu dengan mempunyai akun *google*, yang kedua yaitu pengaplikasian aplikasi *google classroom* lebih mudah dan lengkap dibanding dengan aplikasi aplikasi yang lainnya dan yang ketiga yaitu fitur fitur yang dimiliki oleh *google classroom* sudah cukup lengkap untuk digunakan oleh guru dan peserta didik dimana guru dapat langsung mengoreksi tugas yang dikerjakan oleh peserta didik dan langsung dapat diberikan penilaian, dapat memasukan konten video, lebih praktis dan lain sebagainya. Implementasi dari penggunaan *google classroom* untuk guru dirasa lebih efektif dan lebih enak karena memiliki bukti yang otentik ketika peserta didik tidak mengerjakan tugas maka ada bukti yang diberikan karena di dalam *google classroom* terdapat rekapan nilai mengenai tugas yang sudah dikerjakan ataupun belum dan untuk peserta didik juga dirasa lebih terstruktur dimana ketika

peserta didik ketinggalan dalam mengerjakan tugas mereka bisa melihat tugas mana saja yang belum dikerjakan.

Tetapi ada juga kendala atau masalah yang dihadapi guru dan peserta didik ketika menggunakan *google classroom* dimana waktu untuk mengoreksi tugas tugas dari peserta didik harus membutuhkan waktu yang cukup lama dan harus selalu terhubung ke dalam jaringan internet, selain itu kesadaran peserta didik dalam mengerjakan tugas sangat kurang sehingga terjadi penumpukan tugas tugas yang diberikan dan ketika menggunakan *google classroom* pun peserta didik mengalami kejenuhan dikarenakan konten yang dimiliki *google classroom* dirasa monoton sehingga guru harus memberikan variasi konten untuk membuat minat belajar peserta didik ketika menggunakan *google classroom* meningkat

Pemilihan media yang tepat diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 22 Bandung adalah *google classroom* dimana Menurut Classroom dalam Pinandhito, dkk., (2020, hlm. 7)

Google Classroom merupakan platform yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar secara daring dan gratis. *Google Classroom* menawarkan sebuah fitur yang efisien, mudah digunakan, dan membantu pengajar dalam mengelola tugas. Dengan *Google Classroom*, pengajar/ guru dapat membuat kelas, mendistribusikan tugas, memberi nilai, mengirim masukan, dan melihat semuanya disatu tempat.

Sedangkan menurut Kamal, dkk.,(2020, hlm. 24)

Google Classroom merupakan salah satu fitur atau layanan yang disediakan oleh Google untuk memfasilitasi guru dan murid dalam berinteraksi dan melakukan kegiatan belajar mengajar secara *online*. Misalnya, mengumpulkan tugas, berbagi materi pembelajaran, dan berdiskusi. *Google Classroom* merupakan layanan yang dapat digunakan secara gratis oleh siapapun dan di mana pun dengan syarat pengguna tersebut memiliki akun gmail.

Pemilihan media dalam pembelajaran seharusnya dilakukan dengan sangat matang karena jika seorang guru memilih media pembelajaran yang tidak tepat maka hal ini akan berdampak terhadap tidak adanya keinginan peserta didik dalam belajar dan jika seorang guru memilih media yang tepat maka diharapkan peserta didik dapat mampu meningkatkan rasa semangat dan juga mampu meningkatkan minat belajarnya karena minat merupakan sesuatu hal yang timbul karena

dorongan dari dalam diri hal ini dapat dijelaskan menurut teori Setiani & Priansa (2018, hlm. 60)

Minat (*Interest*) secara sederhana dapat dipahami sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu hal. Istilah minat merupakan terminologi aspek kepribadian, yang menggambarkan adanya kemauan, dorongan (*force*) yang timbul dari dalam individu untuk memilih objek lain yang sejenis.

Sementara itu belajar berdasarkan Syah dalam Setiani & Priansa (2018, hlm. 61) mengatakan bahwa Belajar ialah proses pembaharuan tingkah laku dengan konsep progresif. maka minat belajar menurut Setiani & Priansa (2018, hlm. 61) “Minat Belajar adalah sesuatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan”.

Berdasarkan paparan latar belakang dari fenomena dan persoalan yang telah dijabarkan oleh karena itu peneliti bermaksud mengkaji bagaimana “**Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Online* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik (Survei Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 22 Bandung Tahun Pelajaran 2021/2022)**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan di latar belakang, maka identifikasi masalah untuk penelitian ini adalah :

1. Penerapan *flashdisk* yang dirasa kurang efektif
2. Kesadaran peserta didik kurang dalam mengerjakan tugas secara daring sehingga terjadi penumpukan tugas
3. Guru merasa kesulitan dalam memeriksa tugas karena membutuhkan waktu yang lama.
4. Terjadi kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran daring

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Jika dilihat dari luasnya latar belakang yang telah disampaikan, oleh sebab itu peneliti membuat batasan masalah yang hal ini dapat meminimalisir terjadinya kesalahan oleh karena itu peneliti menentukan apa saja yang menjadi pokok masalah dari penelitian ini:

1. Lingkup dalam pengkajian ini *google classroom* dan Minat Belajar
2. Penelitian hanya dilakukan untuk melihat besarnya pengaruh media pembelajarann *google classroom* terhadap minat belajar peserta didik.
3. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 22 Bandung Berdasarkan batasan masalah yang sudah dipaparkan diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

Berdasarkan batasan masalah diatas, peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran berbasis *online* pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 22 Bandung tahun pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 22 Bandung tahun pelajaran 2021/2022?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran berbasis *online* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 22 Bandung tahun pelajaran 2021/2022?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran berbasis *online* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 22 Bandung tahun pelajaran 2021/2022.

2. Untuk mengetahui bagaimana minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 22 Bandung tahun pelajaran 2021/2022
3. Untuk mengungkapkan besarnya pengaruh penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran berbasis *online* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 22 Bandung tahun pelajaran 2021/2022.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat baik secara teoritis maupun praktis, antara lain

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan menjadi tambahan referensi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan terutama mengenai penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran berbasis online terhadap minat belajar peserta didik.

2. Manfaat kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan arah dan kebijakan pendidikan dengan mengetahui media, model dan metode pembelajaran yang efektif dan baik dalam mata pelajaran ekonomi sehingga peserta didik mampu meningkatkan minat belajarnya.

3. Manfaat praktis

a. Bagi Sekolah

Memberikan referensi baru atau informasi kepada sekolah mengenai sebesar besar pengaruh penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran berbasis online terhadap minat belajar peserta didik.

b. Bagi Guru

Guru mampu meningkatkan kualitas pembelajaran setelah mengetahui hasil dari penggunaan *google classroom* terhadap minat belajar peserta didik

c. Bagi siswa

Siswa mampu meningkatkan minat belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis online *google classroom*.

F. Definisi Operasional

Supaya memudahkan mengetahui apa isi dari judul penelitian Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Online* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik (Survei Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 22 Bandung Tahun Pelajaran 2021/2022) ini, maka peneliti memberikan makna makna yang terdapat dalam judul supaya tidak terjadi kesalahan dalam penafsiranurut buku panduan penulisan KTI FKIP UNPAS (2021, hlm. 21).

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005, hlm. 849) “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”.

2. *Google Classroom*

Menurut Classroom dalam Pinandhito, dkk., (2020, hlm. 7) menjelaskan *Google Classroom* sebagai berikut

Google Classroom merupakan platform yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar secara daring dan gratis. *Google Classroom* menawarkan sebuah fitur yang efisien, mudah digunakan, dan membantu pengajar dalam mengelola tugas. Dengan *Google Classroom*, pengajar/ guru dapat membuat kelas, mendistribusikan tugas, memberi nilai, mengirim masukan, dan melihat semuanya disatu tempat.

3. Pembelajaran berbasis daring

Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 5) menjelaskan pembelajaran daring sebagai berikut “Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring web. Setiap mata kuliah/pelajaran menyediakan materi dalam bentuk rekaman video atau *slideshow*, dengan tugas tugas minggun yang harus dikerjakan dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan dan beragam sistem penilaian”.

4. Minat belajar

Menurut Setiani & Priansa (2018, hlm. 61) “Minat belajar adalah sesuatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan”.

5. Peserta didik

Menurut Undang Undang No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 4 “Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu”.

Bersumber pada apa yang telah jelaskan diatas peneliti ingin mengukur besarnya pengaruh penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran berbasis *online* terhadap minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik dimana *google classroom* ini merupakan alat atau media yang digunakan untuk memudahkan pembelajaran yang dilaksanakan secara *online*.

G. Sistematika Skripsi

Pada bagian ini berisi mengenai gambaran secara keseluruhan isi dalam skripsi yang digunakan untuk mempermudah dalam penyusunan pembuatan skripsi. Adapun kandungan dari setiap Bab nya sebagai berikut:

1. **Bab I Pendahuluan** , berisikan latar belakang masalah penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian , manfaat penelitian, definisi operasional dari setiap kata yang tercantum dalam judul dan sistematika skripsi yang digunakan.
2. **Bab II Kajian Teori**, berisi mengenai landasan teori yang digunakan dalam penulisan skripsi , penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi, kerangka pemikiran yang dituangkan oleh penulis dan asumsi serta hipotesis penelitian.
3. **Bab III Metode Penelitian**, berisi mengenai metode penelitian, desain penelitian, subjek objek dalam penelitian, tahap pengumpulan data yang digunakan serta bagaimana cara pengolahan data supaya mendapatkan data

yang valid dan reliabel dan juga langkah langkah penelitian dari tahap perencanaan sampai dengan tahap mendapatkan kesimpulan dalam penelitian.

4. **Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**, berisi hasil pengolahan dan perhitungan yang didapatkan dalam penelitian dan juga analisis untuk menjawab rumusan masalah yang sudah tertera.
5. **Bab V Simpulan dan Saran**, berisikan mengenai kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis supaya penelitian ini dapat menjadi referensi kepada pihak pihak yang sudah terlibat di dalam penelitian ini.