

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan manusia secara sadar dalam menambah wawasan pengetahuan, mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter atau watak seorang manusia agar menjadi manusia yang cerdas dan bermartabat. Pendidikan adalah cahaya penerang yang akan menuntun manusia dalam menentukan arah, tujuan dan makna kehidupan dimasa yang akan datang. Akan tetapi pada zaman sekarang ini begitu banyak problematika pendidikan di negara kita ini mulai dari masalah kurikulum, kualitas siswa, dan bahkan minat belajar siswa yang kurang optimal disetiap proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, sangat perlu untuk merubah desain pendidikan yang dapat mendukung terciptanya generasi emas bangsa Indonesia. Salah satunya dengan memperbarui sistem pembelajarannya. Sistem pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dapat dikatakan tepat (baik) apabila pelaksanaan program pembelajarannya memenuhi tiga kriteria, yaitu daya tarik, daya guna (efektifitas), dan hasil guna (efisiensi). Dengan tidak terpenuhinya salah satu dari tiga kriteria tersebut, berarti sistem pembelajaran bisa dikategorikan kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa dalam sistem pembelajaran dibutuhkan proses yang dirancang sedemikian rupa sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa secara menarik, efektif dan efisien. Sehingga dengan adanya perpaduan tersebut akan melahirkan interaksi

edukatif dengan memanfaatkan media sebagai bahan ajar. Pada sistem pembelajaran guru dan siswa saling mempengaruhi, sehingga aktifitas belajar bisa hidup dan memiliki tujuan yang jelas.

Untuk mewujudkan semua itu maka antara guru dan siswa membutuhkan media sehingga terjadi interaksi yang saling mempengaruhi. Salah satunya adalah dengan menggunakan sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi

Teknologi informasi dan komunikasi mempermudah kehidupan manusia. Jika menggunakan alat teknologi informasi dan komunikasi, dua benua akan terasa tidak berjarak. Kehadiran komputer, internet, telepon seluler, dan berbagai alat teknologi informasi dan komunikasi membuat arus informasi semakin lancar. Teknologi informasi dan komunikasi sangat dirasakan kebutuhan kepentingannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memuat semua teknologi yang berhubungan dengan penanganan informasi. Penanganan ini meliputi pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Jadi, TIK adalah teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Oleh karena itu pendidikan berbasis teknologi ini harus diterapkan di sekolah-sekolah karena pendidikan berbasis teknologi ini dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan juga dengan adanya pendidikan berbasis teknologi ini dapat memudahkan siswa dalam memuat segala informasi yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari sehingga

siswa memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas terhadap materi materi yang sedang dipelajarinya.

Penggunaan teknologi yang berkaitan dengan media pembelajaran dapat berperan banyak untuk membenatu guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan juga penggunaan media pembelajaran berbasis teknoogi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa . Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian siswa untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar dapat meningkat (Sabran, 2019:123). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Gerlach & Ely yang dikutip dari buku H.Rayandra Asyhar (2011) yang berjudul Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran bahwa Media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh

pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (hardware), seperti computer, TV, projector, dan perangkat lunak (software) yang digunakan pada perangkat keras itu."

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan penulis dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan ditemukan fakta bahwa kurang optimalnya kegiatan pembelajaran di masa pandemi covid ini Guru hanya sebatas memberikan ringkasan materi dan latihan soal yang diberikan kepada siswa lalu siswa mengumpulkannya melalui email dengan dedline yang sudah ditentukan oleh

guru yang bersangkutan, Hal ini membuat siswa merasa cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu agar minat belajar siswa tetap terjaga keoptimalannya menurut penulis perlu suatu hal yang baru dalam kegiatan pembelajaran ini agar siswa kembali merasa tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran apalagi saat ini tengah terjadi pandemi covid-19 yang menyebabkan sekolah dirumahkan dan dilakukan dengan metode daring (dalam jaringan) hal ini membuat guru harus melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi penunjang proses pembelajaran agar dapat membagikan materi dan tugas secara mudah dan bisa diakses dengan mudah juga oleh siswa.

Kementrian pendidikan dan kebudayaan (kemendikbud) terus berupaya menyesuaikan pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan zaman, salah satunya dengan kebutuhan dan kompetensinya apalagi selama tahun 2020 hingga 2021 awal ini pemberitaan tentang dinamika pelaksanaan pembelajaran jarak jauh mewarnai pendidikan nasional. Muncul pula narasi masa depan pendidikan berbasis teknologi digital. Selama sepuluh bulan terakhir, pemerintah mengharuskan pembelajaran jarak jauh (PJJ) diterapkan untuk mencegah penyebaran Covid-19. Di tengah keketatan, ketidaksiapan, dan keterbatasan sarana prasarana belajar yang bercampur kekalutan orangtua, pendidik, dan siswa, banyak kalangan menilai inilah momen yang tepat untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi untuk bekal pendidikan di masa depan.

Menurut penulis ada beberapa aplikasi berbasis teknologi yang melakukan proses pembelajaran secara daring (dalam jaringan) dan bisa dimanfaatkan dalam proses

pembelajaran salah satunya yaitu *Google Classroom*. Karena *Google Classroom* ini bisa digunakan dimanapun dan kapanpun karena sangat gampang di akses oleh guru maupun siswa ditambah lagi dengan keadaan yang sudah semakin maju dimana semua siswa SMA khususnya sudah memiliki *smartphone* atau ponsel pintar yang sudah tersambung internet. *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. sebagaimana yang telah dikemukakan oleh (Bender & Waller, 2014:37) Menurut (Bender & Waller, 2014: 37) *Google classroom* sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa

Aplikasi *Google Classroom* ini masih jarang bahkan belum diketahui oleh sebagian guru di Indonesia. Layanan aplikasi ini diasumsikan dan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam menjawab persoalan dan hambatan pembelajaran di kelas. Seperti terbatasnya waktu yang tersedia di dalam kelas dan kurangnya waktu untuk berdiskusi dalam mengkaji materi pelajaran akuntansi. Selain itu, *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang telah dikumpulkan.

Melihat permasalahan-permasalahan diatas dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mengoptimalkan minat belajar siswa sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang kreatif dan inovatif serta dapat digunakan dan diakses dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan hasil uraian-uraian diatas, mendorong

peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul
**“Analisis Pemanfaatan Aplikasi
Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Dalam
Meningkatkan Minat Belajar Siswa kelas XI di SMA Pasundan
8 Bandung ”.**

B. FOKUS PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang masalah , maka fokus penelitian ini adalah: “Bagaimana manfaat Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA Pasundan 8 Bandung”

C. BATASAN DAN RUMUSAN MASALAH

1. BATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang penelitiandan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang dimaksud dalam penelitian ini dibatasi pada *Google Classroom*.
- b. Masalah penelitian difokuskan pada minat belajar siswa.
- c. Mata pelajaran difokuskan pada mata pelajaran ekonomi.

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang penelitian, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Apa yang membuat Aplikasi *Google Classroom* layak digunakan sebagai media Pembelajaran jarak jauh ?

- b. Apakah Google Classroom adalah solusi untuk proses pembelajaran selama covid-19 ?
- c. Apakah dengan menggunakan aplikasi Google Classroom ini minat belajar siswa mengalami peningkatan?

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kebermanfaatan Aplikasi *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran mampu meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA Pasundan 8 Bandung?
- b. Untuk mengetahui apakah Google Classroom adalah solusi untuk proses pembelajaran selama covid-19
- c. Untuk mengetahui Apakah dengan menggunakan aplikasi Google Classroom ini minat belajar siswa ada peningkatan?

E. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diharapkan dapat tercapai, antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai bahan acuan atau pedoman dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.
 - b. Sebagai wawasan baru dalam bidang pendidikan yang akan menjadi bekal untuk di aplikasikan dalam kehidupan nyata
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti,
Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama di Perguruan Tinggi dan menambah wawasan peneliti sebagai calon guru.
 - b. Bagi Guru,

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan kreativitas guru dalam mengolah proses pembelajaran Sebagai upaya dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif serta meningkatkan kecerdasan intelektual siswa dalam berfikir

c. Bagi Siswa

Menambah wawasan siswa tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi

Menambah Minat dan Motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu untuk mengetahui bagaimana tingkat minat belajar siswa dengan menggunakan E-Learning Google Classroom di SMA Pasundan 8 Bandung dan agar dapat memanfaatkan media ini sebagai media pembelajaran demi menggali kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa sehingga hasil penelitian ini dapat diterapkan di sekolah, agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.