

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Telah terjadi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan ini inovasi yang cepat. Hal ini digambarkan dengan hadirnya inovasi yang menyebar dengan cepat dan luas disetiap bagian dari kehidupan salah satunya didalam dunia pendidikan, dalam rangka mengsinergikan pengajaran merupakan suatu bentuk yang dianggap oleh sekolah sebagai pendekatan untuk mengumpulkan dan membentuk siswa yang berkualitas sehingga mereka dapat mengikuti perkembangan pembelajaran di dalam dunia teknologi. Pembelajaran merupakan pendorong dalam ilmu pengetahuan dan inovasi. Dalam pembelajaran saat ini telah ditetapkan intruksi online yaitu ditengah virus corona, oleh karena itu pendidik dituntut memiliki pilihan untuk merencanakan pelatihan sedemikian rupa agar siswa tetap mengikuti pembelajaran.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam pasal 1 menjelaskan bahwa upaya tanpa disadari dalam membuat suasana pembelajaran bisa berjalan dengan efektif dan menumbuhkan kemampuan mereka berbicara secara mendalam, bijaksana, berwawasan. Dalam seperti ini akan membutuhkan orang yang dibutuhkan tanpa harus meminta bantuan dari selaku guru yang mengatur di dalam ruang kelas.

Untuk mensinergikan interaksi modernisasi diperlukan adanya perubahan cara pandang yang perlu di aplikasikan oleh pengajar dalam bentuk siklus pembelajaran di sekolah. Saat ini pendidik memiliki pilihan untuk mendominasi dan mengerjakan inovasi data dan menerapkannya dalam pembelajaran di ruang belajar, berencana untuk meningkatkan hasil secara cerdas, bermanfaat, viable, motivasional, bermanfaat kemampuan

dasar sebagai penggunaan inovasi.

Google Classroom ini benar-benar memudahkan pengajar dengan cepat dan sistematis kepada siswa. Dengan adanya aplikasi *Google Classroom* ini bisa memberikan kemudahan bagi siswa untuk dalam proses pembelajaran, hal ini terjadi dengan adanya suatu informasi tentang cara pemanfaatan *Google Classroom* dalam latihan pembelajaran sehingga dapat menjadikan suatu inovasi yang sangat berguna di dalam ruang pendidikan, selain itu *Google Classroom* ini dapat memberikan pembuatan akses belajar yang sangat mudah dengan melalui internet. Melihat memang masih langka dan belum dikenal oleh pendidik tertentu yang di Indonesia dikarenakan keterjangkauan akses internet yang masih belum memadai.

Google Classroom memang ditujukan untuk bekerjasama dengan pengajar dan kerjasama siswa dalam ranah media berbasis web. Hal ini terjadi dengan alasan belum adanya informasi pendidik dalam suatu pemanfaatan media internet untuk beradaptasi yang belum adanya pemanfaatannya yang belum maksimal serta belum adanya pemanfaatan media pembelajaran berbasis inovasi di sekolah.

Untuk itu peneliti memilih SMA NEGERI 1 RAJAGALUH dikarenakan dapat melihat dari dampak pengguna aplikasi ini untuk hasil pembelajaran PPKn yang memanfaatkan *Google Classroom*. Di dalam pelajaran PPKn akan ada penerapan *Google Classroom* untuk memberikan suatu langkah awal dalam mempermudah pembelajaran sekaligus inovasi didalam suatu kegiatan belajar mengajar yang dengan situasi pembelajaran online di situasi *covid-19*, sampai dimana perencanaan ini ditunjukkan kepada siswa dalam memanfaatkan modernisasi dengan teknologi informasi.

Bagaimanapun mengingat persepsi yang dibuat, hal ini dikarenakan belum adanya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran tapi pada dasarnya dengan kemajuan teknologi ini sangat membantu adanya inovasi untuk pembelajaran sehingga bisa memudahkan dan terjangkau.

Pemanfaatan tersebut dari media pembelajaran yang masih kurang signifikan karena yang terjadi adanya penyebab yang akhirnya siswa sulit memahami mata pelajaran yang pada saat itu berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Mengingat penggambaran diatas dengan mengangkat judul “Pengaruh pengguna aplikasi *Google Classscroom* terhadap hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran PPKn”.

B. Identifikasi Masalah

Adapun yang sudah dijelaskan dalam latar belakang untuk bisa memudahkan dalam proses penelitian sehingga tidak terdapat kesipangsiuran, sehingga di indentifikasi permasalahan penelitian yaitu:

1. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengharuskan kepada sekolah terutama guru dan siswa dapat mengatasinya dengan harus bisa mengikuti dengan pesatnya teknologi informasi dan komunikasi.
2. Kegiatan pembelajaran harus bisa mengikuti dengan adanya media *Google Classroom* disebabkan virus corona , yang merupakan suatu tuntutan untuk dunia pendidikan sekaligus mendorong proses modernisasi dengan itu *Google Classroom* ini bisa memberikan kemudahan dan efektivitas.
3. Kurang optimalnya pemanfaatan media pada pembelajaran.
4. Hasil pembelajaran sangat menentukan dari pemahaman dalam proses pengajaran

C. Rumusan Masalah

Pada penjelasan motif kerangka yang sudah dipaparkan, kemudian penliti mengklarifikasi masalah diantaranya:

1. Apakah pembelajaran aplikasi *Google Classroom* ini dapat berpengaruhpada hasil belajar siswa?
2. Apakah *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa padamata pelajaran PPKn?

3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom*?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh pembelajaran dari media yang digunakan dalam aplikasi *google classcroom* dalam hasil pembelajaran siswa.
2. Mengetahui hasil belajar siswa melalui *Google Classroom* untuk meningkatkan mata pelajaran PPKn.
3. Mengetahui penggunaan aplikasi *Google Classroom* untuk memahami hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini studi atau hipotesis yang diidentifikasi dengan pemanfaatan inovasi korespondensi data, interaksi belajar bisa memanfaatkan media pembelajaran di dalam *Google Classroom* yang dapat melihat sifat belajar dan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Pendidik

Yang diharapkan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai kontribusi bagi guru untuk memberikan perkembangan baru dalam pelaksanaan informasi tentang pemanfaatan aplikasi *Google Classroom* dalam latihan pembelajaran.

- b. Siswa

Penelitian ini diharapkan siswa ini bisa memberikan ruang belajar latihan yang dapat diperoleh dari informasi dalam tugas sekolah atau pembelajaran sehingga bisa memanfaatkan *Google Classroom*.

c. Sekolah

Memberikan kontribusi kepada pihak sekolah khususnya SMAN 1 RAJAGALUH sehingga proses pembelajaran bisa lebih terjangkau dan efektif bagi peserta didik.

E. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Merupakan media pembelajaran salah satu cara agar siswa tidak kehabisan tenaga setelah latihan dan dampak terbaiknya adalah siswa dapat dibangkitkan dan mempermudah pengenalan topik. Yang merupakan wadah dimana media pembelajaran dapat dibuat konkrit dengan menggunakan perbaikan mekanis dalam bidang pelatihan.

2. *Google Classroom*

Google Classroom adalah tahap blended learning yang berkomitmen untuk setiap tingkat pelatihan yang direncanakan untuk menemukan jawaban atas tantangan dalam membuat, berbagi, dan memesan setiap tugas tanpa kertas. Di mana *Google Classroom* dapat mempermudah pendidik untuk menyampaikan data dan mempermudah.

3. Hasil Belajar

Merupakan hasil belajar yang dirasakan oleh siswa dalam pendidik setelah masing-masing memberikan materi pembelajaran pada satu mata pelajaran yang disampaikan, yang meyiratkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian hasil akhir siswa setelah melakukan pembelajaran dengan ini hasil belajar juga berperan penting dalam siklus pembelajaran.

4. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Ketika pemerintah menetapkan pendidikan dan kewarganegaraan

sebagai salah yang merupakan salah satu mata pelajaran harus dimasukkan dalam kurikulum sekolah, pendidikan kewarganegaraan menjadi sangat penting. Hal ini dapat dilihat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yang mewajibkan kurikulum memasukkan pendidikan kewarganegaraan, yang pada prinsipnya bertujuan untuk membentuk kewarganegaraan yang baik dan mempersiapkan masa depan warga negara.

G. Sistematika Skripsi

Dalam menyusun skripsi, diperlukan sebuah sistematika yang dimana agar membantu untuk mempermudah pengerjaan skripsi ini menjadi lebih sistematis dan tersusun secara rapih. Adapun untuk penyusunan sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Indetifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Definisi Operasional
- G. Sistematika Skripsi

BAB II KAJIAN TEORI

- A. Media Pembelajaran
 - 1. Pengertian Media Pembelajaran
 - 2. Fungsi Media Pembelajaran
 - 3. Manfaat Media Pembelajaran
 - 4. Pemanfaatan Flatfrom dalam Pembelajaran Daring
- B. *Google Classroom*
 - 1. *Pengertian Google Classroom*

2. Manfaat *Google Classroom*
 3. Fungsi *Google Classroom*
 4. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*
 5. Penggunaan *Google Classroom*
- C. Hasil Belajar
1. Pengertian Hasil Belajar dan Penilaian Hasil Belajar
 2. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar
 3. Manfaat Hasil Belajar
 4. Tujuan penilaian Hasil Belajar
 5. Indikator Hasil Belajar
- D. Pendidikan Kewarganegaraan
1. Hakikat Pembelajaran PKN
 2. Tujuan Pembelajaran PPKn
 3. Pembelajaran PPKn pada Sekolah Menengah Atas (SMA)
 4. Kaitan antara Pembelajaran PPKn Daring Melalui *Google Classroom* dengan Hasil Belajar
- E. Kajian Peneliti Terdahulu
- F. Kerangka Pemikiran

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Metode Penelitian
- B. Desain Penelitian
- C. Subjek dan Objek Penelitian
- D. Teknik Pengumpulan Data
- E. Instrumen Penelitian
- F. Teknik Analisis Data
- G. Prosedur Penelitian

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

- A. Deskripsi Umum Lokasi dan Objek Penelitian
- B. Deskripsi Hasil Penelitian

C. Pembahasan

BAB V Simpulan dan Saran

A. Simpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN