

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Terbentuknya setiap teknologi baru yang muncul merupakan tanda adanya perkembangan zaman. Ilmu pengetahuan termasuk faktor pendukung dari perkembangan zaman ini. Saat ini teknologi sudah berada pada tahap digital. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang mengalami banyak sekali kemajuan membawa dampak positif bagi kehidupan manusia. Peningkatan yang sangat pesat pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini berpengaruh terhadap pendidikan. Pemanfaatan teknologi harus digunakan dengan bijak agar memudahkan kita dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya memudahkan dalam bidang pendidikan (Lestari, 2018).

Manusia sebagai makhluk sosial tidak bisa membatasi dirinya atau menyangkal adanya teknologi, karena kehidupan bermasyarakat sudah berdampingan dengan teknologi. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan sudah tidak asing lagi. Saat ini pendidikan sangat bergantung pada teknologi, baik pendidik maupun peserta didik dituntut untuk dapat menguasai teknologi yang berkembang seiring berjalannya waktu. Pendidik sebagai peran utama yang berpengaruh terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia harus dapat mengatasi perkembangan yang mempengaruhi perubahan keadaan pada pembelajaran. Pengaruh teknologi dalam bidang pendidikan ini membawa dampak positif dan negatif. Dampak positifnya semakin cepat dan mudah informasi mengenai pengetahuan yang akan dijangkau. Namun dampak negatifnya yaitu terjadi perubahan perilaku terhadap masyarakat lingkungan sekitarnya. Mengenai keadaan ini, maka pendidikan memiliki kewajiban untuk mengembangkan dampak positif teknologi pada pendidikan agar dapat memperbaiki dampak negatifnya (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016).

Pendidikan merupakan suatu kegiatan secara sadar dan berencana untuk mencapai tujuan pendidikan. Didalam suatu pendidikan terdapat suasana belajar dan proses pembelajaran. Pendidikan diperlukan untuk kehidupan yang lebih baik lagi atau kemajuan yang nyata. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik agar mengerti, memahami, melakukan, dan membuat manusia menjadi lebih kritis lagi dalam proses berpikir. Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan dan mencurahkan pikiran serta kemampuan yang disadari siswa dan direncanakan secara terstruktur, oleh karena itu pendidikan harus mempengaruhi siswa agar lebih baik dari yang sebelumnya tidak mereka ketahui sehingga menjadi tahu melalui proses pembelajaran (Cintia & Kristin, 2018). Pendidikan saat ini guru sebagai pendidik diminta untuk bekerja lebih keras dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Penyampaian materinya dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan beberapa macam model, pendekatan, serta strategi yang bisa digunakan dalam mendesain pembelajaran.

Pendidikan memiliki peranan penting terhadap sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan modal dalam peningkatan sumber daya manusia dengan memperluas keterampilan dan kualitas diri sebagai faktor pendukung untuk menjalani kehidupan. Pendidikan memiliki fungsi untuk memusnahkan sumber dari penderitaan rakyat Indonesia seperti pembodohan dan ketertinggalan. Serta fungsi dari pendidikan Indonesia itu sendiri menjelaskan bahwa pendidikan nasional ada untuk mengembangkan kemampuan dan membangun karakter juga peradaban bangsa yang berkelas dalam rangka untuk mencerdaskan kehidupan bangsa ini (Sujana, 2019). Fungsi pendidikan ini berperan memberi tahu berbagai jenis pengetahuan, dan keterampilan untuk mempersiapkan anak di bidang pekerjaan tertentu (Haderani, 2018). Berdasarkan uraian diatas, fungsi pendidikan merupakan prosedur yang penting dan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Pendidikan harus bekerja untuk menopang kehidupan manusia guna menyalurkan ilmu pengetahuan dan norma sosial dari yang muda sampai yang tua (Nasution, 2016).

Keberhasilan pendidikan dapat dicapai melalui belajar. Belajar menjadikan proses yang terjadi pada suatu individu secara kompleks dan berlangsung seumur

hidup. Menurut Prasityo (2019, hlm. 3) belajar merupakan proses hubungan antara manusia dengan lingkungan sekitarnya maka terjadi perubahan pengetahuan, perilaku. Maksud dari lingkungan adalah teman, guru, keluarga, media, kondisi dan situasi. Belajar merupakan salah satu proses untuk mencapai suatu keberhasilan. Bagian terpenting dalam pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar siswa merupakan perilaku hasil belajar yang memiliki ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan hasil proses belajar dan tindak mengajar (Kanusta, 2021, hlm. 1). Hasil belajar juga merupakan skor yang diperoleh peserta didik melalui tes awal dan tes akhir. Menurut Sjukur (2012) menyatakan bahwa hasil belajar adalah proses dimana aktivitas seseorang dalam berkomunikasi dengan lingkungannya sedemikian rupa dan menghasilkan perubahan tingkah laku yang positif baik dari segi pengetahuan, sikap, ataupun aspek psikologis.

Dunia pendidikan di Indonesia saat ini sedang mengalami penurunan kualitas pembelajaran yang disebabkan oleh *Work From Home* (WFH) atau bekerja dari rumah, yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring (Massie & Nababan, 2021, hlm. 54). Dampak pembelajaran daring menurut Sari (2020, hlm. 468) ini mengakibatkan materi yang dipahami oleh siswa hanya sedikit, sebagian siswa tidak memahami mata pelajaran yang disampaikan, dan pendidikan karakter selama masa *pandemic* sedikit terabaikan. Sejalan dengan Khurriyati, dkk. (2021, hlm. 102) dampak lainnya adalah orang tua memberikan kemudahan pada siswa dalam menyelesaikan tugas yang mengakibatkan perkembangan siswa menurun. Siswa juga menjadi lebih acuh terhadap tugasnya jika tidak ada pendamping disisinya dan kurang percaya diri ketika menyelesaikan tugasnya. Oleh sebab itu mengakibatkan menurunnya hasil belajar peserta didik karena kurangnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan oleh pendidik. Dalam kondisi *pandemic* tidak lagi dijadikan acuan untuk menentukan kebijakan penyelenggaraan pendidikan. Pendidikan di Indonesia diarahkan kepada upaya mengembangkan manusia yang bukan hanya cerdas dari aspek kecakapan intelektual saja, melainkan juga kepribadian dan keterampilannya. Sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun. 2003 Bab II Pasal 3 yang menyatakan “Pendidikan nasional berfungsi

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

Berdasarkan hasil pengalaman peneliti di SDN 020 Lengkong Besar Bandung, peneliti menemukan suatu fenomena. Pada saat peneliti melakukan kegiatan di sekolah tersebut, peneliti membantu wali kelas II dan V untuk memberikan pembelajaran selama beberapa hari. Pembelajaran dilakukan melalui *WhatsApp Group* kelas, didalamnya berisikan wali kelas atau guru dan siswa kelas. Ketika peneliti selesai menyampaikan materi maka siswa diberikan tugas atau pekerjaan rumah, tugas ini dikumpulkan melalui pesan pribadi atau dapat dikumpulkan ketika mendapat giliran untuk pertemuan tatap muka. Hal ini merupakan salah satu masalah yang muncul, dengan penggunaan *WhatsApp* sebagai media untuk mengumpulkan tugas menjadi tidak efektif. Ada beberapa siswa yang tidak mengumpulkan tugasnya sehingga membuat mereka kekurangan nilai, selain itu beberapa siswa dikerjakan tugas sekolahnya oleh orang tua. Selain permasalahan diatas, peneliti juga menemukan permasalahan lain ketika melakukan pembelajaran tatap muka, yaitu siswa cenderung pendiam saat pembelajaran berlangsung karena jumlah siswa lebih sedikit yang berdampak terhadap hasil belajar siswa. Dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa, pendidik dapat menentukan media pembelajaran sesuai dengan tahapan pembelajarannya, maka media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu aspek keberhasilan siswa untuk mengeksplorasi ide-ide yang dimiliki.

Perencanaan pembelajaran dapat memperoleh keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, perlu adanya kegiatan yang dilakukan sebelum pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dilakukan sebelum pembelajaran dimulai yang didalamnya terdapat rangkaian kegiatan dalam rangka mempersiapkan semua yang saling bersangkutan pada proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Pada dasarnya tujuan pendidikan tidak dapat tercapai jika

pembelajaran tidak bisa dilakukan pada setiap satuan pendidikan. Pendidikan juga tidak akan terlaksana apabila sebelumnya tidak dipersiapkan secara matang dan tidak sistematis (Sujana, 2019).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa lebih aktif untuk berpartisipasi dalam kelas. Salah satu media pembelajarannya yaitu *google classroom*. *Google Classroom* adalah aplikasi yang dibuat oleh *google* untuk membantu pendidik dan peserta didik jika berhalangan bertatap muka secara langsung, penggunaannya dilakukan tanpa harus berhubungan dengan jadwal pembelajaran di kelas. *Google Classroom* dapat menggunakan berbagai platform seperti pada komputer dan perangkat seluler. Perangkat seluler melalui *google classroom* akan lebih memudahkan peserta didik untuk merealisasikan pembelajaran tanpa tatap muka (Sabran & Sabara, 2019). Penggunaan *google classroom* dalam metode pembelajaran di luar negeri sebagai penunjang kegiatan pembelajaran dan sebagai bentuk dukungan terhadap kemajuan teknologi saat ini. Aplikasi ini sangat mudah digunakan pada kegiatan belajar dan siapa saja dapat mudah mengaksesnya (Maharani & Kartini, 2019). Bahkan siswa di Sekolah Dasar dapat dengan mudah mengaksesnya tanpa kesulitan.

Adapun hasil penelitian terdahulu mengenai *google classroom* menurut Kasih (2021) dalam penelitiannya hasil belajar yang diambil merupakan hasil ujian tengah semester matematika. Menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *google classroom* dengan hasil belajar matematika siswa. Sedangkan menurut Suhayati, dkk., (2021) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas VI dengan kontribusi pengaruhnya sebesar 21,7%. Menurut Rachman, dkk., (2020) menyatakan bahwa terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar bola basket pada siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi *google classroom* lebih tinggi dari pada siswa yang mengikuti model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi *google classroom*. Selanjutnya menurut penelitian Sustiningsih (2021) menyatakan bahwa efektivitas media *google classroom* yang dilihat dari peningkatan

rata-rata hasil belajar siswa sebesar 25% dengan uji *N-gain* 0,375 dengan kategori sedang. Dengan demikian media *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V. menurut Lasmianna (2021) hasil penelitian sudah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menggunakan media *google classroom* di sekolah dasar, bisa memudahkan pembelajaran yang saat ini sedang dilakukan, penggunaan *google classroom* juga bisa membuat hasil belajar lebih meningkat, karena di dalam aplikasi *google classroom* tersebut memiliki beberapa fitur yang bisa membantu dan mempermudah pembelajaran.

Berdasarkan uraian-uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian **“Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Belajar Siswa di Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang muncul diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi yang lebih terarah pada pembelajaran.
2. Kurangnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
3. Hasil belajar pada saat pelaksanaan pembelajaran belum sesuai harapan dikarenakan ketidakaktifan siswa dalam proses belajar.
4. Menurunnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran pasca pandemi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *google classroom* di kelas IV SDN Cikawari?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas IV dengan menggunakan *google classroom*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan penerapan *google classroom* di kelas IV SDN Cikawari.
2. Untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeksripsikan upaya peningkatan kemampuan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas dengan menggunakan *google classroom*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak. Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan menambah pengetahuan peneliti mengenai teori-teori *google classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Cikawari. Sehingga dengan dibuatnya penelitian ini, kualitas pembelajaran diharapkan menjadi lebih baik dari sebelumnya dan diharapkan menjadi acuan kepada peneliti berikutnya mengenai penggunaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peserta didik, pendidik, sekolah, dan peneliti yang akan diuraikan sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Memberikan gambaran suasana belajar dengan menggunakan media menjadi lebih menarik, tidak membosankan, mampu memberikan pembelajaran aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan *google classroom*, dan dapat memanfaatkan *google classroom* sebagai bahan ajar juga dapat mengembangkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Pendidik

Diharapkan dapat memberikan gambaran serta alternatif media yang digunakan dalam pembelajaran, dengan adanya *google classroom* ini akan memudahkan pembelajaran, dapat menambah wawasan kepada guru mengenai media pembelajaran yang lebih inovatif dan waktu pembelajaran yang lebih singkat.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan mampu memberi solusi untuk memperbaiki kualitas pendidikan agar dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih baik, dapat membuat sekolah menjadi lebih meningkatkan lagi ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap pemanfaatan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan, dan dapat menjadi kemudahan dalam pemenuhan tugas selanjutnya yang meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan mampu memberi solusi, wawasan, informasi, dan referensi bagi peneliti terhadap penggunaan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa. Juga penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti untuk menjadi pendidik yang lebih baik.

F. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan masalah, dan yang sudah disebutkan diatas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan dengan penggunaan *google classroom* untuk penerapan *test* terhadap pembelajaran.
2. Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini adalah aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.
3. Materi yang diberikan kepada siswa adalah Tema 1 Indahya Kebersamaan Subtema 2 Kebersamaan dalam Keberagaman.

G. Definisi Operasional

1. *Google Classroom*

Google classroom adalah aplikasi yang memungkinkan anda untuk membuat ruang kelas di dunia maya. Aplikasi ini dikembangkan oleh *google* untuk sekolah dan penggunaannya gratis. Selain itu, *Google Classroom* adalah cara untuk mendistribusikan tugas, menyerahkan tugas, dan menilai tugas yang akan dikirimkan. Aplikasi ini bisa membantu siswa dan guru untuk melakukan proses belajar mengajar dengan lebih luas dan matang. *Google Classroom* dipersiapkan untuk mempermudah komunikasi guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada guru untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa. Guru mempunyai waktu yang panjang untuk memberikan tugas kepada siswa, juga dapat membuka forum diskusi bagi siswa secara *online*. Tetapi penggunaan aplikasi *Google Classroom* membutuhkan akses internet yang memadai.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan skor yang dihasilkan siswa melalui *test* awal dan *test* akhir. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang telah menghadapi proses peralihan ilmu pengetahuan dari orang dewasa. Jadi dengan adanya hasil belajar, siswa mampu mengetahui seberapa jauh pengetahuan yang diserap, dipahami, dan dimiliki dalam materi pelajaran tertentu. Hasil belajar juga merupakan suatu perubahan perilaku seseorang yang dapat dilihat atau diamati dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

H. Sistematika Skripsi

Uraian bagian sistematika pembahasan, peneliti mendeskripsikan isi setiap bab, urutan dalam penulisan, dan hubungan antara satu bab lainnya dalam membuat sebuah kerangka. Pemaparan sistematika skripsi dapat dipaparkan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan ini menggambarkan pernyataan tentang masalah penelitian. Bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, definisi operasional, dan sistematika pembahasan yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar”.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Dalam bab ini berisikan kajian teori dan kerangka pemikiran yang berkaitan dengan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Dalam bab ini membahas mengenai metode penelitian yang berisikan jenis penelitian yang digunakan, subjek penelitian, instrument penelitian yang digunakan dalam memperoleh data, sumber data, teknik pengumpulan data, serta metode analisis data yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Dalam bab ini membahas mengenai hasil penelitian dari analisis data yang selanjutnya dijelaskan pada pembahasan yang lebih mendetail berdasarkan pengaruh penggunaan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Dalam bab ini berisi simpulan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, serta pemberian saran untuk mengoreksi kekurangan-kekurangan dari penelitian yang telah dilakukan sebagai pemahaman terhadap hasil analisis penelitian.