

# **BAB I PEDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang**

Pendidikan menentukan kualitas suatu individu. Kualitas suatu individu membentuk karakter suatu bangsa. Hingga kini bangsa Indonesia terus berupaya memajukan negara dengan memajukan kualitas pendidikan. Upaya meningkatkan kualitas Pendidikan dilakukan oleh pemerintah dengan cara membentuk undang-undang yang melandasi sistem Pendidikan di Indonesia yaitu UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam undang-undang tersebut berbunyi bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka menerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan 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 yang demokratis serta bertanggung jawab.

Perubahan demi perubahan dalam sistem Pendidikan di Indonesia seringkali dilakukan oleh pemerintah guna menjadikan pendidikan yang lebih berkualitas, untuk mencapai tercapainya tujuan Pendidikan Nasional. Perubahan dalam Sistem Pendidikan saat ini gencar dilakukan oleh pemerintah, apalagi saat ini Indonesia telah melewati pandemi yang disebabkan oleh *Corona Viruses Disease-19* (COVID-19) yang mengakibatkan terbatasnya interaksi serta mobilitas manusia. Perubahan dalam sistem Pendidikan diantaranya kurikulum yang terdiri atas rencana pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, tujuan pembelajaran, media pembelajaran dan sistem evaluasi. Di masa pandemi COVID-19 dalam menerapkan kurikulum, pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk fleksibel dalam penerapannya. Salah satunya dengan menerapkan pembelajaran secara daring atau jarak jauh serta memanfaatkan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Hal tersebut memaksa para pendidik harus memiliki kompetensi dalam pembelajaran daring untuk menciptakan proses pembelajaran yang

efektif dalam segala keterbatasan. Pada pembelajaran pasca pandemi saat ini, tentu kebiasaan pembelajaran secara daring selama pandemi berlangsung tidak bisa ditinggalkan begitu saja. Melainkan hal tersebut berdampak baik, karena terdapat penerapan pembelajaran yang dirasa perlu dilakukan secara berkelanjutan walau kini pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka. Diantaranya yaitu pemikiran bahwa peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja, kini pembelajaran berpusat pada siswa atau yang dikenal dengan *student center learning* (Marbun, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Sumatra 40 Bandung, melalui survei dan wawancara langsung dengan salah satu guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sekolah tersebut, diketahui bahwa mata pelajaran tersebut merupakan salah satu pelajaran yang kurang diminati. Dalam mempelajari Mata Pelajaran PPKn peserta didik kesulitan dalam menghafal banyak materi yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan guru mata pelajaran PPKn, disebutkan bahwa hasil belajar peserta didik pada salah satu materi PPKn yaitu materi Kedaulatan Negara Republik Indonesia dari tahun ke tahun relatif rendah dan kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor salah satunya adalah model pembelajaran yang dipakai oleh guru (Djonomiarjo 2020).

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka yang disusun secara sistematis yang berisi langkah-langkah pembelajaran dalam mewujudkan tujuan pembelajaran, yang didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media, dan alat (Octavia 2020). Dalam pembelajaran abad 21 mengharuskan peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran, dimana guru hanya berperan sebagai fasilitator. Peran guru sebagai fasilitator sangat penting, terutama dalam memilih model pembelajaran yang tepat diterapkan dalam materi yang sedang dipelajari, karena hasil belajar ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran (Djonomiarjo 2020). Salah satu model pembelajaran yang proses pembelajarannya berpusat pada peserta didik adalah model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mengangkat suatu permasalahan dalam

membangun pengetahuan sendiri, sehingga dalam praktiknya membuat peserta didik untuk berfikir serta berperan aktif dalam pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* membuat proses pembelajaran berpusat pada peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar materi yang sedang dipelajari (Djonomiarjo 2020).

Dalam menerapkan suatu model pembelajaran juga dibantu dengan media pembelajaran yang menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Maka dari itu tugas guru pada pembelajaran abad 21 kini lebih besar, karena diperlukan kreatifitas yang tinggi dalam memfasilitasi peserta didik. Berdasarkan *Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skills* pembelajaran abad 21 mengharuskan peserta didik menguasai 4 kompetensi yaitu kemampuan dalam berkomunikasi, berfikir kritis, dan berfikir kreatif, selain itu mengharuskan peserta didik dalam menguasai teknologi yang menunjang proses pembelajaran. Begitu juga dengan guru yang harus memiliki kemampuan dalam menyesuaikan teknologi yang dipakai dalam pembelajaran. Salah satu media yang cocok digunakan dalam menunjang proses pembelajaran adalah kelas Virtual *Google Slide*.

Kelas virtual *Google Slide* merupakan satu platform pembelajaran yang membuat suatu ekosistem kelas ke dalam bentuk *online*, di dalamnya terdapat animasi yang menggambarkan suatu kelas. Dengan dibentuknya kelas virtual menjadikan proses pembelajaran *online* dirasa lebih optimal (Parahita et al. 2021). Pembelajaran melalui kelas virtual akan lebih optimal apabila disinkronisasi dengan platform lain seperti konversi pdf *online*, kuis *online*, *youtube*, serta *google drive* (Pertiwi & Utama, 2020 dalam Parahita et al. 2021). Dengan menggunakan kelas virtual peserta didik dalam mengakses pembelajaran lebih mudah tidak terbatas oleh ruang dan waktu sehingga pembelajaran lebih efektif (Parahita et al 2021).

Hasil penelitian terdahulu yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Rerung Sinon, and Widyaningsih 2017). Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran berbantuan kelas virtual menjadikan proses pembelajaran berjalan lebih efektif (Mustaji and Subroto

2021). Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penelitian ini dirasa penting dan perlu untuk dilaksanakan dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Melalui Kelas Virtual *Google Slides* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang sebagaimana dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik karena stigma banyaknya hafalan dan materi yang harus dipelajari oleh peserta didik.
2. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam materi Kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia kurang dari KKM yaitu 75. Hal tersebut dapat disebabkan karena penerapan model pembelajaran yang kurang tepat diterapkan dalam materi tersebut. Salah satu model pembelajaran yang tepat diterapkan dalam materi tersebut adalah model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*.
3. Dalam menerapkan suatu model pembelajaran juga perlu dibantu dengan media pembelajaran yang menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu media yang cocok digunakan dalam menunjang proses pembelajaran adalah kelas virtual *google slides*.
4. Belum ditemukan informasi yang memadai mengenai Model *Problem Based Learning* melalui Kelas Virtual *Google Slides* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn.

## **C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah utama dalam penelitian ini adalah: “Apakah pembelajaran Model *Problem Based Learning* melalui Kelas Virtual *Google Slides* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn?”

## **2. Pertanyaan Penelitian**

Mengingat rumusan masalah utama sebagaimana dijelaskan di atas masih terlalu luas, sehingga belum menunjukkan batas-batas yang garus diteliti. Maka rumusan masalah utama tersebut kemudian dirincikan ke dalam pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* melalui kelas virtual *Google Slide*?
- b. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* melalui kelas virtual *Google Slide*?

## **3. Batasan Masalah**

Untuk mempermudah dan memfokuskan arah penelitian dalam mengkaji dan mencari solusi permasalahan penelitian ini, maka dibuat batasan-batasan masalah sebagai berikut:

- a. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX SMP Sumatra 40 Bandung.
- b. Materi pembelajaran yang diajarkan yaitu Kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- c. Objek penelitian yaitu hasil belajar peserta didik melalui Pembelajaran dengan Model *Problem Based Learning* melalui Kelas Virtual *Google Slides* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn
- d. Penelitian dilaksanakan saat pasca pandemi COVID-19 dan pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dan online.

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai efektivitas pembelajaran model *Problem Based Learning* melalui Kelas Virtual *Google Slides* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn.

## **E. Manfaat Penelitian**

Setelah penelitian berlangsung, dihipkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

### **1. Manfaat Teoretis**

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, meningkatkan pemahaman materi Kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia, menjadikan pembelajaran lebih mudah diakses tanpa terbatas ruang dan waktu juga memanfaatkan gadget, meningkatkan semangat dan menciptakan suasana baru dalam pembelajaran.

### **2. Manfaat Kebijakan**

Diharapkan penelitian ini dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PPKn pokok materi Kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia, sebagai referensi dalam meningkatkan kemampuan analisis peserta didik, membantu guru dalam mencapai kompetensi minimum yang harus dicapai peserta didik, sebagai bahan referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran.

### **3. Manfaat Praktis**

Dapat meningkatkan pengetahuan tentang efektivitas pembelajaran model *Problem Based Learning* melalui Kelas Virtual *Google Slide* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Model Pembelajaran Problem Based Learning**

Dalam pelaksanaan penelitian ini kegiatan pembelajaran tatap muka dilakukan secara tatap muka dan *online*. Pelaksanaan penelitian menggunakan metode *Problem Based Learning* dalam materi Kedaulatan Negara Republik Indonesia dilakukan sebanyak 2 pertemuan. Pada pertemuan pertama peserta didik melakukan *pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal sebelum diberikan pembelajaran. Lalu dilanjutkan dengan pembelajaran secara tatap muka (*synchronous*) dengan metode pembelajaran *Problem Based Learning*. Pertemuan kedua dilaksanakan secara daring dengan sistem pembelajaran yang sama pada kelas memperoleh cara yang sama dengan menggunakan metode *Problem Based Learning* pada akhir pertemuan peserta didik diberi *posttest*. Dengan

memberikan tes kemampuan penyelesaian soal yang dilakukan pada kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui hasil belajar siswa.

## **2. Kelas Virtual Google Slides**

Kelas virtual *Google Slides* merupakan suatu platform pembelajaran yang membuat suatu ekosistem kelas ke dalam bentuk *online*, di dalamnya terdapat animasi yang menggambarkan suasana kelas. Dengan dibentuknya kelas virtual menjadikan proses pembelajaran *online* dirasa lebih optimal (Parahita et al. 2021). Dalam penerapan kelas virtual *Google Slide* tentu akan lebih optimal apabila disinkronkan dengan platform lain seperti *youtube*, konversi pdf *online*, quiz *online*, serta *google drive*. Dalam pelaksanaan penelitian ini penerapan kelas virtual akan dibuatkan animasi menarik yang menggambarkan kelas, setiap animasi yang ada dalam *Google Slide* akan berfungsi serta di sinkronkan dengan platform yang telah disesuaikan dengan animasi tersebut, agar memudahkan peserta didik untuk bisa mengikuti pembelajaran dengan metode ini. Maka kelas virtual yang disajikan akan berfungsi dengan baik serta kelas virtual lebih optimal.

## **3. Hasil Belajar Peserta didik**

Dalam pelaksanaan penelitian ini hasil belajar dapat diukur melalui *pretest dan posttest*. Penelitian dilakukan untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh hasil belajar dengan cara diberi tes awal (*Pretest*). *Posttest* dilakukan sebanyak 1 kali pada saat materi telah disampaikan dengan menggunakan metode *Problem Based Learning* melalui pembelajaran kelas virtual *Google Slide* dan dilakukannya suatu *Posstest* agar dapat mengukur kembali pemahaman siswa terhadap hasil belajarnya.

## **G. Sistematika Skripsi**

Dalam penyusunan skripsi ini, diperlukan sebuah sistematika untuk membantu mempermudah penelitian dalam mengejakan skripsi ini. Maka sistematika dalam penulisan skripsi ini terdapat 5 Bab diantaranya:

## **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian
- D. Batasan Masalah
- E. Tujuan Penelitian
- F. Manfaat Penelitian
- G. Definisi Operasional

## **BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

- A. Kajian Teoritis
- B. Hasil Penelitian yang Relevan
- C. Kerangka Pemikiran
- D. Hipotesis Penelitian

## **BAB III METODE PENELITIAN**

- A. Rancangan Penelitian
- B. Populasi dan Sampel
- C. Teknik Pengumpulan Data
- D. Instrumen Penelitian
- E. Teknik Analisis Data

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- A. Penyajian Data
- B. Analisis Data
- C. Pembahasan

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

- A. Kesimpulan
- B. Saran

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**