

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (*Iptek*) terus mengalami peningkatan yang sangat pesat. Selain perkembangan yang pesat, perubahan juga te adi dengan cepat. Seiring dengan perkembangan teknologi, kini dunia pendidikan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi salah satunya adalah *online learning* atau juga *e-learning*. *Online learning* adalah belajar dengan bantuan sistem pembelajaran jarak jauh, kolaborasi *online* antara peserta didik dan pendidik, Menurut Nadziroh (2017,h1m.2) *e-learning* merupakan metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis web yang dapat di akses dari jarak jauh sehingga proses belajar mengajar yang dilakukan tidak hanya berlangsung di dalam ruang kelas dan dalam jam tertentu saja namun dapat tetap dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Dengan menggunakan *e-learning* dalam proses pembelajaran, ada banyak aplikasi dan *website* yang dapat digunakan sebagai media penunjang dalam menggantikan proses pembelajaran di dalam kelas, yang biasa disebut dengan media pembelajaran daring. Menurut Arnesti & Hamid (2015, hlm 88) media pembelajaran daring merupakan media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna.

Saat ini media pembelajaran daring digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Karena kini dunia digemparkan dengan *virus SARS-CoV-2* yang dapat menyebabkan timbulnya penyakit *covid-19* atau sering disebut *corona*. Virus ini pertama kali ditemukan di Wuhan China pada akhir tahun 2019 tepatnya pada bulan Desember. Sampai pada akhirnya *World Health Organization (WHO)* menetapkan wabah *covid-19* sebagai pandemi global.

Munculnya wabah covid-19 yang membahayakan umat manusia menyebabkan beberapa negara di dunia harus menerapkan lockdown. Indonesia pun menerapkan hal yang hampir serupa dengan negara lain, yakni PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat). Masyarakat harus melakukan aktifitas di rumah, mulai dari bekerja dari rumah, belajar dari rumah, dan beribadah di rumah. Maka dari itu dunia pendidikan saat ini memanfaatkan perkembangan teknologi dalam berlangsungnya proses pembelajaran jarak jauh. Itu semua dilakukan untuk memutuskan rantai penyebaran *covid-19* di Indonesia. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi pendidik dan peserta didik bagaimana materi pelajaran dapat diberikan, diterima, dan dipahami dengan baik oleh peserta didik, sehingga tenaga pendidik harus mencari beberapa solusi agar pembelajaran dapat diwujudkan secara efektif dengan menggunakan media atau alat penunjang pembelajaran daring.

Salah satu media pembelajaran daring yang dapat digunakan adalah *google calssroom*. Dipilihnya *google classroom* karena dari segi aspek perencanaan pembelajaran, aspek perancangan dan pembuatan materi, aspek metode penyampaian, aspek interaksi pembelajaran, aspek evaluasi pembelajaran dan Criteria pelaksanaan pembelajaran sebagai media pembelajaran secara keseluruhan cukup efektif dengan tingkat kecenderungan sebesar 77,27% Sabran dan E sabara (2019 : 125 ).

Dengan menggunakan *google classroom* sebagai media pembelajaran daring, dapat memudahkan guru dalam menyiapkan kelas, dapat menghemat waktu, pengumpulan tugas dilakukan secara sederhana dan tanpa kertas, dapat memudahkan peserta didik dalam mengorganisir tugas dan materi yang telah diberikan, teSalainnya komunikasi dengan baik, tidak memerlukan dana yang banyak dalam menggunakannya karena *google classroom* disediakan tanpa berbayar sehingga guru dan peserta didik hanya membutuhkan jaringan internet untuk dapat mengaksesnya. Penjelasan tersebut sejalan dengan pendapat Utami ( 2019 :498-499), bahwa manfaat *google classroom* yaitu: 1) persiapan dalam menggunakannya mudah, 2) menghemat waktu, 3) pengumpulan tugas sederhana tanpa kertas, 3) dapat meningkatkan pengorganisasian, 5) meningkatkan komunikasi, dan 6) hemat biaya.

*Google Classroom* adalah salah satu media pembelajaran yang dibuat oleh perusahaan Google yang di peruntukkan untuk ruang lingkup pendidikan yang bertujuan untuk mempermudah atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas. *Google classroom* bersifat fleksibel karena *google classroom* berupa *software* yang mana biasa digunakan gawai di *Handphone* ataupun laptop siswa, dimanapun dan kapanpun. *Google Classroom* dirancang untuk membantu pengajar membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan dokumen secara otomatis bagi setiap siswa Nadziroh (2017) menjelaskan bahwa *Google Classroom* dapat membuat folder penyimpanan untuk setiap tugas dan setiap siswa, agar semuanya tetap teratur. Siswa dapat melacak setiap tugas yang mendekati batas waktu pengumpulan di halaman tugas dan mulai mengerjakannya dengan satu klik. Guru dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di *google classroom*.

Adapun kelebihan *google classroom* yaitu mudah digunakan bagi guru dan siswa, menghemat waktu pembelajaran, berbasis *cloud*, *fleksibel*, dan tidak berbayar (gratis). Hal ini menjadi pertimbangan bahwa *google classroom* dapat digunakan dari siswa, namun *google classroom* juga memiliki kelemahan yakni *google classroom* tidak memiliki layanan eksternal seperti bank soal secara otomatis dan obrolan secara pribadi antara guru dan siswa tertentu untuk mendapatkan umpan balik.

*Google Classroom* mempunyai banyak kemudahan seperti *Google Drive*, *Google Docs*, *Sheets and Slides*, dan *Gmail* yang akan membantu lembaga pendidikan untuk lebih mudah dalam mengajar tanpa materi fisik seperti kelas, papan tulis dan alat tulis. Ada banyak fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi siswa sehingga kualitas pemahaman siswa terhadap membaca pun meningkat selama pembelajaran *online* Hapsari & Pamungkas, (2019)

Penggunaan *google classroom* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa walaupun secara *online*. Ada atau tidaknya belajar dicerminkan dari ada atau tidaknya aktivitas dalam pembelajaran. Tanpa ada aktivitas, belajar tidak

mungkin terjadi sehingga dalam interaksi belajar- mengajar aktivitas merupakan prinsip yang penting. Selain itu, pembelajaran menggunakan *google classroom* yang meningkatkan aktivitas siswa akan berakibat juga dalam peningkatan hasil belajar siswa meski siswa belajar tanpa tatap muka secara langsung dengan guru yang bersangkutan.

Penelitian terdahulu dalam penggunaan aplikasi *google classroom* salah satunya adalah Pradana & Harimurti, (2017) , menekankan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran dengan *google classroom* dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran berbasis online lainnya. Selain itu, ada pula penelitian dari (Darmawan, 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar serta aktivitas siswa pada mata pelajaran.

Menurut Liunsanda,lawalata,&maramis (2021) menyatakan bahwa Penggunaan aplikasi *Google Classroom* berpengaruh positif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi kelas XII IPA SMA Negeri 2 Tondano penggunaan aplikasi *Google Classroom* dapat menunjang pembelajaran dengan cukup efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan hasil pembelajaran sesudah menggunakan *google classroom* lebih baik dari pada sebelumnya dengan peningkatan rata-rata sebesar 22.6%. Atas kajian tersebut maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar IPA dapat diambil jika penggunaan aplikasi *Google Classroom* dengan indikator sharing materi, pembuatan kelas, membentuk diskusi kelas, bagikan dokumen kelas, bagikan catatan.ketika saya ke sekolah Dasar negeri 1 Biyawak dan Ketika saya melakukan plp pada kegiatan di sekolah Dasar negeri 033 asmi terdapat beberapa kendala yang sama saat melakukan Pembelajaran jarak jauh seperti keterbatasan pengetahuan orang tua tentang penggunaan *Google classroom* dan ketersediaan sarana prasarana seperti laptop atau *Handphone* yang dimiliki orangtua peserta didik, kesulitan akses internet, kondisi listrik yang tidak stabil, dan keterbatasan kuota internet yang bisa disediakan oleh orangtua

Kebijakan Pembelajaran di Masa Pandemi *Covid-19*, yang dilaksanakan secara virtual melalui *Zoom* dan disiarkan langsung dari kanal *YouTube* Kemendikbud RI

menyatakan terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru, orangtua, dan peserta didik selama PU. Sehingga peneliti menjadikan kasus tersebut menjadi judul dalam penelitian ini, yaitu **“Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka pemasalahan-permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah :

1. Untuk mengetahui Seberapa efektif *Google classroom* dalam Proses Pembelajaran
2. Adanya kebijakan dari pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran di dalam kelas diganti dengan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh sebagai upaya dalam memutuskan rantai penyebaran *covid-19*.
3. Merupakan pengalaman yang baru untuk melakukan proses pembelajaran secara daring atau online melalui *google classroom*

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Proses Pembelajaran?
2. Bagaimana proses peningkatan kemampuan hasil belajar dengan menggunakan *google classroom* ?
3. Bagaimana pencapaian hasil belajar menggunakan *Google classroom* ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Dari permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Penggunaan Aplikasi *Google Classroom*, Terhadap Proses Pembelajaran di sekolah dasar
2. Untuk Mengetahui peran Guru dalam proses Pembelajaran Menggunakan *Google Classroom* di Sekolah Dasar
3. Untuk Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan *Google Classroom*

## E. Manfaat penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan pasti memiliki manfaat. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pendidik umumnya. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bukti kebenaran tentang penggunaan Aplikasi *Google classroom* dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar,

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan peneliti yang dijelaskan sebagai berikut :

- a. Bagi Siswa : Meningkatkan proses Pembelajaran di Sekolah menggunakan *Google Classroom*
- b. Bagi Guru : Hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif pemilihan media yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan Pembelajaran
- c. Bagi Peneliti selanjutnya : Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.

## F. Definisi Operasional

Dalam penelitian yang akan dilaksanakan perlu dijelaskan beberapa komponen penting dalam penelitian yang menjadi perhatian utama. Dalam usaha menyamakan persepsi terhadap apa yang akan diteliti maka diperlukan definisi operasional untuk menghindarkan dari kesalah pahaman, maka fokus perhatian ini sebagai berikut :

### 1. *E-learning*

*E-learning* yaitu yang Sistem pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran (Inggris: Electronic learning disingkat *E-learning*) dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan berupa website yang dapat diakses di mana saja.

### 2. *Google classroom*

*Google Classroom* merupakan sebuah platform yang didirikan oleh google sebagai sarana media pembelajaran yang cukup mudah untuk digunakan. Guru dapat membuat, membagikan dan menggolongkan setiap tugas tanpa kertas (*tpapperless*). Dengan adanya *Google classroom* maka proses pembelajaran pun

dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, karena media pembelajaran ini merupakan *e-learning* berbasis pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan jaringan internet.

### 3. Hasil belajar

Hasil belajar Merupakan peningkatan perilaku ke arah positif yang dimiliki setelah peserta didik mengikuti suatu proses pembelajaran, dimana hasil belajar peserta didik tersebut dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang dilakukan.

Menurut Rusmono (2017) menyatakan bahwa Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar

### G. Sistematika Skripsi

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, serta daftar lampiran Bagian inti terdiri dari lima bab antara lain :

BAB I : Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, sistematika skripsi

BAB II : Landasan teori terdiri dari , Google Classrom, hasil belajar, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir

BAB III: Metode penelitian yang terdiri dari pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV: Bab ini menyampaikan dual hal utama yakni, pertama temuan penelitian berdasarkan hasil pengelolaan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan kedua pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan yang telah di rumuskan

BAB V : Penutup yang berisi simpulan dan saran. Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran- lampiran.