

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia saat ini sedang memasuki era revolusi industri 4.0 dimana teknologi telah menjadi pusat dalam kehidupan manusia. Revolusi industri 4.0 juga disebut sebagai dunia keempat dan lahir di negara Jerman pada tahun 2011. Abdurahman (2017) menyatakan bahwa era ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan seperti bidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni bahkan sampai ke dunia pendidikan. Salah satu dampak dari revolusi industri 4.0 terhadap dunia pendidikan adalah dengan adanya pembelajaran berbasis *online*.

Selain itu dunia pendidikan dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas untuk memperlancar suatu proses belajar mengajar. Maskar & Anderha (2019) menyatakan bahwa perkembangan zaman dengan ditandai kemajuan teknologi informasi berbasis internet dan robotik dengan nama revolusi industri 4.0 menjadi salah satu ancaman dan tantangan yang harus dihadapi agar keberadaan budaya tetap terjaga. Oleh karena itu, setiap pendidik harus menanamkan nilai pendidikan karakter kepada setiap peserta didik sesuai norma yang berlaku di lingkungan masyarakat. Munib (2015) menyatakan bahwa pendidikan membimbing generasi muda untuk mencapai suatu generasi yang lebih baik sehingga manusia akan memiliki kemampuan dan kepribadian yang berkembang. Puspaningtyas (2019) menyatakan bahwa generasi penerus bangsa harus memiliki pendidikan supaya dapat

bersaing secara nasional maupun internasional.

Terkait adanya revolusi industri 4.0 ini berdampak pada sistem pendidikan yang ada dunia khususnya di Indonesia. Yang semula berbasis pada tatap muka secara langsung dikelas, bukan tidak mungkin akan digantikan dengan pembelajaran berbasis jaringan internet (*online learning*). Apa lagi pada kondisi saat ini dunia sedang dilanda wabah *coronavirus diseases 2019* atau lebih dikenal *covid 19*. *Covid-19* adalah wabah penyakit berbahaya yang menyerang saluran pernapasan. Dengan adanya virus Covid-19 pemerintah membuat beberapa kebijakan untuk menghentikan penyebaran wabah ini, seperti melakukan *lockdown* di daerah yang sudah termasuk ke dalam zona merah penyebaran virus, atau *physical quarantine* untuk menghindari virus secara kontak fisik serta menggunakan masker mulut setiap keluar dari rumah, hal ini dilakukan supaya mengurangi dampak penularan dari virus tersebut. Keadaan ini menyebabkan seluruh kegiatan dalam berbagai sektor terhambat, salah satunya di dunia pendidikan. Berdasarkan data yang diperoleh dari UNESCO, saat ini total ada 39 negara yang menerapkan penutupan sekolah. China sejauh ini memiliki jumlah pelajar yang paling banyak terkena dampaknya karena virus corona yaitu sekitar lebih dari 233 juta siswa. Purwanto, dkk (2020) menyatakan bahwa negara lainnya, hingga 13 Maret 2020 terdapat 61 negara di Asia, Afrika, Timur Tengah, Eropa, Amerika Utara dan Amerika Selatan yang telah memberlakukan pembatasan aktivitas pembelajaran di sekolah dan universitas yaitu dengan melakukan pembelajaran secara daring.

Dalam pencegahan penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* dunia pendidikan memanfaatkan teknologi komunikasi sebagai media untuk pembelajaran secara *online*. Pembelajaran *online* dapat dilakukan melalui berbagai aplikasi salah

satunya adalah *google classroom*. Nurfalah (2019) menyatakan bahwa *google classroom* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efisien, efektif, serta interaktif untuk menunjang pembelajaran jarak jauh. *Google classroom* merupakan *platform media online* yang digunakan untuk menggantikan kelas tatap muka. Di dalam *google classroom* ini biasa pendidik membuat kelas pada forum yang tersedia di *google classroom* dan mengundang para peserta didik untuk masuk ke forum kelas yang telah di buat.

Google classroom juga menjadi sarana pendistribusian tugas, materi pembelajaran, pengumpulan tugas, bahkan melakukan penilaian terhadap tugas yang telah di kumpulkan lewat *google classroom*. Pembelajaran *online* ini berlangsung dengan pemberian materi pembelajaran berupa *slide power point*, *e-book*, video pembelajaran, dan lain-lain. (Briggs dalam Sadiman, 2014) Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan Maskar dan Dewi (2020) menyatakan bahwa bahan ajar berbasis internet juga terbukti valid, efekti dan praktis, serta terbukti dapat signifikan meningkatkan pemahaman terhadap suatu materi. Tugas yang diberikan biasanya sesuai materi yang diberikan sebelumnya, tugas yang diberikan biasanya dilakukan secara berkelompok atau mandiri sesuai perintah yang diberikan pendidik. Pendidik pun dapat memberikan nilai kepada peserta didik yang mengumpulkan tugas secara rapi dan baik.

Dimiyati dan Mudjiono (2013) menyatakan bahwa belajar adalah proses dua arah, sehingga siswa memerlukan umpan balik dari guru demikian pula sebaliknya agar pembelajaran berlangsung efektif. Kusuma dan Astuti (2019) menyatakan bahwa *google classroom* menyediakan fitur forum diskusi sehingga para pendidik bisa membuka sebuah diskusi kelas yang bisa ditanggapi dan dikomentari oleh para peserta didik. Forum diskusi ini bertujuan sebagai sarana untuk bertanya atau berdiskusi kepada pendidik mengenai materi yang diberikan sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus kepada pendidik saja.

Dalam proses pembelajaran para pendidik juga harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik meskipun dilakukan secara *online* di *google classroom*. Sehingga para peserta didik mampu menunjukkan kemampuan dan kualitas hasil belajarnya sebagai dampak dari proses pembelajaran yang dilaluinya. Afrianti, W. E. (2018) mengatakan bahwa Aplikasi *google classroom* memberikan kesempatan kepada para Tenaga Pendidik untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada peserta didik. Sabran dan Sabara (2018) menyatakan pembelajaran *google classroom* sebagai media pembelajaran secara keseluruhan cukup efektif dengan tingkat kecenderungan sebesar 77,27%. Dengan ini media *google classroom* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa

sehingga hasil belajarnya meningkat. Molstad dan Karseth (2016) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan sebagai kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah masa pembelajaran. Nasrallah (2014) menyatakan bahwa kompetensi dan keterampilan mencakup sikap, komunikasi, pengetahuan, keterampilan menalar, dan pemecahan suatu masalah. Jadi, hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada para peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti suatu proses pembelajaran dengan nilai pengetahuan, sikap, keterampilan dengan adanya perubahan tingkah laku pada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh penulis berinisiatif meneliti tentang : “ PENGARUH PEMBELAJARAN *ONLINE* MENGGUNAKAN *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI *COVID-19*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut : adakah pengaruh penggunaan media *google classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Gajah Mada Bandar Lampung ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *google classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Gajah Mada Bandar Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Dari Segi Teoritis

Penelitian dapat memberikan wawasan baru bagi para pembaca dan dapat digunakan untuk guru yang mengajar di tingkat pendidikan menengah keatas

2. Dari Segi Praktis

a. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian diharapkan berguna, khususnya buat para guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya pembelajar *online* menggunakan *google classroom*, siswa dapat mengakses pembelajaran yang di berikan guru dengan mudah. Siswa juga dapat mengulang pembelajaran dan berdiskusi dengan teman ataupun guru di forum diskusi yang telah disediakan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian diharapkan berguna sebagai bahan informasi dan pertimbangan bagi sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Untuk para peneliti selanjutnya, dengan ada penelitian ini diharapkan sebagai acuan penelitian yang berkaitan dengan hasil belajar siswa.

1.5 Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini di perlukan batasan penelitian agar penelitian ini terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian ini tercapai. Batasan

dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Materi pokok pembahasan yang digunakan, yaitu materi matematika dengan pokok pembahasan yaitu Eksponensial.
2. Data yang digunakan, yaitu data kelas X IPA 1 SMA Gajah Mada Bandar Lampung.