

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga dapat dikatakan pendidikan merupakan hal penting yang harus diperhatikan demi menunjang kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Pendidikan sudah menjadi kebutuhan pokok bagi semua kalangan dalam kehidupan sehari-hari dan banyak pengaruh yang masuk sehingga perlu disadari bahwa siswa harus dapat menyesuaikan diri dengan baik di lingkungannya. Dengan adanya pendidikan diharapkan akan timbul perubahan pada siswa yang dapat bermanfaat bagi masyarakat, bangsa dan negara yang atas dasar dilakukannya sebuah kegiatan pembelajaran.

Ibut Priono Leksono, Via Yustitia (2016:58) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru, siswa dan lingkungan belajar yang secara bersama-sama berusaha mewujudkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Di era globalisasi modern pembelajaran dapat dilakukan secara daring (dalam jaringan) kapan saja dan di mana saja. Pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan menggunakan aplikasi atau jejaring sosial. Pembelajaran ini dapat dilakukan tanpa tatap muka tetapi dengan catatan melalui *platform* yang telah tersedia. Segala materi pembelajaran dapat didistribusikan secara daring (dalam jaringan).

Maraknya kasus virus *covid-19* memaksa banyak pihak dari berbagai sektor untuk melakukan *work from home*. Situasi kritis yang ditimbulkan oleh pandemi ini, menuntut guru untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat dalam menyediakan alternatif pembelajaran yang dilakukan dari jarak jauh. Siswa diharuskan untuk belajar secara mandiri di rumah melalui arahan guru dengan pendampingan orang tua. Segala bentuk aktivitas pembelajaran disampaikan dan dilaksanakan oleh guru menggunakan berbagai macam aplikasi salah satunya adalah aplikasi *google classroom*.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode dan proses pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan. Media pembelajaran mulai berubah dari konvensional menjadi modern dengan menggunakan berbagai macam aplikasi yang dapat diakses dengan mudah oleh guru dan siswa.

Menurut Kementerian Negara Riset dan Teknologi (dalam Asmani, 2011:100), *Information and Communication Technology (ICT)* atau dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan teknologi informasi dan komunikasi sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi. Dalam pembelajaran secara daring (dalam jaringan) ini dilakukan karena maraknya di awal tahun 2020 terdapat kasus mengenai *covid-19*. Pentingnya sebagai guru tetap melakukan pembelajaran meskipun dalam kondisi yang tidak memungkinkan salah satunya menggunakan sistem *Information and Communication Technology (ICT)* atau *e-learning* atau yang biasa dikenal daring (dalam jaringan).

Menerapkan model pembelajaran daring (dalam jaringan) harus menggunakan media elektronik misalnya *handphone*. Untuk penerapannya dapat menginstal terlebih dahulu sebuah aplikasi yang akan digunakan saat proses

pembelajaran daring (dalam jaringan) misalnya aplikasi kelas digital.

Salah satu model pembelajaran daring (dalam jaringan) guru dapat menggunakan bantuan aplikasi *google classroom*. Dengan menggunakan aplikasi tersebut maka pembelajaran akan menjadi lebih efektif. Menurut Moore D. Kenneth, Rahmi, Ahmad Atiq, Moh Syarif (2020:2) dikatakan efektif jika mampu menempuh target (kuantitas, kualitas dan waktu) yang akan dicapai atau semakin besar presentase target dan semakin tinggi efektifitasnya. Dalam penelitian ini lebih menerapkan *google classroom* dibandingkan dengan aplikasi lainnya karena lebih mudah dalam mengakses serta adanya tempat penilaian untuk hasil belajar siswa yang membuat siswa ataupun orang tua secara langsung dapat melihat nilai hasil belajarnya.

Google classroom adalah jejaring sosial yang telah disediakan dan dikembangkan oleh *google* untuk sekolah yang bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas. *Google classroom* merupakan aplikasi yang digunakan untuk mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penggunaan aplikasi *google classroom* ini dapat di akses dimana pun dan kapan pun. *Google classroom* ini juga dapat digunakan untuk menyediakan bahan ajar dan tes yang terintegrasi penilaian. Keunggulan dari aplikasi *google classroom* adalah masalah efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi *google classroom* diharapkan belajar siswa semakin meningkat dan memacu dirinya untuk menggali serta mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi di era revolusi industri 4.0.

Penelitian tersebut sejalan dengan Alfina Omni (2020:44) yang menyatakan bahwa, “Penerapan *LMS (Learning Management System)- Google Classroom* dalam Pembelajaran Daring selama Pandemi *Covid-19*”. Terkait dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Pembelajaran dengan

Aplikasi *Google Classroom* Melalui Model *E-Learning* Siswa Kelas VI-D di SDN Keboan Anom Gedangan”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, hasil belajar dan respon siswa terhadap penggunaan aplikasi tersebut.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Ruang lingkup dan batasan masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Ruang Lingkup
 - a. Penelitian ini dilakukan di kelas VI-D Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1,2 dan 4.
 - b. Penelitian ini menerapkan sistem pembelajaran - daring (dalam jaringan) atau *e-learning* melalui model *e-learning*.
2. Pembatasan Masalah
 - a. Penelitian ini menggunakan penerapan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *google classroom*.
 - b. Penelitian ini membahas keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, hasil belajar serta respon siswa terhadap penerapan aplikasi *google classroom*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana keterlaksanaan penerapan pembelajaran dengan aplikasi *google classroom* melalui model *e-learning* siswa kelas VI-D di SDN Keboan Anom Gedangan?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan pembelajaran dengan aplikasi *google classroom* melalui model *e-learning* siswa kelas VI-D di SDN Keboan Anom Gedangan?
3. Bagaimana hasil belajar dalam penerapan pembelajaran dengan aplikasi *google classroom* melalui model *e-*

learning terhadap hasil belajar siswa kelas VI-D di SDN Keboan Anom Gedangan?

4. Bagaimana respon siswa dalam penerapan pembelajaran dengan aplikasi *google classroom* melalui model *e-learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VI-D di SDN Keboan Anom Gedangan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan pembelajaran dengan aplikasi *google classroom* melalui model *e-learning* siswa kelas VI-D di SDN Keboan Anom Gedangan.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan pembelajaran dengan aplikasi *google classroom* melalui model *e-learning* kelas VI-D di SDN Keboan Anom Gedangan.
3. Untuk mengetahui hasil belajar dalam penerapan pembelajaran dengan aplikasi *google classroom* melalui model *e-learning* siswa kelas VI-D di SDN Keboan Anom Gedangan.
4. Untuk mengetahui respon siswa dalam penerapan pembelajaran dengan aplikasi *google classroom* melalui model *e-learning* kelas VI-D di SDN Keboan Anom Gedangan.

E. Variabel Penelitian

1. Identifikasi Variabel
Variabel dalam penelitian ini menggunakan variabel bebas yaitu penerapan pembelajaran aplikasi *google classroom*.
2. Definisi Operasional Variabel
Variabel bebas dalam penelitian ini adalah mengenai penerapan pembelajaran aplikasi *google classroom*. Penerapan pembelajaran aplikasi *google classroom* merupakan kegiatan belajar mengajar yang menggunakan

kelas *e-learning* untuk mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bagi guru dapat menyampaikan materi secara jelas kemudian siswa dapat memahami informasi yang disampaikan guru dengan baik terkait keterlaksanaan pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Pada suatu penelitian yang dibuat pasti memiliki manfaat bagi penulis ataupun orang lain. Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

- a. Manfaat Teoretis
 1. Sebagai sumber informasi tentang keterlaksanaan penerapan pembelajaran aplikasi *google classroom* melalui model *e-learning*.
 2. Sebagai informasi tentang aktivitas siswa dalam penerapan pembelajaran aplikasi *google classroom* melalui model *e-learning*.
 3. Sebagai informasi tentang hasil belajar siswa dalam penerapan pembelajaran aplikasi *google classroom* melalui model *e-learning*.
 4. Sebagai informasi tentang respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *google classroom*.
- b. Manfaat Praktis
 1. Bagi Peneliti
Diharapkan dapat menjadi bekal untuk mengajar di kemudian hari mengenai penerapan pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom* melalui model *e-learning*.
 2. Bagi Siswa
Diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran daring (dalam jaringan) untuk menggali dan mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi.
 3. Bagi Guru
Diharapkan dapat membantu guru dalam mengefektifkan waktu belajar mengajar.

4. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan gambaran hal-hal apa saja yang menghambat dilaksanakannya pembelajaran menggunakan *google classroom*

