

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran memiliki peran penting sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Upaya untuk meningkatkan kualitas Pendidikan salah satunya dengan memanfaatkan teknologi internet. Manfaat internet pada bidang pendidikan adalah menjadi media penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Internet telah banyak memberikan kemudahan bagi semua pihak dalam memfasilitasi sistem pendidikan seperti *e-learning*, *e-consulting* dan *e-news* (Oetomo B.S.D, dkk. 2007:06).

Munculnya kasus COVID-19 pada akhir tahun 2019 memberikan dampak dimana proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah dari taman kanak-kanak hingga universitas dilakukan secara jarak jauh dengan metode pembelajaran jarak jauh. UNESCO mengatakan bahwa 300 juta murid terganggu kegiatan sekolahnya dan penutupan sekolah sementara akibat dari kesehatan dan krisis (Handoyo, 2020). Karena kondisi tersebut, pemerintah berupaya untuk meliburkan seluruh Lembaga Pendidikan, dimana tidak boleh ada kegiatan belajar mengajar disekolah. Selain itu, pemerintah juga membatasi aktivitas manusia di luar rumah untuk membatasi interaksi antar banyak orang, yang bertujuan untuk memutus rantai penyebaran COVID-19. Kebijakan tersebut tidak hanya berlaku di negara Indonesia saja, tetapi juga di negara-negara yang terpapar COVID-19. Dengan adanya kebijakan tersebut, maka sekolah menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau pembelajaran daring (dalam jaringan). Dalam proses pelaksanaan pembelajaran daring (dalam jaringan), guru dituntut untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu, Pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh di era pandemi COVID-19 ini guru dituntut untuk memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar proses belajar mengajar tetap berlangsung. COVID-19 membuat suatu uji coba terhadap pelaksanaan pendidikan secara daring yang dilakukan secara massal (Sun, Tang, & Zuo, 2020).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 1 Desember 2020 di SMPN 3 Pasarkemis, dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas VIII bahwa

sekolah tersebut menerapkan proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dilakukan secara daring (dalam jaringan). Ketika awal pembelajaran daring dilakukan, peserta didik sangat antusias dalam memenuhi segala tuntutan tugas yang diberikan sehingga dapat memenuhi kompetensi yang ingin dicapai. Akan tetapi, ketika pembelajaran secara daring dilakukan pada pertemuan selanjutnya terjadi penurunan dimana peserta didik mulai terlambat dalam menuntaskan tugas melebihi batas waktu yang ditentukan. Hal tersebut setelah ditelusuri ternyata dari hasil belajar yang diperoleh terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil pada setiap materi ajar yang diberikan terutama pada materi yang bersifat abstrak dan hanya dikaji secara teoritis. Salah satunya pada materi sistem pernapasan manusia dimana nilai peserta didik yang seharusnya melebihi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nilai nilai 72 tetapi peserta didik hanya mencapai nilai rata-rata 70. Setelah diidentifikasi salah satunya karena media pembelajaran yang digunakan yaitu melalui *WhatsApp Group* dimana kurangnya efektifitas dalam pengumpulan tugas, pendistribusian materi dan tidak terorganisir dalam satu kesatuan tugas. Guru hanya memberikan materi melalui Power Point maupun sumber belajar berupa buku. Hal ini juga dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran, menyimak materi yang disampaikan dan mengumpulkan tugas tepat pada waktunya.

Pada permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian pada proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara daring (dalam jaringan) dengan menggunakan aplikasi media *Google Classroom*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hanum (2013), ia menggunakan *Google Classroom* sebagai media teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh (PJJ). Penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran adalah cara baru pembelajaran dengan akses internet untuk meningkatkan lingkungan belajar tanpa harus datang ke ruang kelas ruangan kelas, dapat diakses dimana saja, dan kapan saja selama memiliki jaringan internet. Sehingga dengan memanfaatkan internet mahasiswa dapat memperluas lingkungan belajarnya dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas. *Google Classroom* menjadi teknologi komunikasi paling utama dalam kegiatan proses pembelajaran.

*Google Classroom* merupakan sarana memperlancar komunikasi jarak jauh antara pengajar dan mahasiswa terutama dalam kelas pengelolaan konten digital. Sarana belajar bersama, menerima dan membaca materi, mengirimkan tugas secara jarak jauh hingga menyajikan nilai tugas secara transparan. Semua mahasiswa yang terlibat dalam proses pembelajaran ini mendapatkan kesempatan yang sama.

Penggunaan *Google Classroom* selama masa pandemi COVID-19 sangat membantu guru, karena dapat meringkas kegiatan pembelajaran secara jarak jauh dimana dalam pendistribusian materi dan tugas semua dilakukan dalam satu aplikasi layanan web Google yaitu *Google Classroom*. Yang artinya pembelajaran tetap dapat dilakukan dimanapun dan kapan pun.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan *WhatsApp Group* kurang efektif dalam pengumpulan tugas, pendistribusian materi dan tidak terorganisir dalam satu kesatuan tugas;
2. Nilai rata-rata ulangan harian peserta didik pada materi sistem pernapasan selama pembelajaran jarak jauh (PJJ) kurang dari KKM;
3. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari materi sistem pernapasan manusia selama pembelajaran jarak jauh,
4. Peserta didik kurang termotivasi dan kurang minat dalam proses pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi COVID-19; dan
5. Peserta didik kurang tertarik dalam mempelajari konsep sistem pernapasan manusia.

Agar permasalahan tidak terlalu meluas dan lebih terarah, maka peneliti membatasi masalah pada hal-hal sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran pada penelitian ini dilakukan secara daring (dalam jaringan) dengan layanan web *Google Classroom*;
2. Subjek penelitian adalah peserta didik SMPN 3 Pasarkemis kelas VIII Tahun ajaran 2020/2021;
3. Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini meliputi ranah kognitif pada jenjang mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasi (C3) dan menganalisis (C4)

4. dengan dimensi pengetahuan faktual (K1), konseptual (K2), dan prosedural (K3).
5. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan minat peserta didik dalam proses pembelajaran, maka dilakukan penelitian mengenai minat peserta didik dengan indikator Perasaan senang, Perhatian dalam belajar, Ketertarikan belajar dan Keterlibatan Peserta didik.

Atas dasar pemikiran inilah yang menggugah perhatian penulis untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul: “Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Google Classroom* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Pernapasan pada Kelas VIII di SMPN 3 Pasarkemis Kabupaten Tangerang”. Oleh karena itu dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik lebih termotivasi lagi untuk belajar dan menuntaskan segala tuntutan tugas sesuai kompetensi yang dicapai walaupun kegiatan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara daring (dalam jaringan) selama masa pandemi COVID-19.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalahnya yaitu “Bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis *Google Classroom* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pernapasan di kelas VIII SMPN 3 Pasarkemis Tahun Ajaran 2020/2021?”

## **1.3 Definisi Operasional**

Agar istilah yang digunakan dalam penelitian sesuai dengan tujuan dan tidak menimbulkan kesalah pahaman, maka penulis mendefinisikan sebagai berikut:

- 1) Minat Belajar adalah dorongan dari diri sendiri yang menunjukkan suatu ketertarikan dan perasaan senang untuk melakukan sesuatu. Ketertarikan ini yang mendorong peserta didik untuk lebih berfokus terhadap mata pelajaran tersebut. Adanya minat yang besar dari peserta didik dapat menyebabkan peserta didik dapat belajar dengan sepenuh hati tanpa adanya paksaan. Minat belajar dapat diukur dengan menggunakan instrumen berupa angket pernyataan berjumlah 19 pernyataan yang terdiri dari

beberapa indikator yaitu perasaan senang 5 pernyataan, perhatian dalam belajar 6 pernyataan, ketertarikan belajar 6 pernyataan dan keterlibatan peserta didik 2 pernyataan. Pengukuran instrumen dilakukan secara daring (dalam jaringan) melalui aplikasi media *Google Classroom*.

- 2) Hasil Belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan setelah melakukan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan) pada materi sistem pernapasan manusia. Bentuk penilaian berupa nilai peserta didik setelah mengikuti tes pada jenjang kognitif yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), dan menganalisis (C4) dengan dimensi pengetahuan yang dibatasi pada pengetahuan faktual (K1), pengetahuan konseptual (K2), dan pengetahuan prosedural (K3). Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Jumlah soal yang digunakan pada penelitian ini yaitu 30 soal.
- 3) Pembelajaran berbasis *Google Classroom* merupakan kegiatan belajar mengajar *e-learning* yang dilakukan secara daring (dalam jaringan) dengan memanfaatkan sebuah aplikasi layanan web yang dikembangkan oleh Google yaitu Aplikasi *Google Classroom* dengan tujuan untuk menyederhanakan, membuat, mendistribusikan atau menilai tugas tanpa harus bertatap muka antara guru dengan peserta didik. Pada Penelitian ini dalam proses pembelajarannya guru menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan bantuan sumber belajar berupa buku pegangan peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan disesuaikan langkah-langkahnya dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring (dalam jaringan) dengan tetap melaksanakan proses pembelajaran melalui langkah 5M yaitu mengamati, menanya, menganalisis, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis *Google Classroom* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pernapasan di kelas VIII SMPN 3 Pasarkemis.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Pada Penelitian ini terdapat dua kegunaan penelitian sebagai hasil dari penelitian yang dilakukan, yaitu sebagai berikut:

### **1.5.1 Kegunaan Teoretis**

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dibidang ilmu pengetahuan serta dapat digunakan sebagai gambaran terhadap proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang digunakan selama masa pandemi COVID-19.

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

#### **1.5.2.1 Bagi Sekolah**

Dapat memberikan sebuah gagasan atau ide bagi pihak sekolah agar dapat lebih mengembangkan kegiatan pembelajaran berdasarkan tolak ukur yang dilakukan dalam penelitian ini terhadap proses pembelajaran yang dilakukan selama masa pandemi COVID-19 dengan dilaksanakan proses pembelajaran jarak jauh.

#### **1.5.2.2 Bagi Guru**

- 1) Dapat mengetahui evaluasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi berbasis layanan web.
- 2) Dapat menentukan cara yang tepat dalam menyampaikan proses kegiatan belajar mengajar selama proses pembelajaran jarak jauh sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.
- 3) Dapat memberikan gambaran kegiatan proses pembelajaran secara daring melalui layanan web.

#### **1.5.2.3 Bagi Peserta Didik**

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada materi sistem pernapasan manusia dari media lain selain sumber belajar buku.

- 2) Menjadikan sebuah evaluasi dan mengetahui minat peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar dengan menyesuaikan kondisi yang ada.
- 3) Memberikan pengalaman belajar sesuai tuntutan zaman dengan menggunakan media aplikasi layanan web.

#### **1.5.2.4 Bagi Peneliti**

Dapat dijadikan sebagai sumber belajar, penambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai kegiatan pembelajaran berbasis aplikasi layanan web, serta mengetahui seberapa besar pengaruh teknologi yang digunakan dalam proses kegiatan belajar. Selain itu sebagai bahan pengembangan penguasaan konsep pengetahuan khususnya materi sistem pernapasa manusia.