

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di abad 21 bertujuan untuk membangun perkembangan cara berfikir siswa dalam pembelajaran agar mampu menyelesaikan masalah yang ada di sekitarnya. Membentuk kecerdasan dalam dunia nyata tidak semudah yang dibayangkan, tidak juga hanya dengan sekedar tahu, namun dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi di sekitar lingkungan secara berarti, relevan dan kontekstual. Pembelajaran siswa yang kontekstual, dapat melatih berpikir kritis, menguasai teknologi, kooperatif, dan berkolaborasi sangat diperlukan dalam memecahkan masalah. Pembelajaran yang mengarah pada belajar mandiri agar siswa dapat membangun pengetahuannya masih kurang karena belum dilakukan sepenuhnya dan pengelolaan keterampilan dalam berpikir kritis belum terprogram secara sengaja. Sebagian besar siswa masih bergantung pada guru yang berperan sebagai sumber informasi utama sehingga menimbulkan kebosanan dan kurang memberdayakan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh sebab itu salah satu hal yang harus dikuasai oleh siswa adalah kemampuan kognitif. Menurut Yuliani (dalam Jawati, 2013) “kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa” (hlm.253).

Adanya tuntutan kurikulum saat ini yaitu dengan mengharapkan siswa untuk memiliki kemampuan kognitif, kemampuan dalam dunia nyata dan berakhlak mulia serta lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan dalam pembelajaran yang akan datang fungsi guru yang awalnya sebagai sumber informasi utama akan berubah dan permasalahan yang ada berorientasi pada siswa sehingga siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya dan terlibat aktif dalam mencari informasi. Namun kurangnya keterlibatan siswa secara total dalam pembelajaran dikarenakan siswa kurang berusaha dalam menemukan informasi sendiri membuat makna dari pembelajaran aktif dan efektif yang menuntut siswa

memiliki kemampuan kognitif yang baik menjadi kurang. Para siswa cenderung pasif dengan hanya belajar untuk dapat menjawab soal ulangan dengan menghafal materi pelajaran bukan memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari sehingga cara berpikir kritisnya kurang terlatih. Akibatnya dari segi kognitif menjadi kurang sehingga tidak jarang guru harus melakukan remedial apabila terdapat nilai hasil belajar yang kurang pada siswa.

Namun ditengah upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan terdapat sebuah hambatan yang bersifat global yaitu adanya pandemi Covid-19 yang membuat dunia pendidikan membanting setir karena terkena dampaknya. Akibatnya pemerintah mengeluarkan kebijakan sesuai surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) No.4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Desease* (Covid-19) terkait proses belajar menyatakan bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Dengan adanya kebijakan pemerintah ini maka semua yang terlibat dalam kegiatan pendidikan dituntut untuk dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi sebaik mungkin dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Salah satu pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan yaitu dengan adanya terobosan baru yang mulai memanfaatkan jaringan komputer dan *internet* dalam proses pembelajaran yang sering disebut sebagai *e-learning* atau dapat dikatakan pembelajaran dengan menggunakan jasa perangkat lunak. Darin E. Hartley (dalam Mutia, 2013) menyatakan bahwa “*E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media *internet*, intranet atau media jaringan komputer lain” (hlm.279). Dari istilah *E-learning* kemudian berkembang lagi menjadi pembelajaran daring/dalam jaringan (*online learning*).

Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan jaringan *internet*, intranet dan ekstranet atau komputer yang terhubung langsung dengan cakupan yang jauh atau global (luas).

Menurut Bilfaqih & Qomarudin (dalam Jayul & Irwanto, 2020) pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks *online* animasi, pesan suara, *email*, telepon konferensi dan *video streaming online* yang dapat dilakukan dengan jumlah peserta tak terbatas dan bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar (hlm.191).

Dalam pelaksanaannya pembelajaran daring dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang tersedia seperti *schoology*, *google classroom*, *edmodo*, *zoom cloud meetings*, *google meet* dan lain-lain. Media pembelajaran tersebut digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang berlangsung sehingga bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Menurut Ruth Lautfer (dalam Tafonao, 2018) “media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran” (hlm.103).

Google Classroom sendiri digunakan sebagai alat yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk menciptakan kelas *online* atau kelas secara virtual, dimana guru dapat memberikan pengumuman maupun tugas kepada siswa yang diterima secara langsung (*real time*) oleh siswa tersebut. Di SMAN 1 Patimuan kegiatan pembelajaran selama pandemi Covid-19 dilakukan dengan menggunakan platform *google classroom* tak terkecuali pada mata pelajaran PJOK. Hal tersebut dilakukan karena pihak sekolah beranggapan bahwa dengan platform *google classroom* penggunaan, pembuatan, pendistribusian, dan penilaian tugas *paperless* lebih mudah dilakukan jika dibandingkan dengan platform lainnya. Hal tersebut senada dengan beberapa keuntungan yang diperoleh dari penggunaan *Google Classroom* itu sendiri. Menurut website resmi *Google Classroom* (dalam Wicaksono, 2020) keuntungan penggunaan *Google Classroom* yaitu kelas dapat disiapkan dengan mudah, menghemat waktu dan kertas, pengelolaan pembelajaran yang lebih baik, penyempurnaan komunikasi dan masukan, aman, gratis dan fleksibel dalam penggunaan (hlm.236).

Hal ini diketahui dari hasil wawancara dengan salah satu guru PJOK di SMAN 1 Patimuan Bapak Novijanto yang menyatakan bahwa kegiatan

pembelajaran pada mata pelajaran PJOK sepenuhnya dilakukan dengan menggunakan platform *google classroom* selama pandemi Covid-19. Dengan digunakannya *google classroom* dalam proses pembelajaran PJOK maka seluruh materi dan tes disampaikan di aplikasi tersebut. Salah satu materi yang ada dalam mata pelajaran PJOK kelas X yaitu Narkoba. Pada materi ini disampaikan bahwa pentingnya setiap orang memiliki pengetahuan tentang bahaya narkoba, tanda-tanda pengguna narkoba, dampak yang ditimbulkan, cara pencegahan serta dasar hukum yang mengatur tentang narkotika di Indonesia sehingga kita dapat mengendalikan diri untuk menghindari pemakaian narkoba tersebut karena dapat merugikan diri sendiri, keluarga dan lingkungan sekitar. Namun dalam upaya penggunaan *google classroom* sendiri terdapat hambatan yang terjadi yaitu tidak semua siswa memiliki *gadget* atau HP sehingga tidak semua siswa dapat langsung menyelesaikan tugasnya dengan tepat waktu khususnya untuk kelas X IPA. Dengan adanya kendala tersebut sekolah memfasilitasi dengan peminjaman *gadget* di ruang perpustakaan sekolah dengan cara bergantian.

Untuk menghasilkan evaluasi hasil belajar yang lebih baik mengenai materi Narkoba maka perlu menggunakan instrumen tes hasil belajar yang menuntut penalaran tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill*) dengan setiap soal terdiri dari dasar pertanyaan yang memberikan stimulus pada siswa, dapat mengukur kemampuan bertanya kritis, mengukur keterampilan pertanyaan masalah, dan yang terakhir siswa ditanamkan sikap ilmiah berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan dan sikap tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Vui (dalam Safura Rizki Azizah, Agus Suyatna, 2017) mendefinisikan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill*) sebagai berikut “Kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah suatu kemampuan berpikir yang tidak hanya membutuhkan kemampuan mengingat saja, namun membutuhkan kemampuan lain yang lebih tinggi”. Berpikir tingkat tinggi adalah operasi kognitif yang banyak dibutuhkan pada proses-proses berpikir yang terjadi dalam *shortterm memory*. Jika dikaitkan dengan taksonomi Bloom, berpikir tingkat tinggi meliputi analisis, sintesis, dan evaluasi (hlm.130). Dalam tahapan

kognitif sendiri tingkatan *higher order thinking skill* meliputi mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), evaluasi (C5) dan menciptakan (C6).

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh *E-Learning* media *Google Classroom* terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas X Mata Pelajaran PJOK SMAN 1 Patimuan Tahun Akademik 2020/2021.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Seberapa besar pengaruh *e-learning* media *google classroom* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas X IPS mata pelajaran PJOK SMAN 1 Patimuan tahun akademik 2020/2021?”

1.3 Definisi Operasional

Pada bagian ini penulis menjelaskan variabel-variabel yang terkandung dalam penelitian supaya tidak terjadi salah penafsiran maksud dan tujuan penelitian sehingga penelitian ini lebih jelas dan terarah.

- 1) Menurut Albert Sangra (dalam Kurniawan, 2015) *e-learning* merupakan pengelolaan aktifitas dan pembelajaran yang menggunakan media *internet*, dimana menggunakan komunikasi baru dan mekanisme kekayaan sumber belajar dari teknologi informasi dengan tujuan memperoleh pembelajaran baru (hlm.29).
- 2) *National Education Association* (NEA) (dalam Nurseto, 2011) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (hlm.20).
- 3) Menurut *website* resmi dari *google* mendefinisikan bahwa *google classroom* atau ruang kelas *google* merupakan suatu ruang pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (*paperless*).

- 4) Pengertian kemampuan kognitif dalam proses pembelajaran adalah kemampuan dasar yang telah dimiliki secara alamiah oleh anak (Depdikbud dalam Nonik, Raga & Murda, 2013. hlm.7).
- 5) Mata Pelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah pelajaran yang harus diajarkan (dipelajari) untuk sekolah dasar atau sekolah lanjutan. Mata pelajaran dalam penelitian ini adalah PJOK di SMAN 1 Patimuan tahun akademik 2020/2021.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *E-Learning* media *Google Classroom* terhadap kemampuan kognitif siswa di kelas X IPS mata pelajaran PJOK SMAN 1 Patimuan tahun akademik 2020/2021.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan secara teoritis sebagai bahan penelitian selanjutnya, khususnya tentang penelitian yang terkait pengaruh *e-learning* terhadap kemampuan kognitif siswa.

2. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi Peneliti yaitu untuk menambah pengetahuan tentang pengaruh *e-learning* dalam pembelajaran sebagai bekal untuk inovasi pembelajaran.
- 2) Bagi Institusi yaitu memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan.
- 3) Bagi Guru yaitu memberikan gambaran tentang pengaruh *e-learning* dalam pembelajaran sebagai bahan evaluasi dan diharapkan menjadi perbaikan dan menumbuhkan inovasi pembelajaran.