

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pada dewasa ini, dinamika teknologi apalagi dibidang informasi dan telekomunikasi mengalami perkembangan yang sangat cepat, banyak sekali pekerjaan manusia yang pada saat ini bisa dilakukan dimana saja hanya dengan mengusap pada layar smartphone, laptop atau sejenisnya tentunya dengan syarat harus terkoneksi dengan jaringan internet. Dengan demikian, adanya perkembangan teknologi yang begitu masif itu juga tidak memerlukan energi yang banyak. Cukup hanya dengan duduk sambil memegang smartphone/ laptop bisa mendapatkan berbagai macam informasi dari berbagai belahan dunia dengan waktu yang cepat. Generasi pada masa sekarang ini sudah mengenal kecanggihan teknologi IT sejak masih kanaka-kanak.<sup>2</sup>

Kecanggihan teknologi yang semakin hari mengalami perkembangan secara pesat ini tidak hanya merambah ke dunia informasi saja tetapi juga berkembang dalam dunia pendidikan. Pada abad ini dunia pendidikan di tanah air sudah banyak yang berpaling dari pembelajaran secara tradisional karena mengikuti perkembangan zaman yang ada. Dunia pendidikan pada masa kini harus *melek teknologi* terutama di negara Indonesia, jika tidak maka negara tersebut tidak akan pernah maju, hal ini dituliskan oleh peneliti yang bernama Dr Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, S.S, M.Pd. sebuah bangsa tidak akan berkembang

---

<sup>2</sup>Fransiskus ivan Gunawan, ( *pengembangan kelas virtual dengan Google Classroom dalam ketrampilan pemecahan masalah ( Problem Solving ) topik vektor pada siswa SMP untuk mendukung pembelajaran* ) yogyakarta ,2016., h. 340

dengan baik tanpa memberikan dukungan bagi pendidikan yang berkualitas,<sup>3</sup> Oleh karena itu yang namanya kemajuan teknologi harus diikuti demi sebuah perkembangan pendidikan.<sup>4</sup>

Pada masa ini, peserta didik tergolong ke dalam generasi milenial.<sup>5</sup> Dulunya proses pembelajaran bertumpu pada seorang guru, akan tetapi pada masa kini hal tersebut sudah tidak relevan. Dari hal itu bisa dikatakan bahwa perlunya gebrakan dan perubahan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Pada saat ini peserta didik lebih banyak menerima tugas dan teori yang diberikan oleh guru dengan menggunakan soft file sehingga mereka dituntut untuk menguasai teknologi di usia dini.

Peran penting yang ada dalam proses pembelajaran semata-mata untuk meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri, sehingga proses pembelajaran yang terjadi mampu memberikan manfaat yang nyata bagi peserta didik. Hal itu dimaksudkan untuk mewujudkan suasana belajar yang kondusif dan mampu merangsang kemampuan dari peserta didik supaya mampu menggali dan mengembangkan potensi yang ada secara mandiri, kreatif, inovatif. Proses pembelajaran masa kini cenderung diarahkan pada kegiatan yang lebih modern dengan dibantu peralatan yang canggih, dengan maksud supaya dapat membantu peserta didik dalam menerima materi pelajaran dari guru. Selain hal itu, peserta

---

<sup>3</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Effect Of Thinking Skill Based Inquiry Learning Method On Learning Outcomes Of Social Studies : A Quasi-Experimental Study On Grade VIII Students Of MTSN 6 Tulungagung, Joutnal IOP Convergence Series : Earth And Environ Mental Science* Vol 1 485.2020.1

<sup>4</sup>Ibid, h 341

<sup>5</sup>Virdi, sparisoma, Jamaah Halid, dan Tati kristianti, *Penelitian Guru Untuk Mempersiapkan Generasi Z di Indonesia*, Bandung P4TK IPA. 1-2

didik juga diharapkan nantinya memiliki keterampilan hidup dari penggunaan teknologi tersebut yang akan berguna dikemudian hari.<sup>6</sup>

Adanya ilmu dan teknologi yang canggih merupakan buah yang diperoleh dari manusia yang berpendidikan tinggi dan berkualitas. Pada waktunya nanti, manusia secara umum harus bisa menelaah dan bisa memanfaatkan teknologi yang tersedia dan sebisa mungkin untuk tidak menjadi korban teknologi itu sendiri. Akan tetapi, dalam menelaah dan memanfaatkan teknologi itu tidak semua manusia mempunyai kemampuan yang sama, karena terbatas oleh pengetahuan dan ilmu yang dimiliki.<sup>7</sup>

Salah satu proses yang terpenting adalah program pembelajaran sebab pada waktu ini merupakan permulaan terjadinya proses interaksi antara pendidik ( guru) dengan peserta didik. Pada fase inilah ada intervensi secara langsung dari pendidik dan peserta didik, dapat dipastikan pula output pendidikan yang dihasilkan juga bergantung dengan aktivitas pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu, bisa dikatakan bahwa perubahan ke arah yang lebih baik dapat terjadi jika terdapat perubahan antara pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian. pendidik dan peserta didik memiliki posisi yang sangat strategi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Mutu pendidikan yang dimaksud yaitu seberapa tinggi tingkat keikutsertaan peserta didik dan efektifitasnya dalam proses pembelajaran dalam rangka untuk

---

<sup>6</sup>Zedha Hammi, *Implementasi Google Classroom Pada Kelas XI IPA*, Semarang, 2017

<sup>7</sup>Ernawati, *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kualitas Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di MAN 1 Kota Tangerang Selatan*, Jakarta, 2018.,h,3

mencapai tujuan pembelajaran yang dapat terlihat dengan adanya hasil belajar siswa.<sup>8</sup>

Dengan semakin beragamnya teknologi yang ada, maka pelaksanaan program pembelajaran juga diharapkan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada dengan lebih baik. Salah satu bentuk penggunaan teknologi di bidang pendidikan yaitu sekolah secara *daring* dengan memanfaatkan situs web yang tersedia. Hal itu tidak dapat dihindari sebab sebagian besar dari peserta didik sudah mempunyai *smartphone* dengan beragam merk yang menjadikan lebih mudah dalam melakukan sekolah/ kuliah secara *daring*. Pembelajaran secara *daring* diyakini dapat mempermudah peserta didik dalam mencari bermacam-macam literatur dan materi pelajaran yang diinginkan dengan lebih cepat dan efisien. Istilah *daring* merupakan singkatan dari kata *elektronik learning*. Universitas Illionis di Urbana-Champaign memperkenalkan istilah *daring* dengan jalan memakai perangkat berbasis komputer dan komputer dengan sebutan *Plato*. Perkembangan *daring* sejak saat itu mengalami kemajuan yang cukup besar sejalan dengan kemajuan teknologi yang ada. Bisa dikatakan pula bahwa *daring* merupakan salah satu bentuk pembelajaran dengan mengkombinasikan seperangkat alat elektronik dengan media digital.

Perkembangan teknologi saat ini telah dimanfaatkan secara signifikan dalam dunia pendidikan. Seperti contoh dengan diterapkannya pembelajaran berbasis IT atau biasa disebut dengan pembelajaran online. Hal itu merupakan

---

<sup>8</sup>Ibid, Zedha., h 3

salah satu bukti yang kongkret atas perhatian pemerintah Indonesia terhadap dunia pendidikan di Indonesia.<sup>9</sup>

Diberlakukannya pembelajaran secara online merupakan salah satu tindakan awal pemerintah dalam memanfaatkan TIK yang memang harus waktunya dimulai dari sekarang. Berbagai program pelatihan pengguna TIK dalam dunia pendidikan juga dilakukan dengan sasaran utama yaitu para pengajar. Karena para pengajar ( guru ) disini berperan penting dan guru merupakan pihak yang sering bertatap muka secara langsung dengan peserta didik..

Dari hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti pada bulan maret 2020 di SMP Bustanul Mua'allimin Kota Blitar ditemukan fakta bahwa guru IPS mengajar hanya menggunakan WA atau hanya memberi tugas pada saat pembelajaran IPS berlangsung, guru hanya menggunakan buku LKS maupun paket yang hanya berisikan rangkaian rangkaian materi ataupun tugas tugas latihan soal, yang membuat siswa tersebut kebanyakan menjadi bosan sehingga mereka berpendat bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan semakin menjenuhkan. Melihat fenomena diatas perlu adanya sebuah media pembelajaran yang bisa meningkatkan kreatifitas dan menghilangkan kebosanan sesuai dengan perkembangan teknologi yang telah ada

Salah satu aplikasi yang sedang booming di Indonesia ialah aplikasi buatan perusahaan teknologi asal negeri paman sam yang bernama *googe classroom*. Aplikasi tersebut juga dirasa layak diterapkan di Indonesia untuk jangka waktu yang lebih lama. Sebabnya ialah aplikasi google classroom

---

<sup>9</sup>Ibid , h, 5

mempunyai bagian-bagian yang dibutuhkan dalam pembelajaran masa kini. Sebenarnya tujuan dibuatnya aplikasi ini untuk semakin mempermudah hubungan antara guru dengan siswa pada dunia maya ( digital). *Google classroom* juga lebih memberikan ruang kepada guru dalam hal penyampaian suatu ilmu pengetahuan yang dipunyai kepada anak didiknya. *Google classrrom* juga melakukan berbagai inovasi dengan maksud untuk menciptakan suasana pembelajaran yang pro aktif, efisien, tepat sasaran dan menyenangkan. Penerapan aplikasi ini pada proses belajar mengajar merupakan salah satu langkah awal dalam memberikan pengetahuan dan gambaran umum tentang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi khususnya dalam lingkup pendidikan. Di samping hal itu, di saat terjadi wabah covid 19 ini, pemerintah memutuskan untuk memberlakukan pembelajaran jarak jauh ( daring) dengan tujuan untuk meminimalisir resiko penyebaran virus di lembaga pendidikan dan juga tetap bisa menjamin berlangsung proses belajar mengajar. Maka dari hal itu bisa diambil sebuah kesimpulan bahwasanya penggunaan aplikasi google classroom dapat menjadi pembiasaan kepada peserta didik dalam menggunakan TIK yang semakin maju.<sup>10</sup>

Mengenai hal itu melatih peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan computer atau online dipandang sangat efisien, terutama menggunakan google classroom yang tampilanya tergolong sangat mudah, hal ini sejalan dengan yang di tuliskan oleh peneliti khairunnisa yang berfokus penelitian pada bagaimana manfaat aplikasi google classroom ini terhadap siswa kelas VII

---

<sup>10</sup> , ernawati h 6

SMP Yapena 45 Medan, dari hasil penelitian yang telah ditemukan yaitu keunggulan dari aplikasi ini berupa tampilan yang mudah dipahami dan dikerjakan, terdapat menu-menu yang mempermudah guru dalam melaksanakan tugas mengajarnya sehingga siswa tidak bosan dengan materi yang telah diberikan, kemudian juga terdapat di jurnal yang dituliskan oleh Wiladatus Salamah dengan judul penggunaan aplikasi Google Classroom dalam proses pembelajaran dan dari penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa Google Classroom merupakan aplikasi yang fleksibel dan tergolong mudah digunakan terutama pada anak SMP kelas VII Sudirman sehingga dapat memperoleh hasil yang cukup maksimal dalam proses pembelajarannya.

Dari beberapa hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti yang dilaksanakan di Kota Blitar, pemilihan sekolah SMP Bustanul Muata'Allimin merupakan sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang mampu mendukung dan menunjang pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi yaitu aplikasi Google Classroom. Tersedianya beberapa fasilitas media pembelajaran seperti Wi-Fi yang dapat diakses oleh tenaga pendidik selama mengajar. Namun fasilitas yang disediakan oleh sekolah tersebut masih kurang dimanfaatkan secara optimal untuk kegiatan belajar mengajar. Sehingga, pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Google Classroom untuk membantu kegiatan pembelajaran masih jarang digunakan oleh guru di sekolah, padahal penggunaan aplikasi ini tergolong mudah dan dapat membantu mempermudah pembelajaran terutama dalam pandemi COVID-19 ini, hal ini

dikarenaka kurangnya pengetahuan guru tentang cara penggunaan aplikasi google classroom dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis digital.

Oleh karena itu peneliti memilih SMP Bustaul mutaállimin Kota Blitar sebagai objek untuk penelitian untuk melihat implementasi penggunaan aplikasi google classrom. Berdasarkan uraian-uraian diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Perspektif Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Daring Via Google Classroom Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Bustanul Mutaállimin Kota Blitar.”**

## **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini terfokus pada

1. Penerapan aplikasi google classroom dalam pelajaran IPS kelas VII di SMP Bustanul Muta'allimin Kota Blitar tahun ajaran 2019-2020
2. Prespektif siswa terhadap penggunaan aplikasi google classroom kedalam pelajaran IPS kelas VII di SMP Bustanul Muta'allimin Kota Blitar tahun ajaran 2019-2020

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendiskripsikan Penerapan aplikasi google classroom dalam pelajaran IPS kelas VII di SMP Bustanul Muta'allimin Kota Blitar tahun ajaran 2019-2020

2. Mengetahui Prespektif siswa terhadap penggunaan aplikasi google classroom kedalam pelajaran IPS kelas VII di SMP Bustanul Muta'allimin Kota Blitar tahun ajaran 2019-2020

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua manfaat, manfaat teoritis dan manfaat praktis

##### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan sumber referensi untuk penelitian selanjutnya yang mengenai pembelajaran menggunakan metode *daring*, disamping itu dapat diketahui bagaimana prespektif siswa setelah menggunakan aplikasi *google classroom*

##### **2. Manfaat praktis**

a. Bagi SMP Bustanul Muta'allimin Kota Blitar

1) Bagi kepala sekolah,

a) penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam memanfaatkan fasilitas yang ada

b) memberikan gambaran sejauhmana pemahaman tentang teknologi informasi dan komunikasi

2) Bagi Guru SMP Bustanul Muta'allimin

a) Dapat dijadikan evaluasi dalam memberikan pengajaran dan bimbingan kepada peserta didik

b) Sebagai sumber tambahan untuk guru dalam melaksanakan pembelajaran daring

3) Bagi peserta didik

- a) Diharapkan para peserta didik bisa meningkatkan pembelajaran dalam memahami aplikasi daring tersebut
- b) Dengan hasil temuan yang diperoleh diharapkan peserta didik menambah wawasan tentang pembelajaran daring

b. Bagi lembaga pemerinah

Diharapkan pemerintah mampu menanggulangi masalah masalah yang berkaitan dengan pembelajaran daring, baik dari segi SDM guru maupun sarana dan prasarana

- c. bagi peneliti, penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan untuk penelitian lebih lanjut jika peneliti sendiri ingin mengembangkan penelitiannya yang berkaitan dengan model pembelajaran *daring*.

d. Bagi perpustakaan IAIN Tulungagung

Sebagai bahan koleksi dan referensi dan kajian untuk para calon sarjana

## **E. Penegasan istilah**

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam membaca penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah yang perlu dipakai dalam penelitian ini

1. Penegasan konseptual

- a. Google Classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem daring yang digunakan untuk sebuah pendidikan

b. IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar yang disajikan secara ilmiah dan pedagogik

## 2. Penegasan Operasional

Secara operasional penelitian ini akan membahas penggunaan aplikasi Google Classroom dalam pembelajaran IPS kelas VII, penelitian ini akan dilakukan dalam proses pembelajaran secara online yang meliputi, persiapan, penerapan dan pandangan siswa terhadap aplikasi yang telah digunakan.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Adapun sistematika pembahasan pada skripsi ini meliputi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir dengan keterangan sebagai berikut

Bagian awal pada sistematika penulisan skripsi tersebut terdiri dari, halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan.

Bagian inti terdiri dari enam bab disertai dengan subbab pada tiap babnya dengan rincian sebagai berikut,

BAB I PENDAHULUAN, berisi tentang konteks penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan

BAB II KAJIAN PUSTAKA, berisi tentang tinjauan pustaka seputar aplikasi google classroom dan cara penerapannya

BAB III METODE PENELITIAN, berisi tentang pendekatan penelitian, rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi peneliti, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data dan tahapan penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN, berisi tentang deskripsi topik mengenai pertanyaan yang telah dirumuskan pada fokus penelitian, dan hasil analisis data

BAB V PEMBAHASAN, berisi tentang keterkaitan antara pola-pola kategori-kategori dan dimensi, serta temuan-temuan dalam penelitian lapangan, dalam hal ini meliputi, persiapan, penerapan dan prespektif siswa terhadap penggunaan aplikasi tersebut di SMP Bustanul Mutaállimin.

BAB VI PENUTUP, berisi tentang kesimpulan dan saran. Bagian akhir pada skripsi terdiri atas daftar rujukan dan lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup