

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar merupakan suatu kegiatan yang tak lepas dari kehidupan manusia selama hidup di dunia. Dimulai sejak kecil manusia belajar hal-hal sederhana seperti mengenal huruf hingga mengetahui macam-macam huruf dan beranjak dewasa belajar hal-hal yang lebih rumit lagi seperti memecahkan soal matematika yang sulit sehingga didapatkan suatu kemahiran dalam penyelesaiannya. Menurut Trianto belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang yang dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pemahaman, pengetahuan, kecakapan, keterampilan, sikap dan tingkah laku, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu.<sup>1</sup> Sehingga dapat disimpulkan jika belajar merupakan proses seorang individu dalam memperoleh kecakapan tertentu, yang ditandai dengan perubahan pengetahuan, sikap, dan aspek-aspek tertentu.

Pada dunia pendidikan formal proses belajar dikenal dengan istilah pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran yang terjadi antara guru dan siswa dalam suatu ruang belajar. Dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa ada beberapa hal yang perlu disiapkan yaitu perangkat

---

<sup>1</sup> Hermawan Budi Santoso dan Subagyo, "Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar Dengan Metode Problem Basic Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas XI di SMK Insan Cendekia Turi Sleman Tahun Ajaran 2015/2016", dalam *Jurnal Taman Vokasi* 5, no. 1 (2017): 40

pembelajaran yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), alat pembelajaran yang meliputi metode, media, dan sumber belajar, serta alat evaluasi berupa tes maupun non tes.<sup>2</sup> Tujuannya yaitu agar terciptanya suasana belajar yang nyaman antara guru dan siswa. Sehingga memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dan siswa serta didapatkan hasil belajar yang maksimal.

Dalam pembelajaran diperlukan adanya inovasi agar siswa tidak merasa bosan dan pembelajaran tidak monoton. Inovasi dalam pembelajaran dapat berupa kreatifitas dari seorang guru dalam menyampaikan materi baik itu berasal dari ide atau gagasan guru tersebut maupun mengadopsi dari orang lain. Seiring perkembangan zaman generasi tumbuh dan berkembang pada zaman yang berbeda sehingga memiliki karakter, gaya hidup dan kesukaan belajar yang berbeda. Bisa saja guru seorang generasi X (1965-1980) dimana cenderung toleran terhadap perbedaan dan siswa seorang generasi Z (1995-2010) yang memiliki pola pikir serba instan dan tidak suka penyajian konten terlalu banyak.<sup>3</sup> Hal ini tentu menjadi perhatian lebih bagi seorang guru sebelum pembelajaran di kelas.

Ada berbagai macam komponen penunjang pembelajaran di kelas salah satu yang memiliki peran penting adalah media pembelajaran. Media telah menunjukkan keunggulannya membantu para guru dalam menyampaikan

---

<sup>2</sup> Muh. Sain Hanafy, "Konsep Belajar dan Pembelajaran", dalam *Jurnal Lentera Pendidikan* 17, no. 1 (2014): 67

<sup>3</sup> Muhammad Yaumi, "Media Pembelajaran : Pengertian Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial", dalam *Jurnal Istiqra'* 2, no. 1 (2017): 2

pesan pembelajaran serta lebih cepat dan lebih mudah ditangkap siswa.<sup>4</sup> Media pembelajaran merupakan salah satu faktor memengaruhi keberhasilan belajar, dengan media siswa dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera siswa dalam belajar dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.<sup>5</sup> Sehingga dapat disimpulkan jika media memiliki peran penting dalam pembelajaran karena dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dan dengan media siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran.

Media secara umum didefinisikan sebagai sarana yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima informasi. Media pembelajaran merupakan “perangkat lunak” (*Software*) yang berupa pesan atau informasi pendidikan yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (*Hardware*) agar pesan/informasi tersebut dapat sampai pada siswa.<sup>6</sup> Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan sehingga mampu mengurangi verbalisme dan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif.<sup>7</sup> Sehingga dapat disimpulkan jika media pembelajaran merupakan alat dalam bentuk perangkat lunak “*Software*” yang disajikan dengan alat bantu “*Hardware*” yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih efektif dan mudah diterima siswa.

---

<sup>4</sup> Abdul Wahid, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar”, dalam *Jurnal Istiqra'* 5, no. 2 (2018): 3

<sup>5</sup> Muhibuddin Fadhlil, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1(2015): 24

<sup>6</sup> Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”, dalam *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 7, no. 2 (2010): 3

<sup>7</sup> Setyorini dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Moodle”, dalam *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 7, no. 2 (2016): 156

Seiring perkembangan zaman teknologi semakin berkembang dan setiap kegiatan manusia melibatkan jaringan internet. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran dengan melibatkan jaringan internet dikenal dengan istilah *E-learning*. Menurut Jaya Kumar C. Koran *E-learning* merupakan sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikn isi pembelajaran, interaksi atau bimbingan.<sup>8</sup> *E-learning* merupakan pendekatan pembelajaran melalui perangkat komputer yang tersambung ke internet, yang menghubungkan antara guru dan siswa secara online.<sup>9</sup> Sehingga dapat disimpulkan jika *E-learning* merupakan pembelajaran melalui media elektronik (LAN, WAN, atau internet) yang berfungsi menghubungkan Guru dan siswa dalam ruang belajar online.

Seiring berkembangnya zaman banyak bermunculan media pembelajaran *E-learnig*. Salah satu media pembelajaran *E-learning* yang cukup dikenal masyarakat yaitu *Google Classroom*. *Google Classroom* merupakan salah satu media pembelajaran dari perusahaan *Google* untuk dunia pendidikan, yang bertujuan mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>10</sup> Penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran memiliki keefektifan yang cukup tinggi yaitu sebesar 77,27%.<sup>11</sup> Selain itu

---

<sup>8</sup> Ananda Hadi Elyas, "Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran", dalam *Jurnal Warta*, no. 56 (2018): 3

<sup>9</sup> Silahudin, "Penerapan E-Learning dalam Inovasi Pendidikan", dalam *Jurnal Ilmiah Circuit 1*, no. 1 (2015): 51

<sup>10</sup> Mutiara dkk, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Pada Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Siswa", dalam *Jurnal Pendidikan Biologi* 4, no. 1 (2021): 16

<sup>11</sup> Sabran dan Edy Sabara, "Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran", dalam *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar 2*, (2019): 124

yang membuat *Google Classroom* banyak diminati yaitu karena fiturnya yaitu baik guru maupun siswa dapat dengan mudah mendistribusikan tugas, mengumpulkan tugas, menilai tugas di manapun berada tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Selain itu, untuk mengakses juga tidak sulit bisa melalui gawai maupun PC atau laptop.

Untuk mengakses *Google Classroom* memang mudah, dapat melalui gawai maupun PC dengan bantuan jaringan internet. Namun karena aplikasi ini hanya digunakan dalam proses pembelajaran siswa masih sering abai dengan aplikasi tersebut. Demi meningkatkan efektifitas penggunaan *Google Classroom*, diperlukan aplikasi penunjang yang familiar dan sering digunakan. Aplikasi penunjang *Google Classroom* yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu *Whatsapp*. Sejalan dengan pendapat Hadya Jayani bahwa *Whatsapp* menjadi salah satu media sosial paling aktif digunakan oleh masyarakat Indonesia yaitu sebanyak 83% pengguna internet atau sekitar 124 juta pengguna.<sup>12</sup> Oleh karena itu pemilihan *Whatsapp* sebagai penunjang pembelajaran menggunakan media *Google Classroom* dirasa sangat tepat dan sesuai.

*Google Classroom* tidak luput dari kendala penggunaan. Salah satu kendala penggunaan media pembelajaran yaitu terkait penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi identik dengan sumber daya manusia sebagai pelaku Teknologi Informasi dan Komunikasi. Guru dan siswa sebagai pelaku Teknologi Informasi dan

---

<sup>12</sup> I Made Pustikayasa, "Grup Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran", dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu* 10, no. 2 (2019): 55

Komunikasi dalam dunia pendidikan harus menguasai bidang tersebut. Penerapan TIK dalam dunia pendidikan di Indonesia masih dalam tahap awal dan masih belum dimanfaatkan secara maksimal. Kendala-kendala penerapan TIK di bidang pendidikan antara lain disebabkan oleh belum meratanya infrastruktur yang dan ketidak siapan sumber daya manusia.<sup>13</sup> Oleh karena itu agar pembelajaran mampu berjalan lancar dan mampu mengikuti perkembangan zaman maka perlu adanya pengelolaan terhadap faktor penunjang penerapan TIK dalam dunia pendidikan.

Peneliti melakukan observasi dengan guru kelas VII MTs Miftahul Huda Ngreco Kandat Kediri terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK di sekolah. Wawancara tersebut peneliti lakukan via *Whatsapp* pada hari Senin, 8 November 2021. Berdasarkan hasil wawancara, MTs Miftahul Huda memiliki fasilitas penunjang pembelajaran seperti lcd proyektor, jaringan wifi yang lancar dan laboratorium komputer. Namun dalam proses pembelajaran guru lebih sering memanfaatkan media seperti buku paket dan powerpoint. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan, diperoleh informasi jika sekolah belum pernah menggunakan media *Google Classroom* dalam pembelajaran. Kemudian Pertanyaan selanjutnya terkait pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa guru menuturkan jika media pembelajaran memiliki peran yang tersendiri dalam proses pembelajaran, karena mampu menjadi alat bantu guru dalam menyampaikan materi agar mudah diterima oleh siswa dan meningkatkan semangat belajar siswa.

---

<sup>13</sup> Erwin Sawitri dkk, "Hambatan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi", dalam *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, (2019): 211

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan didapatkan suatu permasalahan terkait kurangnya pemanfaatan media berbasis TIK secara maksimal di MTs Miftahul Huda Ngreco Kandat Kediri. Guru juga kurang mengetahui tentang media pembelajaran yang banyak digunakan pada masa ini yaitu *Google Classroom*. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengaruh media *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa di MTs Miftahul Huda Ngreco Kandat Kediri. Untuk membantu komunikasi selama pembelajaran peneliti menggunakan bantuan aplikasi *Whatsapp*. Agar penelitian yang dilakukan lebih fokus lagi, peneliti memilih meneliti hasil belajar matematika dan memilih siswa kelas VII sebagai objek penelitian. Dari pemaparan diatas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Google Classroom* Berbantuan *Whatsapp* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngreco Kandat Kediri”.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK di MTs Miftahul Huda Ngreco Kandat Kediri.
2. Guru kurang mengetahui media pembelajaran *Google Classroom*.
3. Media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar lebih fokus. Peneliti hanya meneliti tentang:

1. Pengaruh media *Google Classroom* berbantuan *Whatsapp* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngreco Kandat Kediri.
2. Materi yang akan digunakan pada saat penelitian adalah materi yang sedang diajarkan di kelas.
3. Hasil belajar siswa yang diteliti dibatasi pada hasil belajar aspek kognitif berupa mengerjakan soal-soal matematika.

### **C. Rumusan Masalah**

Dari permasalahan yang ada maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *Google Classroom* berbantuan *Whatsapp* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngreco Kandat Kediri?
2. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran *Google Classroom* berbantuan *Whatsapp* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngreco Kandat Kediri?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran *Google Classroom* berbantuan *Whatsapp* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngreco Kandat Kediri.



2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran *Google Classroom* berbantuan *Whatsapp* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngreco Kandat Kediri.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Adapun manfaat yang penulis harapkan dapat memberikan sumbangan antara lain sebagai berikut :

##### **1. Secara Teoritis**

Secara umum penelitian ini dapat memberi sumbangan dalam dunia pendidikan yaitu dalam hal pengaruh media *Google Classroom* berbantuan *Whatsapp* terhadap hasil belajar siswa. Sehingga penelitian ini diharapkan menjadi acuan dalam penyelenggaraan pendidikan dan memeberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan.

##### **2. Secara Praktis**

###### **a. Bagi Kepala Sekolah**

Penelitian ini sebagai bahan masukan pengembangan kurikulum sekolah serta dapat sebagai acuan dalam menyusun program pembelajaran yang lebih baik lagi dan sebagai acuan penggunaan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar matematika siswa.

###### **b. Bagi guru**

Hasil penelitian ini agar guru menambah wawasan khususnya tentang pengaruh media *Google Classroom* terhadap hasil belajar matematika siswa.

c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran matematika yang lebih bermakna sehingga berguna untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya, menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh media *Google Classroom* berbantuan *Whatsapp* terhadap hasil belajar matematika siswa.

## **F. Penegasan Istilah**

Untuk menghindari keragaman interpretasi dan memberikan pemaknaan yang tepat serta membatasi ruang lingkup permasalahan sesuai dengan tujuan penelitian, maka istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

### **1. Secara Konseptual**

a. *E-Learning*

*E-learning* merupakan pendekatan pembelajaran melalui perangkat komputer yang tersambungkan ke internet, yang menghubungkan antara guru dan siswa secara online.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Silahudin, "Penerapan E-Learning dalam Inovasi Pendidikan", dalam *Jurnal Ilmiah Circui* 1, no. 1 (2015): 51

### b. *Google Classroom*

*Google Classroom* merupakan salah satu media pembelajaran dari perusahaan *Google* untuk dunia pendidikan, yang bertujuan mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>15</sup>

### c. *Whatsapp*

*Whatsapp* adalah aplikasi yang berguna untuk berkirim pesan, panggilan, panggilan video, foto, video, berbagai bentuk dokumen, dan pesan suara, dimana *Whatsapp* dapat dipasang pada ponsel yang bersistem operasi (operating system) Android, iPhone, Mac, Windows PC dan Windows Phone dengan menggunakan koneksi internet ponsel pada jaringan (4G/3G/2G/EDGE) atau *wi-fi*.<sup>16</sup>

### d. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.<sup>17</sup>

## 2. Secara Operasional

### a. *E-Learning*

*E-learning* merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memberi penekanan pada penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara online.

---

<sup>15</sup> Mutiara dkk, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Pada Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Siswa", dalam *Jurnal Pendidikan Biologi* 4, no. 1 (2021): 16

<sup>16</sup> I Made Pustikayasa, "Grup Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran", dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu* 10, no. 2 (2019): 55

<sup>17</sup> Edo Aruji, *Pengaruh Media Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Pada Konsep Sistem Gerak*, (Jakarta: Skripsi Tidak diterbitkan, 2020), hal. 20

b. *Google Classroom*

*Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi milik perusahaan *Google* yang diperuntukkan dalam dunia pendidikan yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan.

c. *Whatsapp*

*Whatsapp* merupakan sebuah aplikasi dengan fungsi utama sebagai alat komunikasi namun memiliki banyak fitur-fitur pendukung seperti berkirim pesan, melakukan panggilan, panggilan video, mengirim foto, mengirim video, mengirim dokumen, dan pesan suara. Aplikasi ini dapat dipasang pada ponsel Android, iPhone, Mac, Windows PC dan Windows Phone. Penggunaan *Whatsapp* memerlukan bantuan jaringan internet.

d. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah melalui proses belajar, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pemahaman, pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa menjadi lebih baik.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Skripsi dengan judul Pengaruh Media *Google Classroom* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngreco Kandat Kediri memuat sistematika pembahasan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan : dalam bab ini terdiri dari (a) Latar Belakang, (b) Identifikasi dan Pembatasan Masalah, (c) Rumusan Masalah, (d) Tujuan

Penelitian, (e) Kegunaan Penelitian, (f) Penegasan Istilah, (g) Sistematika Pembahasan.

Bab II Landasan Teori : dalam bab ini terdiri dari (a) *Google Classroom*, (b) *Whatsapp*, (c) Hasil Belajar Matematika, (d) Penelitian Terdahulu, (e) Paradigma Penelitian.

Bab III Metode penelitian : dalam bab ini terdiri dari (a) Rancangan Penelitian, (b) Variabel penelitian, (c) Populasi, Sampel dan Sampling, (d) Kisi-kisi instrumen, (e) Instrumen Penelitian, (f) Data dan Sumber Data, (g) Teknik Pengumpulan Data, (h) Teknik Analisis Data.

Bab IV Hasil Penelitian : dalam bab ini terdiri dari (a) Deskripsi Data, (b) Analisis Data.

Bab V Pembahasan dalam bab ini akan di bahas mengenai hasil temuan peneliti yang telah dikemukakan pada Bab IV atau hasil penelitian.

Bab IV Penutup : dalam bab ini terdiri dari (a) Kesimpulan dan (b) Saran.