

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi sekarang ini, dapat dilihat bahwa proses belajar mengajar sudah mengalami perubahan dan perkembangan yang sangat pesat, banyak inovasi-inovasi baru yang mulai dikembangkan dalam proses pembelajaran, salah satu perubahan yang paling mencuri perhatian adalah pemanfaatan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia, tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 tahun 2013 tentang pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran.²

Penggunaan teknologi informasi menjadikan kegiatan pembelajaran

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3, hal. 3

² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah

disekolah menjadi lebih menarik, aktif dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian, pembelajaran teknologi informasi merupakan upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas kegiatan belajar mengajar dengan cara memperluas akses pengetahuan dan teknologi informasi.³

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mengakibatkan pendidikan dan sekolah ikut merasakan dampak globalisasi. Teknologi informasi dapat digunakan sebagai salah satu bagian dari teknologi pendidikan yang mendukung proses pembelajaran. Dampak yang dirasakan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi informasi munculnya media-media yang menarik yang memberikan manfaat bagi siswa itu sendiri dengan media yang menarik tersebut akan memperhatikan perbedaan karakteristik, minat dan bakat peserta didik, yang mengarahkan ke motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Keuntungan lain adalah bahwa teknologi informasi dapat mengatasi permasalahan ruang, waktu dan jarak dalam proses belajar.

Perkembangan proses pembelajaran juga melibatkan banyak waktu yang digunakan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Ada pun proses belajar bermakna dibagi menjadi dua dimensi menurut Ausubel dan Robison yaitu dimensi cara mengetahui pengetahuan baru dan cara menghubungkan pengetahuan baru dengan struktur atau konsep ide yang

³ Rusman, dkk, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, (Jakarta: Rajawali Press, 2013), hal. 5

sudah ada.⁴ Pada dimensi pertama, siswa dibagi menjadi dua berdasarkan tipe belajarnya yaitu belajar yang bersifat menemukan (*discovery learning*) dan belajar yang bersifat menerima (*reception learning*), sedangkan pada dimensi kedua bedakan antara tipe belajar yang bersifat menghafal (*rote learning*) dan belajar bermakna (*meaningfull learning*).

Pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi yang ada pada saat ini, memberi kesempatan bagi guru untuk dapat berkembang dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar dan mengembangkan kompetensinya terutama kemampuan kompetensi pedagogik dan profesional. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas yang disebabkan oleh kurang maksimalnya peran guru dalam memanfaatkan penggunaan teknologi yang semangant banyak macam dan semakin canggih dalam dunia pendidikan. Kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan teknologi salah satunya yaitu penggunaan media Google Classroom.

Media *Google Classroom* ini merupakan sistem manajemen pembelajaran untuk sekolah-sekolah dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas secara *paperless* agar pembelajaran mencapai tujuan yang di harapkan yaitu mencapai indikator pembelajaran. Media *Google Classroom* berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan siswa untuk menciptakan kelas *online* atau kelas secara virtual. Media Google Classroom ini merupakan

⁴ Nana Syaodih S., *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), Cet. 11, hal.135

bagian dari sistem *Google for Education* yang merupakan inovasi yang memiliki daya tarik dalam mendampingi guru dan siswa atau siswa dan siswa dalam berinteraksi lebih aktif disaat melaksanakan kegiatan belajar mengajar. *Google for Education* memiliki beberapa layanan yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar di sekolah, seperti *Google Classroom*, *Google Mail*, *Google Calendar*, *Google Drive*, dan *Google Docs*. *Google Classroom* merupakan layanan yang layak diterapkan di Indonesia, karena *Google Classroom* memiliki struktur yang sama dengan pembelajaran yang ada saat ini yang bisa saling terhubung dalam satu sistem yaitu *Google for Education*.⁵

Media *Google Classroom* dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa, siswa dan siswa yang lebih aktif didalam dunia maya. Media ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa dan rasa tanggung jawab siswa untuk menyelesaikan tugas nya tepat waktu. Inovasi yang diberikan oleh sistem *Google For Education* tersebut bertujuan untuk membantu menciptakan pembelajaran yang aktif berinteraksi guru dan siswa atau siswa dan siswa, efektif, efisien dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukan bahwa MIN 4 Tulungagung merupakan sekolah negeri yang memiliki fasilitas yang mendukung dan menunjang pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi yaitu media *Google Classroom*.

Tersedianya fasilitas internet yang di peruntukan untuk masing-masing

⁵ Diemas Bagas Panca Pradana dan Rina Harimurti, Pengaruh Penerapan Tools *Google Classroom* Pada Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal IT-Edu Universitas Negeri Surabaya*, Vol 02 No 01, 2017, hal. 60

siswa, masing-masing guru, tenaga pendidik yang semuanya memiliki akun untuk mengakses fasilitas internet selama berada di gedung sekolah.

Namun penggunaan media Google Classroom untuk membantu kegiatan pembelajaran masih jarang diterapkan sekolah dasar. Selama ini kegiatan pembelajaran di MIN 4 Tulungagung masih jarang memanfaatkan teknologi pembelajaran, oleh karena itu untuk melatih siswa kelas atas agar terbiasa dengan teknologi pembelajaran, peneliti memilih MIN 4 Tulungagung sebagai objek penelitian untuk melihat pengaruh penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar pelajaran matematika siswa kelas 5. Dengan menggunakan aplikasi *google classroom* diharapkan siswa dapat mempelajari materi matematika dengan sungguh-sungguh dan mendapatkan nilai yang maksimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pernyataan pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan media pada pembelajaran berbasis teknologi
2. Siswa membutuhkan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan.
3. Hasil belajar siswa yang masih belum optimal

C. Pembatasan Masalah

1. Media Google classroom layanan berbasis internet yang disediakan oleh google dengan pengabungan kegiatan pembelajaran sehingga menyerupai kelas nyata.

2. Materi yang disajikan dalam media google classroom adalah materi bangun ruang, yakni volume balok dan kubus.
3. Hasil belajar yang diajar menggunakan media Google Classroom.

D. Rumusan Masalah

1. Adakah Pengaruh Penggunaan aplikasi Google Classroom terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika kelas 5 MIN 4 Tulungagung?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi Google Classroom terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika kelas 5 MIN 4 Tulungagung?
3. Bagaimana perbandingan hasil belajar mata pelajaran Matematika kelas 5 MIN 4 Tulungagung?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan adakah pengaruh dari penggunaan aplikasi Google Classroom terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika kelas 5 MIN 4 Tulungagung
2. Untuk menjelaskan seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi Google Classroom terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika kelas 5 MIN 4 Tulungagung
3. Untuk menjelaskan bagaimana perbandingan hasil belajar mata pelajaran Matematika kelas 5 MIN 4 Tulungagung

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah dan kerangka berfikir, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pada penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas 5 di MIN 4 Tulungagung

H_1 : Terdapat pengaruh pada penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas 5 di MIN 4 Tulungagung

G. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk semua pihak pada lembaga pendidikan, antara lain

1. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media yang digunakan dalam pembelajaran dan menambah wawasan guru mengenai media-media pembelajaran yang inovatif lainnya sehingga dalam proses pembelajaran siswa lebih mudah menguasai konsep pelajaran dan waktu pembelajaran yang lebih singkat.

2. Bagi siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan suasana belajar matematika lebih menarik dan tidak membosankan, juga meningkatkan hasil belajar siswa karena materi pelajaran tersimpan rapih dan bisa di akses kembali setelah pembelajaran selesai.

3. Bagi Penulis

Untuk menambah ilmu pengetahuan dan dapat memotivasi para penulis melakukan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan penelitian ini.

H. Penegasan Istilah

1. Penegasan istilah secara konseptual

a. Google Classroom :

Google Classroom adalah sebuah layanan website gratis untuk sekolah, dan siapapun yang mempunyai akun Google pribadi. *Google Classroom* adalah layanan berbasis Internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem e-learning.⁶ *Google Classroom* dapat mempermudah peserta didik dan instruktur untuk dapat terhubung baik di dalam ataupun di luar sekolah.

b. Hasil Belajar :

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.⁷ Dalam proses belajar mengusahakan perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan

⁶ Abdul Barir Hakim, Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo, *Jurnal I-Statement* Vol.02 No 1, 2016, hal. 2

⁷ Omear Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 30

tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya.⁸

2. Penegasan istilah secara operasional

Pengaruh penggunaan aplikasi Google Classroom terhadap hasil belajar matematika kelas 5 MIN 4 Tulungagung. Aplikasi Google Classroom merupakan aplikasi pembelajaran seperti halnya ruang kelas, dimana terdapat interaksi antara guru dan siswa. Aplikasi tersebut memudahkan guru untuk memberikan materi tanpa harus bertatap muka secara langsung, dan juga dapat digunakan siswa untuk mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru. Serta siswa dapat memperoleh hasil belajar yang baik.

I. Sistematika Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika siswa kelas 5 MIN 4 Tulungagung. *Google Classroom* merupakan aplikasi yang disediakan oleh *Google For Education* untuk menciptakan ruang kelas dalam dunia maya. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran dalam model *blended learning* di sekolah. Aplikasi ini membantu guru dan siswa melakukan pembelajaran dimana saja dan kapan saja pada mata pelajaran matematika. kegiatan

⁸ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Bandung : Citra Aditya Bakti, 1990), Cet. I, hal. 189.

tersebut mempermudah proses pembelajaran menjadi lebih efisien serta melatih siswa mengenal teknologi baru.

Google Classroom di sini digunakan oleh guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar untuk mengukur hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran akan meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan membantu siswa dalam memahami pelajaran matematika sehingga siswa akan mencapai hasil belajar yang optimal.