

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar merupakan proses seseorang untuk dapat mengetahui, memahami dan dapat melakukan dari hal yang tadinya belum diketahui, dipahami dan tidak dapat dilakukan. Proses belajar yang kurang maksimal dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal pula. Nana Sudjana dalam (Widyaningrum & Murwanintyas, 2012) mengatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pengalaman belajar siswa diperoleh dari proses belajar siswa, maka proses belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangat berperan penting sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Mardhiah & Ali Akbar (2018:50) mengatakan bahwa Dengan media yang tepat, siswa mampu memperoleh hasil belajar yang optimal terhadap materi yang diajarkan. Pemanfaatan media dengan menggunakan kemajuan teknologi mampu mengoptimalkan proses serta hasil belajar yang akan diperoleh oleh siswa. Dengan pemanfaatan teknologi informasi serta komunikasi saat berlangsungnya pembelajaran, siswa yang terlibat di dalamnya mampu menggunakannya untuk mengeksplorasi serta saling bertukar informasi secara efektif dan efisien (Anshori, 2017:12).

Anang & Sunarso (2017:26) berpendapat bahwa inovasi media pembelajaran saat ini salah satunya dengan menggunakan internet sebagai sumber belajar. Internet dapat diartikan sebagai media yang mampu memfasilitasi guru beserta siswa dalam proses pembelajaran. Adanya internet memberikan manfaat yang banyak dalam pembelajaran disekolah, dimana siswa mampu memenuhi kebutuhan akan ilmu pengetahuan yang diinginkan. Pemanfaatan

media yang berbasis teknologi informasi, siswa bisa merasa bersemangat dan memotivasi sehingga mampu mengoptimalkan hasil belajar yang diperoleh (Halidi et al., 2015:53). Perkembangan teknologi dan informasi mampu memberikan fasilitas yang memudahkan proses pembelajaran di sekolah. Salah satu pemanfaatan internet dalam pembelajaran yakni melalui *elearning*. Rusman et al (2013:263) mengatakan bahwa *e-learning* merupakan proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis web, pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual dan/atau kelas digital. *E-learning* adalah transformasi proses pembelajaran konvensional ke dalam dunia digital melalui jaringan internet (Silahuddin, 2015:48). Penggunaan *e-learning* mampu membantu guru dalam kegiatan belajar dan pembelajaran tanpa harus bertatap muka dengan siswa, selain itu kegiatan tersebut bisa dilakukan tanpa batasan waktu dan tempat (Suryati et al., 2019:399). Pemanfaatan *e-learning* mampu mengatasi keterbatasan waktu dan tempat dan mampu membuat siswa untuk mengeksplorasi materi yang diinginkan tanpa menunggu perintah dari pendidik. Dengan demikian, media pembelajaran *e-learning* sangat berperan penting dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19.

Pada tanggal 29 Februari sampai 29 Mei 2020, Pemerintah Indonesia telah mengeluarkan status darurat bencana terkait pandemi covid 19. Pemerintah sudah melakukan penanganan Covid-19, yang mana dapat memutus penularan infeksi virus ini, salah satunya adalah dengan mensosialisasikan kepada masyarakat untuk menerapkan *social distancing*. (Koesmawardhani, 2020) *Social distancing* ialah menjaga jarak setidaknya dua meter dari orang lain, tidak melakukan kontak langsung dengan orang lain dan menghindari kerumunan untuk mencegah penularan virus ini. Untuk mengatasi masalah pembelajaran di masa pandemi Covid-19, pemerintah melalui dinas KemenDikBud mengeluarkan surat peraturan

tentang Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yaitu surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Peraturan Gubernur Nusa Tenggara Timur Nomor 26 Tahun 2020 tentang Pembelajaran Jarak Jauh dan surat edaran Wali Kota Kupang dalam Surat Kadis Pendidikan dan Kebudayaan Kota Kupang bernomor: 1258/DisDikBud.007/Dikdas/2020 sebagai tindak lanjut surat Walikota Kupang Nomor: BKPPD.443.1/1063/IX/2020 tanggal 23 September 2020 tentang penyesuaian sistem kerja. Surat edaran diberikan kepada para kepala satuan pendidikan SD serta SMP di daerah itu. Dalam Pembelajaran Jarak Jauh, tentunya guru harus media pembelajaran yang efektif dan efisien demi kelancaran proses pembelajaran dan dapat menarik bagi siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam Pembelajaran Jarak Jauh berupa media pembelajaran *E-learning* atau pembelajaran online. Salah satu *platform* media pembelajaran *E-learning* adalah *Google Classroom*.

Untuk memperlancar pelaksanaan pembelajaran *online*, sekolah memberikan pelatihan penggunaan aplikasi *Google Classroom* kepada para guru. Sesama rekan guru memberikan dukungan dengan saling berbagi ilmu dan saling mengingatkan untuk tetap mengindahkan protokol pencegahan Covid-19 dalam melaksanakan pembelajaran *online*. Komite sekolah turut memberikan kontribusi berupa pemberian alokasi pembiayaan untuk pelaksanaan pembelajaran *online* selama pandemi Covid-19. Sementara peran serta orang tua siswa terlihat dari pemberian fasilitas seperti *laptop*, *handphone*, dan paket data kepada putra-putrinya serta pendampingan dalam pembelajaran *online*. Demikian pula antusiasme dan semangat belajar yang baik dari para siswa yang baik turut menopang keberhasilan pembelajaran *online* dengan *Google Classroom* selama pandemi Covid-19.

Implementasi pembelajaran online dengan *Google Classroom* pada masa pandemi Covid19 telah dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa. Pembelajaran *online*

juga dapat membangun kemandirian siswa dalam belajar di samping siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan belajar mereka. Oleh karena itu, pembelajaran *online* dengan *Google Classroom* maupun *platform* lain seperti Rumah Belajar oleh Pusdatin Kemendikbud, TV Edukasi Kemendikbud, TV Edukasi, SIAJAR oleh SEAMOLEC dan lainnya dapat diterapkan pada mata pelajaran lain baik pada masa Pandemi Covid-19 maupun pada suasana normal sebagai alternatif lain dalam pembelajaran selain tatap muka.

Berdasarkan hasil observasi di SMP N 2 Kupang di peroleh hasil sebagai berikut: dalam menghadapi pandemi Covid-19, SMP Negeri 2 Kupang melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), dimana kegiatan pembelajaran ini dilakukan di rumah masing-masing pihak, baik guru maupun siswa. Kegiatan pembelajaran adalah proses yang mencakup kegiatan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran, terdapat proses komunikasi untuk menyampaikan pesan edukatif dari guru kepada siswa. Hal ini bertujuan agar pesan yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik sehingga mempengaruhi pengetahuan dan perubahan perilaku siswa. Maka itu kesuksesan atau kelancaran suatu kegiatan pembelajaran sangat bergantung pada efektivitas proses komunikasi yang terjadi dalam pembelajaran. SMP Negeri 2 Kupang merupakan salah satu sekolah yang telah memanfaatkan *e-Learning* sebagai media pembelajaran selama masa pandemi ini. Salah satu kegiatan pembelajaran menggunakan media *e-learning* di sekolah tersebut adalah memanfaatkan aplikasi *google classroom*.

Pendekatan pembelajaran melalui *google classroom* merupakan bagian dari strategi dalam memanfaatkan teknologi sehingga dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui *google classroom* ini, guru dapat memberikan materi seputar mata pelajaran yang diajarkan. Baik itu menyajikan materi, memberikan tugas maupun

mengunggah nilai siswa sehingga langsung dilihat oleh siswa tersebut. Selain itu, *google classroom* dapat menjadi alternatif untuk mengganti pertemuan yang tertunda ketika guru sedang sibuk pada saat jam pembelajaran. *Google classroom* juga dapat meminimalisir biaya yang dikeluarkan karena penggunaan alat tulis dan materi lainnya lebih terjangkau, dan dapat meminimalisir waktu dan tenaga yang dikeluarkan. Artinya waktu dan tenaga yang dikeluarkan oleh pengguna *google classroom* lebih sedikit dibandingkan dengan pembelajaran biasa.

A.A. Istri Agung Rai Sudiarmika, Ni Luh Pande Latria Devi, Putu Prima Juniartina (2020) melaksanakan Pelatihan Penggunaan *E-Learning* Berbasis *Google Classroom* Bagi Guru SMP Di Kecamatan Banjar. Dalam pelatihan ini peserta pelatihan mampu menggunakan aplikasi *google classroom* dalam proses pembelajaran dan respon peserta kegiatan pelatihan positif dan sangat antusias mengikuti kegiatan. Farid Maulana (2020) dalam penelitiannya tentang Problematika Penggunaan *Google Classroom* Sebagai Sarana Pembelajaran Akibat Pandemi Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar IPA di SMP Negeri 4 Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020 menunjukkan bahwa siswa kesulitan dalam mengoperasikan *google classroom*, ada siswa yang belum memiliki *smartphone*, ada yang kurang memahami isi materi serta kurangnya penjelasan materi IPA yang telah disampaikan oleh guru melalui *google classroom*. Hal ini disebabkan karena kurangnya sarana prasarana di sekolah, sehingga guru dapat memberikan motivasi berupa video yang langsung dapat diakses siswa melalui forum pada *Google Classroom*, upaya ini dilakukan agar siswa dapat memahami pembelajaran melalui *google classroom*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti ingin meneliti tentang: "Efektivitas Penggunaan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 2 Kupang Pada Materi Optik".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas pembelajaran *google classroom* terhadap hasil belajar peserta didik?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan efektivitas pembelajaran *google classroom* terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Mendiskripsikan respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom*.

## **D. Batasan Istilah/Definisi Operasional**

Agar tidak terdapat kesalahan dalam penafsiran judul penelitian, maka berikut ini penulis menegaskan definisi operasional yang terdapat pada judul penelitian, sebagai berikut:

1. Efektivitas pembelajaran adalah standar keberhasilan mutu pendidikan dari suatu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan sebelumnya dengan melihat keaktifan selama pembelajaran, respon dan penguasaan konsep, selain itu dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan.

2. *Google Classroom* adalah aplikasi khusus yang digunakan untuk pembelajaran online yang dapat digunakan dari jarak jauh sehingga memudahkan guru untuk membuat, mengelompokkan dan membagikan tugas selain itu guru dan siswa bisa setiap saat melakukan kegiatan pembelajaran melalui kelas *online Google Classroom* dan siswa nantinya juga dapat belajar, menyimak, membaca dan mengirim tugas dari jarak jauh.
3. Optik adalah cabang fisika yang menggambarkan perilaku atau sifat-sifat cahaya dan interaksi cahaya dengan materi. Intinya optika membahas tentang gejala-gejala optik. Bidang optika terbagi menjadi dua yaitu optik geometri dan optik fisis. Optik geometri atau optik sinar menjabarkan perambatan cahaya sebagai vektor yang disebut sinar melalui gambar-gambar geometri dari berkas sinar tersebut. Sedangkan optik fisis menjelaskan tentang gejala-gejala yang terjadi pada optik geometri dengan penjabaran matematis sehingga komponen optik dan sistem kerja cahaya seperti ukuran posisi dan pembesaran objek menjadi lebih jelas.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk penelitian lanjutan mengenai implementasi pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* dan menjadi nilai tambah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan khususnya di Program Studi Pendidikan Fisika.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Program Studi Pendidikan Fisika, dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan

untuk mendukung proses pembelajaran berbasis *Google Classroom*, dalam kaitannya dengan pengembangan teknologi pendidikan.

- b. Bagi Peneliti, dapat menambah pengetahuan ilmiah dan pengalaman secara langsung, baik dari segi penulisan maupun penyusunan.
- c. Bagi Peneliti lain, dapat meningkatkan pengetahuan baru tentang bagaimana efektivitas belajar *online* berbasis *Google Classroom* sehingga tercipta pembelajaran *online* yang efektif.



