

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah pembelajaran tentang pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian dibawah bimbingan seseorang yang sudah melewati syarat-syarat seorang pendidik. Dilansir dari situs <https://www.researchgate.net>, penelitian yang dimuat jurnal pendidikan, keguruan dan pembelajaran mengungkapkan bahwa:

Proses pendidikan memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan bermanfaat bagi mahasiswa. Karena itu dosen harus memperhatikan media penunjang sehingga pembelajaran lebih kondusif dan bermakna dengan mengarahkan aktivitas melalui bantuan teknologi canggih yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami mata pelajaran secara interaktif, efektif dan menyenangkan. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi ini dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran. Penguasaan dosen dan mahasiswa didalam menggunakan TIK pun menjadi hal yang sangat penting dalam rangka menghadapi persaingan global yang menuntut mahasiswa untuk memiliki minat didalam belajar sehingga mampu untuk mandiri, kreatif, berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah (Inggriyani, Hamdani & Dahlan, 2019 : 28).

Menurut Hartono dan Hunt, lembaga pendidikan berkaitan dengan fungsi yang nyata, yaitu: mempersiapkan anggota masyarakat mencari nafkah, mengembangkan bakat perseorangan demi kepuasan pribadi dan bagi kepentingan masyarakat, melestarikan kebudayaan, menanamkan keterampilan yang perlu bagi partisipasi dalam demokrasi. Sistem pembelajaran yang masih tatap muka (*luring*) dan tidak ada perubahan dalam media pembelajaran dapat

membuat mahasiswa kurang minat untuk belajar. Rendahnya minat belajar mahasiswa berpengaruh besar terhadap kemajuan suatu bangsa. Minat belajar mahasiswa yang semakin turun dapat diakibatkan karena media pembelajaran yang membosankan sehingga mahasiswa perlu perubahan media pembelajaran yang baru yang dapat menggugah dan meningkatkan minat belajarnya.

Soni, dkk (2018: 1) “Perkembangan tentang informasi dan teknologi sangat penting mengingat setiap tahun atau bahkan setiap bulan ilmu pengetahuan dan informasi selalu berkembang. Perkembangan teknologi informasi dan internet dewasa ini sangat pesat sehingga, bukan hanya mempengaruhi produk elektronik saja melainkan juga dalam dunia pendidikan terutama dalam metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran online yang saat ini sedang berkembang dan mulai digunakan adalah *google classroom* adalah aplikasi yang dikhususkan untuk media pembelajaran online atau istilahnya kelas online sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat, membagikan serta mengelompokkan setiap tugas tanpa menggunakan kertas lagi”.

Dengan majunya zaman sekarang ini, maka sistem belajar juga dapat dilakukan secara online atau dalam jaringan. Hal itu dilakukan supaya tidak ada waktu yang terbuang antara mahasiswa dan dosen. Artinya ketika dosen memiliki kesibukan lain pada saat jam mata kuliah, maka dosen tetap dapat melakukan pembelajaran yaitu dengan menggunakan aplikasi yang disebut dengan *google classroom* yang bisa digunakan dengan sangat mudah.

Sistem pembelajaran dengan menggunakan aplikasi ini memiliki banyak keuntungan mulai dari sistem pembelajaran yang lebih efisien dan efektif,

mengurangi biaya pengeluaran tugas, tugas yang dikumpul akan tersimpan atau terjaga sehingga bisa kita ambil kapan saja. Perguruan Tinggi Negeri/Swasta merupakan salah satu lembaga pendidikan nasional yang memiliki peran cukup penting dalam meningkatkan sumber daya manusia serta mencerdaskan mahasiswa/mahasiswi sehingga memiliki kemampuan diberbagai bidang.

Pada saat ini, interaksi dosen dan mahasiswa tidak harus dilakukan dengan tatap muka secara langsung, karena dapat difasilitasi melalui teknologi internet. Hal ini didasarkan pada pemahaman bahwa pembelajaran sebagai suatu aktivitas sosial. Pembelajaran bukanlah sekedar interaksi tatap muka, tetapi merupakan interaksi sosial yang terjadi di antara sekelompok orang dengan menggunakan media tertentu, baik yang terjadi secara sinkron atau tidak. Dalam kenyataan, interaksi tatap muka secara langsung memang masih terjadi, tetapi dosen tidak lagi harus melakukan pekerjaan yang merepotkan dengan menerangkan secara lisan dan menuliskannya di papan tulis dengan kapur, cukup dengan menerapkan media pembelajaran dengan aplikasi google classroom. (Fathul & Teduh: 65).

Universitas Negeri Medan adalah salah satu lembaga pendidikan yang bergerak dibidang keguruan. Dilihat dari tamatan kampus ini, banyak alumni yang sudah berhasil mengajar, itu membuktikan bahwa kampus ini memiliki kualitas yang bagus disertai dengan dosen yang mampu mendesain pembelajaran sehingga mahasiswa yang tamat memiliki kualitas yang dapat diandalkan. Sementara dosen merupakan kunci utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Bagaimana mungkin peserta didik paham materi yang diajarkan jika gurunya membuat suasana belajar yang membosankan dan tidak menarik.

Demi mewujudkan tujuan negara yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan manusia yang berkualitas, pemerintah telah menggariskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab II Pasal 3 yang mengatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Dengan menyikapi makna dalam pasal tersebut terlihat jelas bahwa bahwa semua upaya pendidikan yang dilakukan dapat mencapai tujuan tersebut dan untuk mencapai tujuan tersebut bukan hal yang mudah bagi para pendidik, karena itu memerlukan syarat-syarat atau pertimbangan lainnya agar tujuan pendidikan dapat berjalan dengan baik dan efektif.

Berdasarkan pengamatan penulis di Universitas Negeri Medan sejak tahun 2016 pembelajaran yang dilakukan di Jurusan Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan masih menggunakan metode tatap muka (*luring*), namun pada awal tahun 2018 sudah menggunakan model pembelajaran yang baru, metode ini dinamakan *google classroom* (Ruang Kelas Google) yaitu suatu sistem pembelajaran campuran yang dilakukan tanpa harus bertatap muka dan tanpa harus membagikan kertas sebagai bentuk penugasan kepada peserta didik dalam bidang pendidikan. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian kelas ini dengan judul **“Efektivitas Pemanfaatan *Google Classroom* Dalam Meningkatkan Minat Belajar PPKn”** tujuannya adalah

untuk mengetahui apakah dengan adanya penerapan *google classroom* ini dapat membuat mahasiswa semakin minat untuk belajar atau tidak.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu aspek yang menjelaskan inti dari sebuah penelitian yang dilakukan. Dari latar belakang diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran masih berpusat pada dosen
2. Minat belajar mahasiswa masih rendah
3. Penerapan *Google Classroom* untuk meningkatkan minat belajar PPKn

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari pemahaman yang mengambang dan menghindari penelitian yang tidak terarah, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu hanya membahas mengenai penerapan *google classroom* dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana efektivitas pemanfaatan *google classroom* dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa PPKn?

2. Berapa hubungan signifikansi antara pemanfaatan *google classroom* dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa PPKn?
3. Hubungan antara variabel X (*google classroom*) dan Y (minat belajar mahasiswa PPKn)
4. Berapa keberartian uji hipotesis dalam penelitian ini?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini ialah untuk memperoleh gambaran faktual efektivitas pemanfaatan *goole classroom* dalam meningkatkan minat belajar PPKn.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukannya penelitian ini ialah:

1. Untuk dosen. Mereka tetap dapat melaksanakan pembelajaran meskipun tidak tatap langsung hanya dengan menerapkan model pembelajaran *Google Classroom*.
2. Untuk mahasiswa. Tidak harus kekampus jika hanya mengumpulkan tugas dan meningkatkan minat belajar.
3. Bagi peneliti. Untuk mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran *Google Classroom* terhadap minat belajar mahasiswa.

Bagi pembaca. Sebagai salah satu bahan masukan dan juga pertimbangan dalam meneliti masalah yang sama dikemudian hari