

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-21 telah terjadi berbagai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang menyebar secara cepat dan luas dalam setiap bagian kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Secara sederhana, teknologi informasi dan komunikasi adalah medium interaktif yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dalam rangka tukar-menukar informasi (media pengirim dan penerima pesan jarak jauh).

Pada era digital ini perkembangan teknologi berkembang sangat pesat. Hal ini dikarenakan dunia memasuki industri 4.0 dimana teknologi menjadi hal yang paling mendasar didalamnya. Ketika dunia mengalami perubahan era, ada banyak hal yang juga mengikutinya atau dengan kata lain, perubahan terjadi pada beberapa sektor kehidupan. Namun, bukan sekedar perubahan yang terjadi namun tantangan pun ikut mengiringinya.

Menurut Merkel (2014) berpendapat bahwa Industri 4.0 adalah transformasi komprehensif dari keseluruhan aspek produksi di industri melalui penggabungan teknologi digital dan internet dengan industri konvensional. Dapat dikatakan bahwa revolusi industri 4.0 ini berbasis digital.

Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa generasi sekarang memasuki dunia literasi digital. Era digital sudah menyatu dengan kondisi masyarakat saat ini. Kondisi inilah yang banyak menyebabkan masyarakat

semakin mudah, cepat dan memiliki peluang yang lebih besar dalam mencari berbagai informasi. Selain itu, salah satu manfaat dari teknologi informasi adalah mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Tenaga kerja dalam semua bidang pada era Revolusi Industri 4.0 dituntut memiliki keterampilan digital, seperti dalam bidang pembangunan, ekonomi dan dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan contohnya, seorang pendidik harus paham menguasai digital.

Adapun tujuan dan fungsi pendidikan tentang dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, yakni :

“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”.

Sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.65 tahun 2013 tentang pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi menjadikan kegiatan pembelajaran disekolah menjadi lebih menarik, aktif dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian, pembelajaran dengan integrasi teknologi informasi merupakan upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran dengan menggunakan perkembangan teknologi yang ada saat ini, memberi kesempatan dan peluang bagi guru untuk dapat meningkatkan dan megembangkan kompetensinya terutama kompetensi pedagogik dan profesional. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diasumsikan dan diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran dikelas yang disebabkan oleh kurang optimalnya peran guru dalam memanfaatkan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan.

Teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, dimana semua hal itu harus sejalan. *Blended learning* adalah salah satusolusi yang bisa dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran. Menurut Thorne (2012: 370) *blended learning* adalah kesempatan untuk mengintegrasikan inovasi dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran daring dengan interaksi danpartisipasi pembelajaran konvensional.Kegiatan *blended learning* ditandai dengan menggabungkan pembelajaran konvensionaldan daring. Penggabungan pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yanghendak dicapai.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan dari pembelajaran. Berbagai model pembelajaran yang memadukan teknologi berbasis web pun mulai dikembangkan seperti pembelajaran dengan *e-learning*, e-modul ataupun *blended learning* (Sugihartini 2017). Salah satu menggunakan media pembelajaran alternatif adalah penggunaan *e-learning*.

Menurut penelitian Aditya (2018) dengan judul “Penerapan Google Classroom Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di Lembaga Kursus Bahas Inggris (*E-Home Dan Fun Learning*) Kecamatan Bangkalan Kabupaten Bangkalan” menyatakan bahwa *e-learning* adalah metode pembelajaran baru yang memanfaatkan teknologi internet yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun sehingga pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam ruang kelas dan pada saat jam pelajaran, namun pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja jika dibutuhkan.

Model pembelajaran *E-Learning* dapat bermanfaat untuk meningkatkan fleksibilitas dan efektifitas pembelajaran. Dengan *E-Learning*, materi dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia dengan cepat dapat diperbaharui oleh pengajar (Maryani, 2013).

E-learning yang mulai berkembang saat ini adalah *Blended Learning*, yang merupakan pembelajaran secara online dan langsung di kelas untuk mengisi materi yang belum disampaikan pada proses pembelajaran dan dapat digunakan untuk pemberian tugas. Dalam proses pelaksanaannya, dengan keterlibatan dan partisipasi untuk proses belajar, *Blended Learning* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik. Model pembelajaran *E-Learning* dapat bermanfaat untuk meningkatkan fleksibilitas dan efektifitas pembelajaran (Misdalina, 2017).

Blended learning tidak hanya dilakukan secara online yang mengganti proses belajar langsung di kelas, akan tetapi untuk mengisi dan mengatasi materi yang tak tersampaikan pada proses belajar di kelas. Pembelajaran *E-Learning* yang sudah banyak dilakukan antara lain Edmodo, Moodle, dan Google

Classroom. Google Classroom adalah aplikasi berbasis internet yang dibuat oleh Google sebagai sebuah sistem E-Learning. Aplikasi ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan kepada siswa secara paperless. Pengguna aplikasi ini harus memiliki akun di Google (Hakim, 2016:4).

Menurut (Harimurti, 2017) menyatakan bahwa *Google Classroom* sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa Inovasi yang diberikan oleh *Google For Education* tersebut bertujuan untuk membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien dan menyenangkan.

Penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan salah satu langkah untuk memberikan gambaran dan persiapan pada peserta didik dalam menggunakan teknologi informasi. Sebagaimana yang telah diketahui bahwa pemerintah menyelenggarakan kebijakan mengenai *Computer Based Test* (CBT) atau sering kita sebut dengan Ujian Nasional (UN) berbasis komputer atau *online*. Maka penggunaan aplikasi tersebut dapat dijadikan sebagai proses membiasakan peserta didik dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih. Selain itu, berbagai macam kegiatan yang ada di masyarakat pun seperti *e-ktp*, *e-sytem* perpajakan, transaksi jual beli, dan lain sebagainya kebanyakan telah menerapkan sistem digital dan *online* (Ernawati, 2018).

Google Classroom merupakan Aplikasi yang masih jarang bahkan belum diketahui oleh sebagian guru di Indonesia. Layanan aplikasi ini diasumsikan

menjadi salah satu alternatif dalam menjawab persoalan dan dalam kelas, kurangnya waktu untuk berdiskusi dalam mengkaji materi pelajaran, dan sempitnya waktu untuk mengoreksi tugas siswa. Selain itu *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menila tugas-tugas yang dikumpulkan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti pada Magang III menunjukkan bahwa SMAI An Nizam Medan adalah sekolah Swasta yang memiliki sarana dan prasarana yang mampu mendukung dan menunjang pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi yaitu aplikasi *Google Classroom*. Tersedianya proyektor sebagai media pembelajaran dan fasilitas *Wi-fi* yang dapat diakses oleh tenaga pendidik dan peserta didik selama berada di gedung sekolah. Namun fasilitas yang disediakan oleh sekolah tersebut masih kurang dimanfaatkan secara optimal untuk kegiatan belajar mengajar.

Sehingga, penggunaan aplikasi *Google Classroom* untuk membantu kegiatan pembelajaran masih jarang diterapkan oleh guru di sekolah, padahal pengoperasian *Google Classroom* ini tergolong mudah. Hal ini terjadi karena masih kurangnya pengetahuan guru tentang cara penggunaan *Google Classroom* dalam kegiatan pembelajaran dan masih kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah, padahal telah tersedianya fasilitas *Wi-fi* di sekolah sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis digital.

Oleh karena itu peneliti memilih SMAI An Nizam Medan sebagai objek penelitian untuk melihat pengaruh penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa. Dengan menggunakan *Google Classroom* diharapkan peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar kapan saja dan dimana saja,

sehingga peserta didik tidak hanya mampu mencapai KKM sebesar 7,8 saja, tetapi juga dapat mencapai standar kompetensi yang menunjukkan kinerja yang baik dalam mata pelajaran ekonomi.

Namun berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, selama proses kegiatan belajar mengajar di SMAI An Nizam Medan masih menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini terjadi karena kurangnya keahlian guru dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia. Minimnya penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik menjadi tidak antusias dalam proses pembelajaran. Dengan demikian hal ini menjadikan peserta didik kesulitan dalam memahami mata pelajaran ekonomi yang kemudian berdampak rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* Dengan Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAI An Nizam Medan Tahun Ajaran 2019/2020”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis internet, salah satunya penggunaan aplikasi *Google Classroom* merupakan suatu tuntutan

bagi dunia pendidikan di era digital saat ini, dan khususnya bagi para tenaga didik.

2. Penggunaan aplikasi *Google Classroom* yang masih jarang diterapkan di sekolah, padahal pengoperasiannya tergolong mudah.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah.
4. Hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi masih rendah karena kurangnya pemahaman terhadap materi pelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkupnya agar penelitian lebih terarah, terfokus dan tidak menyimpang dari sasaran pokok penelitian. Adapun pembatasan masalah dalam pengamatan ini adalah “Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* Dengan Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAI An Nizam Medan Tahun Ajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMAI An Nizam Medan tahun ajaran 2019/2020?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAI An Nizam Medan tahun ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Dapat menerapkan aplikasi *Google Classroom* sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran dan siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru mengenai cara belajar dan penerapannya.

2. Bagi Guru

Dapat dijadikan masukan untuk guru agar dapat memberikan inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran. Diharapkan penelitian ini juga dapat memberikan pengetahuan seputar bagaimana penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan bagi pihak Sekolah, khususnya SMAI An Nizam Medan untuk terus memperhatikan dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

4. Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan referensi dan masukan bagi civitas akademis fakultas ekonomi, Universitas Negeri Medan dan pihak lain yang ingin melakukan penelitian yang sejenis.

5. Bagi Peneliti

Berharap penelitian ini sebagai penambah wawasan pendidikan ekonomi, pengalaman dan meningkatkan dalam penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa.

