

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pandemi Covid-19 sedang melanda dunia pada saat ini tak terkecuali Indonesia, pandemi Covid-19 memberikan dampak berbagai bidang salah satunya adalah pendidikan. Meski siswa berada di rumah, pendidik harus memastikan kegiatan pembelajaran tetap berjalan. Solusinya Pendidik dituntut untuk mendesain pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan pembelajaran daring (*online*) dimana proses belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara tatap muka di ruang kelas, akibat Covid-19 proses belajar mengajar harus dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh, hal ini dilakukan untuk mendukung pemerintah kebijakan belajar dari rumah dan bekerja di rumah (Solviana, 2020).

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) menindak lanjuti kebijakan ini melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan selama masa darurat penyebaran Covid-19. Belajar dari rumah memiliki ketentuan sebagai berikut: a. Belajar dari rumah melalui pembelajaran *online*/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan siswa pengalaman yang bermakna tanpa harus menyelesaikan semua persyaratan nilai mata pelajaran untuk kenaikan gelar dan kelulusan; B. Belajar di rumah dapat berfokus pada terkait Covid-19; C. Kegiatan belajar di rumah dan pekerjaan rumah dapat bervariasi dari siswa ke siswa, tergantung pada minat dan keadaan pribadi, termasuk pertimbangan kesenjangan belajar di fasilitas rumah; D. Bukti atau kegiatan belajar di rumah telah menerima umpan balik kualitatif yang baik, Guru membantu dan tidak perlu untuk memberikan skor kuantitatif (Pakpahan, 2020).

Prinsip dari kegiatan belajar di rumah ini adalah siswa dapat mengakses materi dan sumber belajar tanpa mengenal waktu dan tempat. Diharapkan kegiatan belajar di rumah (BDR) dapat mendukung pembelajaran jarak jauh dan

mempromosikan penyebaran materi kepada siswa, sehingga guru harus menyiapkan perangkat pembelajaran dan menggunakan metode pengajaran yang tepat selama program pembelajaran di rumah. Semua itu agar siswa dapat belajar tanpa kendala ruang dan waktu selama masa darurat Covid-19. (Kurniasari, 2020).

Bisa dikatakan masa pandemi Covid-19 merupakan peluang dalam dunia pendidikan, baik pemanfaatan teknologi yang sejalan dengan industri 4.0 (Solviana, 2020). Pembelajaran berbasis teknologi yang dikenal dengan istilah *Integration of Information, Communication, and Technology* (ICT) dalam pendidikan mengacu pada penggunaan computer untuk berkomunikasi dan menggabungkan dengan proses pembelajaran kelas sehari-hari. Hamimi (2017) menyatakan bahwa keadaan belajar mengajar berbasis ICT akan menyediakan lingkungan belajar yang dinamis dan proaktif. Selain itu, siswa saat ini sangat akrab dengan teknologi, dan penerapan teknologi dalam pendidikan telah memberikan kontribusi yang besar dalam pengajaran, sehingga penerapan teknologi informasi dan komunikasi akan membantu pembelajaran secara efektif.

*E-learning* adalah aplikasi TIK yang menghubungkan antara guru dan siswa dalam ruang belajar online. Istilah *e-learning* lebih tepatnya bertujuan untuk mentransformasikan proses pembelajaran suatu sekolah atau universitas ke dalam bentuk digital yang dijembatani oleh teknologi internet (Hakim, 2016). Sementara itu, menurut Hartanto (2011) *e-learning* merupakan inovasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, karena tidak hanya dapat menyediakan materi pembelajaran, tetapi juga mengubah berbagai keterampilan siswa. Menurut Cisco (2001) *E-learning* tidak menggantikan model pembelajaran tradisional didalam kelas, tetapi untuk memperkuat model pembelajaran melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan.

Pada saat ini kegiatan pembelajaran *online* yang sedang berkembang dan diterapkan dalam dunia pendidikan salah satunya adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* merupakan aplikasi *Learning Management System* (LMS) yang disediakan oleh *google* yang bisa dihubungkan dengan *email* sehingga mudah diakses dan merupakan bagian *Google Suite For Education* sejak 12 agustus 2014. *Google Classroom* dipilih untuk membantu peserta didik dan pendidik sebagai pengajar melakukan pembelajaran secara *online*. *Google*

*Classroom* bertujuan untuk mempermudah interaksi antara guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengeksplorasi ide-ide ilmiah yang dimiliki pendidik kepada peserta didik. Melalui aplikasi ini memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran secara lebih mendalam. ini disebabkan baik guru maupun siswa dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, mengirimkan tugas jarak jauh, membaca, menyimak dan menilai tugas tanpa terikat oleh batas waktu pelajaran (Nirfayanti, 2019).

Slameto (2013) mengungkapkan bahwa banyak faktor dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan, salah satunya adalah faktor kesiapan. Kesiapan menurut KBBI adalah siap untuk menerima suatu keadaan atau aksi. Untuk dapat menerapkan teknologi informasi baru dari suatu organisasi, maka harus dipersiapkan secara matang agar aplikasi tersebut dapat bekerja secara efektif dan efisien. Untuk itu dalam dunia teknologi terdapat pengukuran dalam kesiapan terhadap penerapan teknologi.

Kesiapan teknologi didefinisikan sebagai kecenderungan untuk menerima dan menggunakan teknologi baru untuk mencapai tujuan dari berbagai tujuan kerja dirumah maupun ditempat kerja. Konsep kesiapan teknologi bertujuan untuk menangkap keterbukaan informasi teknologi baru dan kesediaan teknologi (Parasuraman & Colby, 2015). Langkah pertama dalam mengimplementasikan teknologi adalah memahami apakah pengguna siap menerima teknologi tersebut. Menurutnya siapa saja bisa menjadi pengguna teknologi, namun cara mengimplementasikannya tergantung pada tingkat kesediaan individu untuk menerima teknologi tersebut (Parasuraman, 2000). Dengan mengetahui tingkat kesiapannya, maka dapat menentukan kebijakan atau strategi yang akan ditentukan, Hal tersebut diukur dengan menilai kemajuan relatif dari suatu daerah yang mengadopsi teknologi informasi dan penerapannya.

Berdasarkan hasil penelitian Rikizaputra (2020) meningkatnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh metode pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat seperti *Google Classroom* yang sangat berperan penting dalam mendukung terlaksananya *e-learning*. Pembelajaran *online* dibutuhkan sebagai sarana atau alat untuk mendukung proses pembelajaran saat ini. Sesuai dengan

pendapat Sebran (2017) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *e-learning* khususnya *Google Classroom* sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran siswa. Adanya aplikasi *Google Classroom* untuk memudahkan siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu cabang ilmu pengetahuan alam yang mempunyai peran penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah biologi. Jika siswa dapat memahami dan menguasai konsep-konsep biologi dengan baik, maka mereka akan dapat memahami biologi dengan baik pula. Materi protista pada mata pelajaran biologi adalah mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa. Konsep materi yang mendominasi oleh benda-benda mikroskopik dan bersifat hafalan menyebabkan siswa sulit dalam memahami materi, sehingga nilai yang diperoleh siswa masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan pada mata pelajaran biologi yang mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran yang dinyatakan dalam nilai tes yang diberikan oleh guru setiap kali mereka menyelesaikan yang diberikan oleh suatu mata pelajaran. Hasil belajar menyangkut tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penggolongan ranah kognitif dengan hasil belajar intelektual meliputi enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Sudjana, 2011).

Berdasarkan hasil obesrvasi SMA Swasta Muhammadiyah 2 Medan sebagai salah satu sekolah yang menyelenggarakan pembelajaran dengan bantuan teknologi informasi pemanfaatan aplikasi *WhatsApp* agar kegiatan belajar di situasi pandemi ini tetap berjalan dengan lancar. Setelah wawancara tidak terstruktur dengan guru bidang studi biologi, *WhatsApp* merupakan solusi yang digunakan oleh SMA Swata Muhammadiyah 2 Medan pada saat pandemi Covid-19. Namun, pemanfaatan aplikasi *Whatsapp* dalam pembelajaran memiliki kelemahan yaitu materi pembelajaran biologi yang diajarkan oleh guru di kelas X cenderung tidak terstruktur dikarenakan siswa kurang aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar dan dengan menggunakan fitur grup *Whatsapp* materi

pembelajaran bisa “hilang” tergeser oleh beragam komentar atau pertanyaan yang masuk sehingga waktu belajar menjadi tidak efektif yang menyebabkan penyampaian materi di kelas tidak sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Berbeda dengan *Google Classroom*, siswa tidak perlu khawatir ketinggalan materi pelajaran karena dengan ruang kelas dunia maya ini guru bisa menyematkan dalam tugas kelas sehingga siswa tidak akan ketinggalan pelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan *Google Classroom* Terhadap Kesiapan Teknologi Siswa dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MIA SMA Swasta Muhammadiyah 2 Medan”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Penerapan *Google Classroom* yang belum merata diterapkan dalam proses belajar dari rumah pada masa pandemi Covid-19.
2. Materi pembelajaran biologi yang sulit dipahami sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.
3. Kajian tentang penerapan *Google Classroom* terhadap kesiapan teknologi siswa yang belum banyak dilakukan khususnya pada materi protista.

## **1.3. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah penerapan *Google Classroom* di kelas X MIA pada materi protista untuk mengetahui kesiapan teknologi siswa dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya *Google Classroom* di SMA Muhammadiyah 2 Medan.

## **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kesiapan teknologi siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Google Classroom* pada materi Protista di kelas X MIA SMA Swasta Muhammadiyah 2 Medan Medan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020-2021?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan *Google Classroom* pada materi Protista terhadap hasil belajar siswa kelas X MIA SMA Swasta Muhammadiyah 2 Medan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020-2021?

### **1.5. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien dan terarah maka diperlukan batasan masalah sebagai berikut :

1. Penerapan *Google Classroom* pada materi protista yang dapat diukur dengan kesiapan teknologi siswa dan hasil belajar siswa di kelas X MIA SMA Swasta Muhammadiyah 2 Medan Tahun Ajaran 2020-2021.
2. Kelas X Mia Plus dipilih karena dianggap telah mumpuni dalam hal kesiapan fasilitas dan teknologi sehingga dianggap mampu untuk menjadi kriteria yang digunakan sebagai sampel dalam penelitian.

### **1.6. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan kesiapan teknologi belajar siswa setelah belajar menggunakan *Google Classroom* pada materi Protista di kelas X MIA SMA Swasta Muhammadiyah 2 Medan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020-2021.
2. Mengetahui hasil belajar siswa setelah belajar menggunakan *Google Classroom* pada materi Protista terhadap hasil belajar kelas X MIA SMA Swasta Muhammadiyah 2 Medan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020-2021.

### **1.7. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagi siswa, Penelitian ini diharapkan memberikan motivasi untuk siswa dapat menggunakan pembelajaran melalui *Google Classroom* yang menarik serta

membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan siswa dapat mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru dari pembelajaran berbasis *e-learning*.

2. Bagi Guru, memberikan inovasi dalam perkembangan teknologi sehingga menjadi bahan masukan terhadap pentingnya penggunaan sumber belajar yang menarik dan inovatif.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dan pertimbangan terhadap efisiensi dan efektifitas penggunaan *e-learning* khususnya *Google Classroom* dalam pelajaran biologi di sekolah.
4. Bagi Peneliti lain :
  - a. Sebagai bahan masukan untuk menambah wawasan dan pengetahuan dengan penerapan *Google Classroom* terhadap kesiapan teknologi siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *online*.
  - b. Sebagai bahan rujukan awal didalam proses penelitian lanjutan tentang penerapan *Google Classroom* terhadap kesiapan teknologi siswa dan hasil belajar siswa.

### 1.8. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kekeliruan dalam penafsiran kata dalam penelitian ini, maka peneliti menguraikan definisi operasional sebagai berikut :

1. *Google Classroom* merupakan platform yang digunakan peneliti untuk membantu siswa dan guru dalam mengorganisir tugas dan menumbuhkan komunikasi yang lebih baik. *Google Classroom* menjadi sarana pendistribusian tugas, pengumpulan tugas, bahkan bisa menilai terhadap tugas-tugas yang telah dikumpulkan.
2. Kesiapan teknologi adalah tolak ukur suatu masyarakat yang dinyatakan siap dalam memperoleh manfaat dari teknologi informasi.
3. Hasil belajar adalah hasil yang telah diperoleh setelah mengikuti materi protista yang menunjukkan sikap kepuasan proses pembelajaran dalam waktu tertentu dengan penerapan *Google Classroom* mengenai materi protista. Hasil belajar yang mau dilihat adalah hasil belajar kognitif siswa.

4. Materi Protista adalah salah satu pokok materi yang diajarkan pada siswa kelas X SMA yang meliputi pengertian protista, protista mirip hewan (protozoa), protista mirip tumbuhan (alga), protista mirip jamur, serta manfaat protista dalam kehidupan.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY