

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan Internet Dalam Pembelajaran Abad ke 21 dikenal dengan era teknologi digital yang paling menonjol ialah pertukaran informasi yang sudah sangat mendunia. Informasi berita, entertainment, hingga kelas pembelajaran kini dapat dilakukan didepan gadget masing-masing. Kecanggihan gadget pada dasarnya beroperasi dengan menggunakan data seluler yang berorientasikan pada internet (Minan Cusni, 2018).

Pendidikan dan pembelajaran akan berkembang seiring dengan perubahan zaman. Di abad ke-21 ini, pembelajaran tidak hanya berpusat pada kemampuan kognitif, tetapi juga mencakup sejumlah keterampilan personal dan sosial. Keterampilan tersebut dikenal dengan istilah 4C Pembelajaran Abad 21 yaitu *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication*. *Critical thinking* bertujuan mengarahkan anak untuk dapat menyelesaikan masalah (*problem solving*). Pola pikir yang kritis juga perlu diterapkan agar anak dapat melatih diri untuk mencari kebenaran dari setiap informasi yang didupatkannya. Keterampilan ini sangat diperlukan untuk mengatasi dampak negatif dari akses informasi tak terbatas di abad ke-21. *Creativity* tidak selalu identik dengan anak yang pintar menggambar atau merangkai kata dalam tulisan. Namun, kreativitas juga dapat dimaknai sebagai kemampuan berpikir *outside the box* tanpa dibatasi aturan yang cenderung mengikat. Anak-anak yang memiliki kreativitas tinggi mampu berpikir dan melihat suatu masalah dari berbagai sisi atau perspektif. Hasilnya, mereka akan berpikiran lebih terbuka dalam menyelesaikan masalah. *Collaboration* adalah aktivitas bekerja sama dengan seseorang atau beberapa orang dalam satu kelompok untuk mencapai tujuan yang ditetapkan bersama. Aktivitas ini penting diterapkan dalam proses pembelajaran agar anak mampu dan siap untuk bekerja sama dengan siapa saja dalam kehidupannya mendatang. Saat berkolaborasi bersama orang lain, anak akan terlatih untuk mengembangkan solusi terbaik yang bisa diterima oleh semua orang dalam kelompoknya.

Communication dimaknai sebagai kemampuan anak dalam menyampaikan ide dan pikirannya secara cepat, jelas, dan efektif. Keterampilan ini terdiri dari sejumlah *sub-skill*, seperti kemampuan berbahasa yang tepat sasaran, kemampuan memahami konteks, serta kemampuan membaca pendengar (*audience*) untuk memastikan pesannya tersampaikan (*Pembelajaran Abad 21*, n.d.).

Fisika merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mempelajari tentang gejala alam dan menerangkan cara gejala tersebut terjadi. Fisika dalam pembelajaran atau pelaksanaan pendidikan menyangkut dua aspek proses dan produk, dalam aspek proses diharapkan dapat memunculkan keterlibatan ilmiah dalam individu sehingga tiap individu dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori, dan sikap ilmiah yang dapat berpengaruh positif terhadap kualitas maupun produk pendidikan. Permasalahan pada bidang studi IPA terutama bidang fisika yakni pembelajaran fisika selama ini lebih banyak menghafal rumus dan teori, bukan berdasarkan pemahaman. Dengan kata lain, fisika memungkinkan manusia memperoleh kebenaran ilmiah dari gejala-gejala alam, yakni agar memahami alam dan kreatif (Dwi Ariyani, 2017).

Fisika merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari serangkaian pengalaman melalui proses ilmiah. Fisika membahas tentang konsep-konsep fisika dan hukum-hukum fisika sebagai produk serta melakukan pengamatan, percobaan dan penyelidikan sebagai proses (Prihatiningtyas, dkk., 2013). Menurut Izsak dan Sherin (2003) pengajaran dengan melibatkan multirepresentasi memberikan konteks yang kaya bagi siswa untuk memahami suatu konsep. Dimana saat ini, pengajaran fisika di sekolah masih menekankan konsep-konsep fisika yang identik dengan persamaan dan rumus matematis padahal konsep fisika dapat direpresentasikan dalam banyak format (multirepresentasi). Banyaknya rumus dalam fisika menyebabkan banyaknya peserta didik yang menganggap bahwa fisika adalah mata pelajaran yang sulit dipelajari. Hal ini juga berdampak pada rendahnya hasil belajar untuk pelajaran fisika (Sinaga, 2021).

Di dalam proses pembelajaran guru memiliki peranan yang sangat penting. Guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa tetapi juga

sebagai pengelola pembelajaran. Keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengajar bahkan guru selalu berupaya melakukan inovasi pembelajaran untuk kesuksesan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang dijalankan dan berhubungan satu dengan lainnya. Proses tersebut dimulai dari perencanaan pembelajaran dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran yang diakhiri dengan evaluasi (Nyoto Kurniawan, 2010).

Pada tahun 2020 Indonesia dilanda krisis yang juga menjadi krisis secara global. Krisis yang dimaksud adalah munculnya virus *Covid-19* yang juga mempengaruhi tatanan masyarakat disegala bidang tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Berdasarkan keputusan bersama menteri pendidikan dan kebudayaan, menteri agama, menteri kesehatan, dan menteri dalam negeri RI Nomor 03/KB/2021 tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi Corona Virus Disease 2019 (*Covid 19*) menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka terbatas dengan tetap menerapkan protokol kesehatan dan atau pembelajaran jarak jauh. Pada sekolah yang akan diteliti oleh peneliti, sekolah tersebut menerapkan pembelajaran jarak jauh sesuai aturan dari pemerintah pusat dan gubernur Sumatera Utara.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru bidang studi, pembelajaran jarak jauh yang diterapkan oleh guru hanya sebatas mengirim gambar tugas dan mengumpulkan tugas sehingga dianggap kurang efektif dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan sedikitnya siswa-siswa yang ikut serta dalam pembelajaran dan pengumpulan tugas.

Berdasarkan hal tersebut salah satu media yang dianggap membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik *Google Sites*. *Google sites* adalah sebuah aplikasi online yang diluncurkan *google* untuk pembuatan *website* kelas, sekolah, atau lainnya. Adanya *Google Sites* pengguna dapat menggabungkan berbagai informasi dalam satu tempat (termasuk video, presentasi, lampiran, teks, dan lainnya) yang dapat dibagikan sesuai kebutuhan pengguna. Penggunaan *Google Sites* bebas biaya dan dapat dimanfaatkan oleh semua memiliki akun *google*.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, dapat diperoleh suatu pemecahan masalah yang terjadi dilapangan, yaitu dengan menggunakan media

berupa *Google Sites*. Dimana media tersebut dapat digunakan tanpa menginstal aplikasi yang lain, yang tentunya siswa langsung dapat mengakses pembelajaran pada setiap individu. Selain itu dengan menggunakan multimedia yang dibantu oleh *Google sites* diharapkan siswa mampu memahami pelajaran dengan baik walaupun diberikan secara daring. Selain itu kelebihan dari google site yaitu dapat diakses menggunakan banyak gadget.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengambil judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Google Sites* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MAS PAB 1 Sampali Pada Materi Pokok Hukum Newton”**

1.2 Identifikasi` Masalah

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

1. Rendahnya minat dan hasil belajar siswa.
2. Pembelajaran jarak jauh yang diterapkan pemerintah.
3. Pembelajaran fisika banyak mengandung prinsip, konsep, dan teori yang abstrak sulit dipahami oleh siswa.
4. Pembelajaran fisika jarang menggunakan media sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar fisika.
5. Hasil belajar yang diperoleh belum optimal karena siswa tidak mau mengumpulkan tugas.

1.3 Ruang Lingkup

Penelitian ini merupakan jenis penelitian quasi eksperimen, penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan akibat pengaruh akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek yaitu siswa. Pengaruh yang dimaksud adalah hasil belajar siswa dengan model pembelajaran google sites yang telah ditentukan dan dapat dilihat dari hasil jawaban pada tes pemahaman konsep fisika siswa. Penelitian ini menggunakan desain One-Shot case Study yaitu Penelitian ini terdapat suatu kelompok diberi treatment/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. (*Treatment* adalah sebagai variabel independen, dan hasil adalah sebagai variabel dependen).

1.4 Rumusan Masalah

Untuk membantu menyusun langkah-langkah penyelesaian agar lebih fokus maka dapat dibuat rumusan masalah penggunaan media pembelajaran *Google Sites* pada materi fisika kelas X yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran ?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa ?

1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan terfokus dan terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah penelitian yaitu subjek penelitian dilakukan di kelas X MAS PAB 1 Sampali T.P 2021/2022, materi yang diajarkan adalah Hukum Newton (gerak) dengan menggunakan media *google sites*.

1.6 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas pada penggunaan media pembelajaran *Google Sites* materi fisika kelas X, maka penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan :

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa.

1.7 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilaksanakan, manfaat penelitian yang mungkin diperoleh antara lain :

1. Untuk Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman, sesuai dengan profesi sehingga nantinya dapat diterapkan dalam pembelajaran.

2. Untuk Guru

Sebagai bahan pertimbangan untuk mengetahui ketertarikan siswa, sehingga guru diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep fisika dan memotivasi untuk menggunakan media pembelajaran dengan mudah dan jelas sehingga dapat dipelajari siswa.

3. Untuk Siswa

Sebagai pengalaman belajar dan meningkatkan konsep-konsep fisika melalui media pembelajaran *google sites*.

1.8 Definisi Operasional

Google sites merupakan layanan website pribadi ataupun profesional yang diberikan secara gratis. Sebelumnya *Google Sites* merupakan produk dari jotspot yang digawangi Joe Kraus Graham Spences. Namun pada Oktober 2006, perusahaan tersebut akhirnya diakui sisi dan menjadi bagian dari *Google*. Secara resmi, *Google Sites* di launching menggantikan *Google Pages Creator* pada akhir Februari 2008 (Nyoto Kurniawan, 2013).

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2015: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2016: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar (Roslina,dkk.,2021).

