

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-21 telah terjadi berbagai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi memiliki pengaruh besar terhadap perubahan dalam setiap bidang kehidupan (Handarini & Wulandari, 2020). Hal ini ditandai dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang menyebar secara cepat dan luas dalam setiap bagian kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah produk yang dihasilkan untuk menggapai cita-cita nasional (T. H. Nurgiansah, 2019). Perkembangan dunia pendidikan saat ini menggunakan teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran. Keuntungan yang ditawarkan tidak hanya terletak pada seberapa mudah dan cepat dalam mengakses sebuah informasi, namun sarana multimedia dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Choudhury dan Khataniar 2016).

Pembelajaran saat ini mulai bergeser dari pembelajaran tatap muka (*face to face course*) secara langsung antara guru dan siswa ke pembelajaran modern berbasis internet (Online). Pembelajaran tatap muka menjadi salah satu pembelajaran yang sangat umum terjadi, tetapi karena pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-19) beberapa negara termasuk Indonesia menetapkan kebijakan untuk memberlakukan lockdown dalam rangka mencegah penyebaran virus corona, maka semua kegiatan yang dilakukan di luar rumah harus dihentikan sampai pandemi mereda termasuk di lingkup pendidikan. Efektivitas pembelajaran menekankan pada hasil yang dicapai, dan menganalisis lebih melihat pada bagaimana cara mencapai hasil yang dicapai dengan membandingkan antara input dan outputnya (Siagian, 2001). Maulana (2021) berpendapat bahwa salah satu cara untuk mencapai tujuan dari pendidikan selama masa pandemi adalah menciptakan suasana belajar yang mudah dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Pada masa Covid-19 proses pembelajaran dilakukan secara daring (*online*), sehingga siswa membutuhkan media pendukung yang dapat

memudahkan proses belajar secara daring. Salah satu media yang paling sering digunakan dalam pembelajaran daring adalah aplikasi *Google Classroom*. Penggunaan *Google Classroom*, membantu guru menghemat waktu, mengatur kelas, dan meningkatkan komunikasi dengan peserta didik. Aplikasi ini tersedia juga di smartphone untuk siapa saja dengan *Google Apps for Education*, rangkaian produktivitas gratis alat termasuk gmail, drive dan dokumen (hikmatiar dkk, 2020).

*Google Classroom* salah satu media pembelajaran yang dapat dipakai untuk menumbuhkan rasa kreatifitas seorang pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi. *Google classroom* merupakan aplikasi yang paling menarik dari google karena merupakan produk yang dibuat untuk mendampingi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Pengoptimalan fitur *Google classroom* memiliki dampak signifikan bagi pembelajaran di era digital antara lain: pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dilakukan secara daring, fleksibel karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu, peserta didik secara mandiri terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan internet, materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik mudah di akses oleh peserta didik, meningkatkan keterampilan literasi data dan literasi teknologi (Nurfalah, 2019). Pemanfaatan *Google classroom* dalam pembelajaran dapat membuat guru dan siswa tersambung secara digital. Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran tanpa harus saling bertatap muka dengan siswa. *Google classroom* juga dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui ponsel, PC, dan tablet yang berbasis android dan iOS. Penggunaan aplikasi *Google classroom* tidak dipungut biaya yang menjadi satu aplikasi yang mudah digunakan (Simanihuruk, 2020).

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara dengan guru biologi di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan, sebagai salah satu sekolah yang menyelenggarakan pembelajaran dengan bantuan teknologi. Hal ini disebabkan oleh adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan kita untuk social distancing untuk meminimalisir persebaran Covid-19. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) membuat kebijakan belajar dari rumah sebagai upaya memperlambat laju persebaran virus Covid-19 di tengah masyarakat

sehingga pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak terhindarkan. Pemanfaatan pembelajaran secara online berbasis *Google Classroom* diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah dan memberikan kemudahan kepada siswa dengan dapat mengakses *Google Classroom* dimana saja dan kapan saja.

Materi pencemaran lingkungan merupakan salah satu materi pokok dalam pembelajaran Biologi kelas X pada semester genap. Pada materi ini peserta didik diharapkan mampu menganalisis penyebab perubahan lingkungan bagi kehidupan, menganalisis dampak perubahan lingkungan, menjelaskan macam-macam pencemaran pada lingkungan, menjelaskan macam-macam limbah pada lingkungan, merumuskan gagasan pemecahan masalah terkait kerusakan lingkungan dan menentukan penanganan limbah menjadi produk yang bermanfaat.

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Rahmanto dan Bunyamin (2020) menyatakan bahwa *Google classroom* efektif digunakan karena mahasiswa dan dosen mudah untuk mengakses sesuai dengan kebutuhan perkuliahan. Efektifitas pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar mahasiswa yang semakin meningkat setiap harinya melalui tugas dan kuis. Mandome dan Puasa (2020) juga menyatakan bahwa *Google classroom* sangat memuaskan dalam penggunaannya karena cenderung kecepatan, produktifitas dan kemudahan yang diperoleh serta meningkatkan pemahaman mahasiswa pada cara penggunaan *google classroom* dan membuat mahasiswa semakin paham cara memanfaatkan teknologi khususnya *google classroom* dalam pengerjaan tugas dan perkuliahan yang mereka ikuti.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis perlu melakukan penelitian tentang “Efektivitas Pembelajaran Biologi Berbasis *Online* Menggunakan *Google Classroom* Pada Materi Pencemaran Lingkungan Dikelas X SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan T.P 2020/2021”.

## 1.2. Ruang lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah Efektivitas pembelajaran biologi berbasis online menggunakan *Google Classroom* pada materi Pencemaran lingkungan dikelas X IPA 1 SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan T.P 2020/2021”.

### 1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat dalam dunia pendidikan di Indonesia yang mengharuskan pendidik dan peserta didik aktif dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar.
2. Pada masa pandemi *Covid-19* mengharuskan proses pembelajaran dilakukan secara daring (*online*) untuk menekan persebaran virus Corona.
3. Guru mengharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara daring (*online*).

### 1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan pembelajaran berbasis *online* untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi di sekitar SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan
2. Media pembelajaran berbasis *online* yang digunakan dalam pembelajaran yaitu *Google classroom*.
3. Sampel dalam penelitian merupakan siswa yang sedang mempelajari materi pencemaran lingkungan.

### 1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari batasan masalah dapat dirumuskan masalah yang diteliti yaitu:

1. Bagaimana efektivitas pembelajaran biologi berbasis online menggunakan *Google Classroom* terhadap ketuntasan belajar siswa pada materi pencemaran lingkungan kelas X IPA di SMA Negeri 2 Percut sei tuan.
2. Bagaimana efektivitas pembelajaran biologi berbasis online menggunakan *Google Classroom* terhadap aktivitas dan proses belajar siswa pada materi pencemaran lingkungan kelas X IPA di SMA Negeri 2 Percut sei tuan.

### 1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dirumuskan, tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran biologi berbasis online menggunakan *Google Classroom* terhadap ketuntasan belajar siswa pada materi pencemaran lingkungan kelas X IPA di SMA Negeri 2 Percut sei tuan.
2. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran biologi berbasis online menggunakan *Google Classroom* terhadap aktivitas dan proses belajar siswa pada materi pencemaran lingkungan kelas X IPA di SMA Negeri 2 Percut sei tuan.

### 1.7. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan yaitu:

1. Memberi informasi dan bahan pertimbangan kepada guru bidang studi biologi, hasil penelitian dapat menjadi tolak ukur dan bahan pertimbangan guna melakukan pembenahan serta koreksi diri bagi pengembangan profesionalisme dalam pelaksana tugas profesinya.
2. Untuk siswa/murid akan lebih mudah mendapatkan bahan pembelajaran yang membantu proses belajar walaupun dalam keadaan belajar mandiri, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan saat proses belajar di rumah secara online.
3. Memberi bahan dan rujukan bagi penelitian-penelitian serupa.
4. Hasil penelitian dapat dijadikan sumber bahan yang penting bagi peneliti di bidang pendidikan.
5. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian dapat membantu meningkatkan pembinaan profesional dan supervisi kepada guru secara lebih efektif dan efisien

### 1.8. Definisi Operasional

1. Pembelajaran daring adalah pembelajaran jarak jauh (*Learning distance*) yang merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung dengan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google classroom*.

2. Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. *Google Classroom* adalah salah satu layanan web gratis yang dikembangkan oleh google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan, membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Dimana tujuan utamanya adalah untuk merampingkan proses berbagai file antar guru dan siswa.
4. Ketuntasan belajar merupakan penguasaan peserta didik terhadap seluruh materi yang telah di pelajari.
5. Aktivitas pembelajaran adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani selama proses pembelajaran.
6. Proses belajar adalah suatu aktifitas psikis ataupun mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan setumpuk perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY