

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran berasal dari kata dasar belajar, yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2024) diartikan sebagai: (1) usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, dan (2) berubah tingka laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (kkbi online, 2024), oleh karena itu hasil belajar (aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan) menjadi tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran.

Sebagian kalangan menyatakan bahwa keberhasilan belajar dipengaruhi oleh cara belajar dan fasilitas yang mendukung, sementara yang lain menilai bahwa motivasi internal berupa kemauan dan usaha justru menjadi faktor utama. Perbedaan pandangan ini menimbulkan diskusi di kalangan pendidik mengenai penting tidaknya memasukkan unsur teknologi dalam proses pembelajaran. Saat ini, lingkungan sekolah semakin akrab dengan teknologi digital, termasuk berbagai aplikasi *google* seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, dan *Google Form*. Aplikasi-aplikasi ini mempermudah akses informasi, memfasilitasi interaksi, serta membantu siswa mengevaluasi dan mengkomunikasikan pengetahuan mereka secara lebih efektif (Prisuna Fitra, 2021; Setyaningsih & Hidayah, 2021).

Perkembangan teknologi telah mengubah paradigma pembelajaran secara signifikan, khususnya sejak pandemi Covid-19 (*Centificate of Vaccination Identification with Artificial Intelligende*) pada tahun 2020. Dalam situasi tersebut, pemanfaatan teknologi seperti aplikasi *google* meningkat pesat dan menjadi bagian

penting dalam proses pembelajaran (Putrawangsa & Hasanah, 2018; Effendi & Wahidy, 2019; Mulatsih, 2020; Juniartini & Rasna, 2020). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas penggunaan aplikasi *google* dalam meningkatkan hasil belajar. Misalnya, penelitian oleh Mulatsih (2020) menunjukkan bahwa sekitar 98,04% siswa Sekolah Menengah Atas secara efektif menggunakan *Google Classroom* dan *WhatsApp* dalam pembelajaran kimia. Hasilnya, 77,25% siswa melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penelitian Juniartini & Rasna (2020) juga mendukung temuan tersebut. Mereka menyatakan bahwa *Google Meet* mampu meningkatkan keaktifan siswa dan memberikan fleksibilitas pembelajaran. Namun, mereka juga menyoroti adanya kendala seperti keterbatasan kuota, gangguan jaringan, dan minimnya motivasi siswa.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prisuna (2021) menunjukkan bahwa penggunaan *Google Meet* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar, meskipun efektivitasnya masih tergolong cukup menurut *normalised gain*. Peneliti menyarankan kombinasi *Google Meet* dengan platform lain untuk meningkatkan hasil.

Berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yang banyak fokus pada pembelajaran kimia, bahasa, dan bimbingan konseling secara daring, penulis merasa perlu meneliti pemanfaatan aplikasi *google* dalam pembelajaran lain seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dilakukan secara luring.

Selain itu, sebagian besar subjek dalam penelitian terdahulu merupakan siswa dari daerah perkotaan yang memiliki akses teknologi memadai. Karakteristik

ini berbeda dengan siswa Sekolah Menengah Pertama Swasta Kita Membangun Bukit Harapan II yang berada di wilayah pedesaan, dengan akses dan penggunaan teknologi yang lebih terbatas.

Di Sekolah Menengah Pertama Swasta Kita Membangun Bukit Harapan II, terdapat perbedaan dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran, khususnya penggunaan aplikasi *google*. Sebagian guru telah terbiasa menggunakan aplikasi seperti *Google Classroom* dan *Google Form* sejak masa pandemi Covid-19 (*Certificate of Vaccination Identification with Artificial Intelligence*), sementara sebagian lainnya masih mengandalkan metode konvensional dalam proses belajar mengajar.

Saat ini, penggunaan aplikasi *google* di kalangan guru di Sekolah Menengah Pertama Swasta Kita Membangun Bukit Harapan II masih terbatas, umumnya hanya untuk mencari materi tambahan atau referensi. Perbedaan ini mencerminkan adanya variasi dalam pendekatan pembelajaran yang dapat berdampak pada efektivitas proses belajar siswa. Secara teoritis, pendekatan yang memanfaatkan teknologi pendidikan seperti aplikasi *google* cenderung lebih mendukung pengembangan kemampuan kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan teori kognitivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam mengakses dan memproses informasi melalui media yang interaktif dan fleksibel.

Meskipun banyak penelitian menyebutkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, di sekolah ini masih ditemukan kendala integrasi teknologi, terutama pada mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial. Hal ini menunjukkan adanya permasalahan empiris yang relevan untuk diteliti.

Dari sisi teoretis, penting untuk mengkaji sejauh mana aplikasi *google*, yang sebelumnya terbukti efektif di berbagai konteks, dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran luring Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah pedesaan. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas aplikasi *google*, tetapi juga untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendorong dan penghambat yang memengaruhi penggunaannya dalam konteks tersebut.

Faktor pendorong, seperti aksesibilitas teknologi, kemudahan penggunaan, dan dukungan dari pihak sekolah, dapat meningkatkan penggunaan aplikasi *google* oleh guru dan siswa. Di sisi lain, faktor penghambat seperti keterbatasan infrastruktur, kurangnya pelatihan, dan resistensi terhadap perubahan dapat menghalangi implementasi yang efektif. Dengan memahami kedua aspek ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai dinamika penggunaan aplikasi *google* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah pedesaan, serta memberikan rekomendasi yang relevan untuk meningkatkan efektivitasnya.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran tentang efektivitas aplikasi *google* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sekaligus menawarkan solusi terhadap hambatan yang dihadapi guru dan siswa dalam integrasi teknologi pendidikan di lingkungan sekolah pedesaan.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi pembelajaran, penulis akan meneliti:

1. Apa faktor pendorong guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi *google* dalam pembelajaran IPS di SMP Swasta Kita Membangun Bukit Harapan II?
2. Apa faktor penghambat guru dan siswa untuk tidak menggunakan aplikasi *google* dalam pembelajaran IPS di SMP Swasta Kita Membangun Bukit Harapan II?

1.3 Tujuan Penelitian

Skripsi ini bertujuan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk memahami faktor-faktor yang mendorong pemanfaatan teknologi digital, khususnya aplikasi *google*, dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah-sekolah pedesaan. Penelitian ini akan mengidentifikasi pendorong dan penghambat yang memengaruhi penggunaan aplikasi tersebut oleh guru, terutama dalam konteks keterbatasan akses internet, perangkat gawai, dan sumber daya manusia.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kendala struktur (misalnya: infrastruktur internet, ketersediaan gawai), kultural (resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran), dan teknis (kurangnya pelatihan) menghambat internet teknologi disekolah.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, penulis dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, diantaranya:

1. Manfaat teoretis; hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian ini akan memperkaya literatur tentang faktor-faktor yang memengaruhi pemanfaatan teknologi di sekolah-sekolah pedesaan serta mengidentifikasi tantangan dan peluang yang ada.
2. Manfaat praktis; Bagi guru, dalam mengembangkan metode pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi, serta membantu mereka merancang rencana pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi sekolah untuk merumuskan kebijakan yang mendukung integrasi teknologi, meningkatkan infrastruktur, dan pelatihan.