

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan teknologi menjadi salah satu aspek dalam kemajuan pendidikan, perkembangan teknologi dapat dibuktikan dengan maraknya penggunaan *e-learning* sebagai pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswanya. Tak hanya itu dengan adanya *e-learning* dalam sarana pendidikan kegunaannya juga dapat membantu guru dan siswa untuk mengakses informasi dalam segala hal. Dapat dibuktikan dengan dikeluarkannya beberapa aplikasi e-learning untuk mempermudah guru maupun siswa dalam melakukan pembelajaran.

Salah satu aplikasi E-Learning yang bisa dimanfaatkan sangat banyak baik dalam *edmodo*, *quiziz*, dan yang terakhir yang biasa digunakan oleh dunia pendidikan *google classroom*. Dimana aplikasi *google classroom* bisa menawarkan tampilan pembelajaran online dengan memanfaatkan jaringan di sekolah untuk mempermudah siswa dalam mengerjakan tugas, dan mempermudah guru untuk mengetahui bagaimana kompetensi yang dimiliki oleh siswa pada saat proses pembelajaran dengan cara tanpa menggunakan kertas Yates (2017:20).

Dalam menerapkan pembelajaran melalui aplikasi *google classroom* sudah seharusnya guru bisa menguasai teknologi digital untuk mengembangkan bahan ajar yang kreatif dan inovatif melalui *google classroom* yang dapat membuat siswa merasa bahwa pelajaran PPKn bukanlah suatu pembelajaran yang membosankan, tetapi dapat mengubah pola pikir mereka bahwa pelajaran PPKn

adalah pelajaran yang sangat inovatif. Oleh karena itu guru harus bisa menggunakan aplikasi *power point*, *corel draw*, *canva* dan aplikasi kreatif lainnya.

Dikarenakan materi pembelajaran merupakan bagian terpenting yang harus disampaikan oleh siswa karena keberhasilan guru dalam mengajar ditentukan dari bagaimana agar pembelajaran bisa sesuai dengan yang diharapkan siswa dan bisa tepat pada indikator pencapaian guru, dalam menyampaikan pelajaran dan sesuai dengan rancangan yang telah dia buat. Maka jika hal tersebut tidak sesuai maka guru bisa saja dikatakan gagal dalam proses pembelajaran Sanjaya (2008 : 142) .

Dalam mengembangkan materi ajar guru harus mencakup kepada tiga inti materi ajar yang dibedakan menjadi tiga bagian yaitu pengetahuan (*knowlagde*), keterampilan (*skill*), dan sikap (*attitude*). Pengetahuan merupakan salah satu pengetahuan kognitif dari siswa, keterampilan adalah bagaimana seorang siswa bisa mengaplikasikan ilmu dengan suatu tindakan, sedangkan sikap adalah bagaimana siswa bisa mengembangkan ilmunya dilingkungan sekitar yang diungkapkan Sanjaya (2008: 142).

Namun pada saat ini sangat banyak sekali kendala-kendala yang mungkin bisa ditemui dalam menggunakan *google classroom* baik dalam segi guru yang belum melek teknologi dan belum menguasai teknologi dengan baik pada proses belajar mengajar, serta siswa sendiri yang memiliki tempat tinggal yang jauh dari kapasitas internet yang kurang memadai, sehingga ketika guru memberikan pelajaran melalui aplikasi *google classroom* rata-rata siswa mengalami ketinggalan pembelajaran, dan proses belajar mengajar menjadi tidak efisien.

Hal tersebut adalah salah satu kendala yang ditimbulkan pada proses belajar mengajar, dimana materi yang diajarkan tidak sampai kepada siswa apalagi dalam menggunakan aplikasi *google classroom* harus terhubung secara otomatis kedalam internet, maka dalam hal ini pengembangan bahan ajar dalam menggunakan aplikasi *google classroom* sudah seharusnya menjadi tugas guru bagaimana agar siswa bisa menerima materi ajar dengan baik walaupun siswa tinggal didaerah yang memiliki jangkauan internet yang lemah.

Masalah tersebut menjadikan guru harus memiliki pemahaman yang luar biasa dalam mengendalikan kelas, kreativitas dibagi menjadi tiga bagian inti, kemampuan kreatif, keterampilan kreatif, dan motivasi kreatif. Pada saat ini motivasi kreatif merupakan karakteristik penting yang memiliki peran utama dalam mengembangkan kompetensi guru, sehingga orang dengan motivasi kreatif yang tinggi memiliki pencapaian yang lebih kreatif dari pada orang lain menurut Shaffer (1999:4).

Sangat banyak pengembangan model pembelajaran yang bisa dilakukan dalam menggunakan aplikasi *google classroom* seperti model *WebBased Education (WBE)* atau kadang disebut *e-learning (electronic learning)*, model *virtual, problem based learning, group investigation, make a match*, penggunaan media pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik dengan memanfaatkan jaringan internet yang baik agar proses pembelajaran bisa berjalan sesuai yang diinginkan oleh guru. menurut Nurdiansyah (2016:118).

Namun fakta yang telah terjadi dilapangan, saat ini kita sedang dihadapkan sangat banyak sekali guru-guru yang belum bisa dikatakan mahir dalam

mengembangkan bahan ajar didalam aplikasi *google classroom* hal tersebut bisa dibuktikan dengan banyaknya siswa yang menggunakan aplikasi *google classroom* hanya sebagai saran untuk membaca materi dan mengumpulkan tugas saja, tidak pernah memahami secara jelas bahwa banyak manfaat yang bisa dikembangkan dari aplikasi *google classroom*.

Salah satunya adalah dengan adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa hasil belajar siswa kelas XII MIPA 1, SMAN 2 Negara selama mereka mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran instruksi melalui *google classroom* pada materi Perlindungan dan Penegakan Hukum di Indonesia, mulai dari masa percobaan hingga pada masa akhir percobaan mereka memanfaatkan *google classroom*. Dimana dengan adanya pemanfaatan dari aplikasi *google classroom* dapat meningkatkan dalam hasil belajar siswa, tahap siklus I dan juga siklus II. Pada kegiatan percobaan persentasi ketuntasan sekitar 29,41 % dan persentasi keberhasilan belajar sebesar 56,35%. Pada kegiatan siklus I, persentasi ketuntasan sekitar 44,11% dan persentasi keberhasilan belajar sebesar 63,65%. Kemudian pada tahap sikul ke II, persentasi ketuntasan sekitar 88,23 % dan persentase keberhasilan belajar sebesar 77,75%. Hal ini disimpulkan bahwa 75% siswa mendapatkan nilai diatas KKM mata pelarajan PPKn menurut Windu (2021:6).

Hal tersebut menunjukkan bahwa *google classroom* sangat berpengaruh terhadap kompetensi belajar siswa saat ini pemerintah berupaya untuk meningkatkan pendidikan agar dapat memenuhi kebutuhan masyarakat. Dunia pendidikan harus melakukan yang terbaik agar dapat menyediakan guru-guru

berbakat yang dapat membantu orang memecahkan masalah global pada saat ini dan mengembangkan teknologi baru yang merupakan perbaikan dari generasi sebelumnya.

Dengan banyaknya permasalahan yang dijelaskan dalam sudah seharusnya pemerintah bisa membuat program-program yang bisa bersifat membangun dan mendukung kreativitas para guru-guru karena berdasarkan *e-learning market trends*, dimana setiap tahun kebutuhan terhadap perkembangan *e-learning* semakin mengalami peningkatan terkhusus di negara maju. Begitu pula yang terjadi dinegara berkembang seperti Indonesia yang masuk kedalam negara dengan akses postif *e-learning*, dimana Indonesia menduduki peringkat ke 8 diseluruh dunia dalam *e-learning market trends*, yaitu sebesar setengah dari 50%, Dibawah ini adalah data dari 10 Top *e-learning growth*.

Gambar 1.1. E-Learning Market Trends.



(Sumber: E-Learning Market Trends 2014-2016)

Melalui gambar yang tersebut di Indonesia, data penggunaan *e-learning* disetiap tahunnya semakin meningkat seiring dengan perkembangan zaman. Menurut data elearningindustry.com, penggunaan aplikasi *e-learning* saat ini RI

berada pada tingkat ke delapan. Berdasarkan setengah dari 50% pelanggan aplikasi *e-learning* rata-rata dari permintaan tersebut terpenuhi. Negara ini menempati peringkat sebagai negara yang terbesar di Asia Tenggara dengan selisih yang besar. Pada tahun 2017, Indonesia, Cina, Amerika, India, dan Brasil diperkirakan akan mengalami perkembangan dalam penggunaan *e-learning*, Indonesia tumbuh paling cepat sebesar 12 M dolar. Indonesia akan menempati peringkat kelima dunia dalam hal jumlah produk dan layanan *mobile learning* yang dibelinya.

Dengan adanya kebutuhan pendidikan yang semakin meningkat sudah seharusnya kualitas tenaga pendidikan di Indonesia harus lebih dikembangkan untuk kedepannya, hal ini sesuai dengan survey UNESCO *Institute of Statistic* menyatakan bahwa: “Dalam 14 tahun ke depan, negara-negara harus merekrut 68,8 juta guru untuk memberikan setiap anak pendidikan dasar dan menengah: 24,4 juta guru sekolah dasar dan 44,4 juta guru sekolah menengah”. Jika hal tersebut tidak dilakukan maka negara-negara akan kekurangan guru yang berkualitas untuk mendukung pengembangan pengetahuan masyarakat menurut hasil penelitian Holmqvist (2019:1).

Permasalahan tersebut disebabkan oleh fakta bahwa pada saat pembelajaran banyak guru yang tidak profesional. Menurut Kemendiknas di tingkat SD, 77,85 persen guru dikatakan tidak mampu menjadi pengajar yang baik. Pada tingkat SMP, sekitar 28,33 persen guru tidak bisa mengajar, pada tingkat SMA sekitar 15,25 persen dan di SMK sekitar 23,04 persen. Dengan demikian, standar yang tersedia untuk menjadi seorang guru yang memiliki

kemampuan kompetensi mengendalikan kelas, tidak bisa hanya dengan mengajar dikelas saja tetapi dia harus memiliki kompetensi yang baik dalam menjalani perannya Suparno (2004:34).

Pada saat ini tak hanya guru yang bisa dikatakan sebagai kendala pada proses pembelajaran siswa juga bisa dikatakan sebagai kendala pada proses pembelajaran. Kendala yang dimaksud adalah kurangnya keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran, kurangnya interaksi dari guru kepada siswanya, dan kurang terampilnya guru dalam membuat bahan ajar agar lebih menarik dan masih banyak siswa yang merasa bahwa dirinya tidak mampu bersaing dengan teman disekitarnya, Ghofur (2018:1504).

Dalam hal ini, penulis telah melakukan pra penelitian sebelumnya yang akan di lakukan di Desa Jati Kesuma. Dimana salah satu sekolah yang berada di Jati Kesuma di sana ada seorang guru yang bukan lulusan dari pendidikan PPKn, dan beliau merupakan seorang mahasiswa jurusan hukum dan masih menyelesaikan studi S1nya, keadaan ini tentunya telah menjadi faktor utama yang mendasari penulis ingin melakukan penelitian ini, bahwa menjadi seorang guru bukan hanya bekal S1 saja, namun harus memiliki latar belakang pendidikan yang relevan dengan ilmu yang diajarkannya.

Pada saat ini kesiapan guru harus bisa dijadikan acuan untuk keberhasilan pendidikan dimana tugas penting seorang guru bukan hanya siap didalam kelas namun harus bisa memiliki kesiapan apabila pelajaran harus dibawakan secara online, karena pada saat ini Indonesia memiliki guru yang kurang siap untuk berada dilapangan ketika pembelajaran dilakukan secara online terutama dalam

pengembangan bahan ajar yang digunakan menurut penelitian Suyanti, (2020) rubrik ketuntasan mata pelajaran menggunakan kategori ketuntasan dengan skala 1-5. Hasil penilaian kelengkapan isi mata pelajaran menunjukkan bahwa 57% mata pelajaran memiliki isi lengkap, 14% mata pelajaran memiliki isi cukup lengkap, dan 29% mata pelajaran memiliki isi tidak lengkap.

Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa masih adanya guru yang tidak memiliki kelengkapan dalam menyiapkan materi ajar, tanpa disadari bahwa ketidaklengkapan materi tersebut terkadang merupakan materi pembelajaran sulit dipahami dan perlu dipahami berulang-ulang. Persoalan seperti ini memiliki banyak kesamaan di Desa Jati Kesuma tepatnya di SMK Wira Kesuma Jaya dimana sekolah ini adalah salah satu sekolah yang tidak menggunakan *google classroom*, dan tidak menerapkan pengembangan bahan ajar yang kreatif melalui *google classroom* baik dikembangkan dalam bentuk power point ataupun aplikasi lainnya.

Jika guru pandai mengelola bahan ajar, seluruh peserta didik akan lebih mudah untuk menerima pelajaran yang diajarkan oleh guru dengan sangat kritis dan inovatif, dalam penelitian yang dilakukan Salam, (2020) melaporkan akses mudah siswa ke *google classroom*. Ada lima aspek dalam angket dengan skor rata-rata 4,49. Dua aspek mendapat nilai tertinggi, Mudah untuk masuk (4,80) dan Mudah untuk mengirim dan menerima tugas (4,60). Sedangkan skor terendah jatuh pada Mudah untuk memahami sistem (4,20). Dengan adanya data tersebut menunjukkan bahwa saat ini siswa merasa *google classroom* adalah aplikasi yang asing bagi mereka.

Guru dapat belajar dari banyak model pengembangan pembelajaran, seperti model *talking stick*, *picture by picture*, diskusi, tanya jawab, demonstrasi. Secara umum, model pembelajaran memiliki tiga komponen khusus, seperti : 1) merancang materi, 2) mengaplikasikan design media dengan materi, dan 3) melakukan perbaikan pada media. Masing-masing model pembelajaran pasti memiliki dampak negatif dan dampak positifnya, baik dalam proses pembelajaran bersekala kecil ataupun dalam proses pembelajaran bersekala besar, namun hal yang paling utama adalah media yang baik merupakan media yang bisa menciptakan suasana kelas yang aktif.

Pada saat ini keterampilan guru menjadi penentu utama keberhasilan pembelajaran, sangat banyak sekali kendala yang dihadapi oleh guru jika tidak menguasai teknologi dengan, dan akan mengakibatkan siswa memiliki pengetahuan yang terbatas. dan proses pembelajaran akan menjadi kurang kondusif, dan kondisi pembelajaran yang tidak inovatif. namun kembali lagi kepada tugas utama seorang guru adalah menjadi pendidik yang bisa mengayomi anak didiknya dengan baik, oleh karena itu mengembangkan suatu produk pembelajaran sangat perlu didorong dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan kognitifnya.

Oleh karena itu urgensi dalam meningkatkan kreatifitas guru sangat perlu didorong lebih dalam terutama mengenai pengembangan bahan ajar melalui pemanfaatan google classroom pada mata pelajaran PPKn tingkat SMK, dimana dalam penelitian ini penulis ingin mengkaji didaerah yang jauh dari perkotaan dimana gurunya memiliki kemampuan yang terbatas sehingga disini ingin diteliti

bagaimana keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar di daerah tersebut. Sehingga penelitian ini berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Melalui Pemanfaatan *Google Classroom* Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah SMK Swasta Wira Kesuma Jaya”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dengan adanya permasalahan tersebut adapun hal-hal yang dapat diidentifikasi masalah dalam pembuatan skripsi PPKn adalah :

1. SMK Wira Kesuma Jaya adalah sekolah yang tidak memiliki guru PPKn dengan latar belakang pendidikan yang relevan.
2. Pada mata pelajara PPKn sekolah Wira Kesuma Jaya tidak pernah menerapkan aplikasi *google classroom*.
3. Kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar melalui aplikasi *google classroom* pada saat pembelajaran di rumah.

Hal ini sering terjadi disebabkan guru kurang dalam mengembangkan literasi digital di SMK Wira Kesuma Jaya. Jika melihat situasi pada saat masa pandemi sudah seharusnya seorang guru mampu menciptakan bahan ajar yang menarik dan kreatif yang mampu membuat siswa tertarik pada saat memulai pembelajaran PPKn. Berbagai materi pembelajaran PPKn sangat bisa diterapkan, sehingga bisa digunakan pada materi pembelajaran lainnya, dengan mengganti materi yang ada dan memanfaatkan aplikasi yang inovatif melalui pemanfaatan *google classroom* penulis berharap:

1. Menarik minat belajar siswa agar lebih kreatif mengenai pengetahuan digital.

2. Menambah pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran digital.

Berdasarkan hal-hal penting tersebut sehingga penelitian ini dianggap sangat baik jika dilaksanakan dengan menggunakan pengembangan bahan ajar melalui pemanfaatan *google classroom* pada mata pelajaran PPKn di sekolah SMK Swasta Wira Kesuma Jaya.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dikemukakan sebelumnya, adapun batasan masalah yang diambil peneliti yaitu pengembangan bahan ajar melalui pemanfaatan *google classroom* pada mata pelajaran PPKn di sekolah SMK Swasta Wira Kesuma Jaya.

1.4 Rumusan Masalah

Melalui latar belakang yang telah dijabarkan dalam penelitian ini maka sangat perlu untuk dirincikan rumusan masalah pada penelitian ini rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan pengembangan bahan ajar melalui pemanfaatan aplikasi *google classroom* di sekolah SMK Wira Kesuma Jaya ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan pengembangan bahan ajar melalui pemanfaatan aplikasi *google classroom* di sekolah SMK Wira Kesuma Jaya

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang ini, ada dua macam manfaat penelitian yang ingin dicapai, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis;

1. Manfaat Teoritis

- A. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi khasanah ilmu pengetahuan dan sebagai motivasi bagi peneliti khususnya untuk terus belajar dan mengembangkan wawasan keilmuan khususnya pada topik pengembangan bahan ajar melalui pemanfaatan *google classroom* pada mata pelajaran PPKn.
- B. Hasil penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi bahan referensi selanjutnya bagi peneliti lain yang ingin mengkaji dan meneliti lebih jauh tentang tema-tema atau permasalahan serupa bila melakukan penelitian yang menyangkut permasalahan yang sama.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat secara praktis dari hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi semua kalangan masyarakat luas, baik itu peneliti sendiri maupun pemerintah.

- A. Secara akademis penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data bahan penyusunan skripsi sebagai salah satu persyaratan guna mencapai tujuan studi program strata satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

B. Untuk pemerintah, penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan ataupun pertimbangan bagaimana melakukan pengembangan bahan ajar melalui pemanfaatan *google classroom* pada mata pelajaran PPKn



THE
Character Building
UNIVERSITY