

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses yang harus dilakukan oleh seorang pendidik dalam upaya peningkatan kompetensi anak didiknya. Menurut Azhar (2011) pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik dan timbul komunikasi dua arah dalam situasi pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Mulyasa, 2013: 4). Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125 yaitu:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ

Artinya:

“serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari alannya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. (QS:An-Nahl:125).

Berdasarkan ayat di atas jelas bahwa pendidikan dalam islam sangat menghargai terhadap orang berilmu pengetahuan, bahkan orang berilmu pengetahuan akan ditinggikan derajatnya. Belajar merupakan kebutuhan dasar setiap peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang berharga dalam hidupnya sebagai *learning experience* (pengalaman belajar) agar dapat mencapai perkembangan yang optimal. Peserta didik yang dapat mengelola diri untuk selalu menjaga motivasi belajar agar dapat memenuhi seluruh jenjang kebutuhan yang dimilikinya akan selalu terus berusaha untuk memenuhi setiap

hierarki jenjang kebutuhan sebagai tujuan dari proses belajar yang dilakukan (Ari, 2012).

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) adalah salah satu pembelajaran pokok yang harus di pelajari oleh siswa. Pembelajaran IPA di SD merupakan pembelajaran pokok yang harus di tempuh di jenjang SMP dan SMA. Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan (Susanto, 2013).

Permasalahan yang sering terjadi dalam proses belajar mengajar diantaranya adalah keterbatasan waktu di sekolah, proses pembelajaran yang banyak dilakukan di dalam kelas, dan materi yang hanya di dapatkan dari buku serta penjelasan guru di sekolah sebagai sumber pengetahuan. Kompetensi belajar yang harus dikuasai peserta didik cukup kompleks dan membutuhkan waktu yang relative banyak, hal ini menyebabkan peserta didik tidak optimal dalam menguasai materi dan juga tidak terdorong untuk mencapai kompetensi yang ada. Keterbatasan waktu di sekolahpun menuntut inisiatif peserta didik untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran, akan lebih baik jika adanya dorongan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan belajarnya.

Teknologi saat ini sudah semakin canggih, ditambah adanya internet yang membantu siswa untuk belajar secara mandiri. Dengan adanya pembelajaran daring guru-guru dan siswa bisa memanfaatkan teknologi untuk melangsungkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-harinya.

Salah satu media pembelajaran daring yang saat ini sedang berkembang dan mulai digunakan adalah *Google Classroom* adalah aplikasi yang dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa. Guru memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada siswa selain itu, guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi para siswa secara daring.

Pembelajaran jarak jauh secara interaktif dengan memanfaatkan beberapa media yang menarik dapat membangkitkan, serta memicu semangat belajar

peserta didik. Adapun media yang digunakan yaitu seperti media visual dengan gambar-gambar, video, sound, animasi, dan internet. Kemudahan untuk memperoleh berbagai informasi dari berbagai sumber dapat diperoleh dengan memanfaatkan media internet.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang akan dituangkan dalam proposal skripsi dengan judul **“Pengaruh Google Classroom Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SDIT Nusintama Kabupaten Cirebon Tahun Ajaran 2020/2021”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian, antara lain sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPA siswa kelas IV kurang baik
2. Guru memiliki keterbatasan waktu didalam kelas dalam mengajarkan pelajaran IPA
3. Siswa kurang memahami pelajaran IPA

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah sangat penting dimunculkan dengan tujuan agar dalam penelitian ini terfokus dalam masalah yang akan diteliti. Dalam proposal skripsi ini, maka yang menjadi fokus masalah yang akan diteliti adalah:

1. Penggunaan *google Classroom* di kelas IV SDIT Nusintama Kabupaten Cirebon
2. Pembelajaran IPA di kelas IV SDIT Nusintama Kabupaten Cirebon
3. Subjek penelitian siswa kelas IV SDIT Nusintama Kabupaten Cirebon

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan *google classroom*?

3. Bagaimana pengaruh *google classroom* terhadap hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa menggunakan *google classroom*
3. Untuk mengetahui pengaruh *google classroom* terhadap hasil belajar IPA siswa

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman, dan menambah pengetahuan bagi orang tua, masyarakat dan peneliti mengenai pengaruh pembelajaran melalui *google classroom* pada siswa kelas VI di SDIT Nusintama Kabupaten Cirebon.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Orang Tua, Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan masukan serta pertimbangan tentang bagaimana peran orang tua dalam pembelajaran melalui media *online*.
- b. Bagi Masyarakat, Sebagai bahan bacaan dan sumber inovasi
- c. Bagi Peneliti, Sebagai bahan untuk menambah ilmu pengetahuan dan untuk memenuhi tugas dalam mencapai gelar sarjana.