

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Masalah kualitas pada sistem pendidikan di Indonesia berhubungan dengan penyediaan materi dan bahan ajar yang dapat diakses secara luas tanpa dibatasi oleh kendala jarak dan waktu. Sehingga dibutuhkan perubahan paradigma proses belajar mengajar yang telah diterapkan selama ini, salah satunya melalui pemanfaatan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah membuka peluang luas agar dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan baik digunakan oleh guru maupun siswa. Sebab dari pesatnya teknologi komunikasi dan informasi yang sudah menjadi bagian dari kebudayaan masyarakat Indonesia, Terutama dalam masalah pandemi *Covid-19* diseluruh dunia yang sedang melanda baik dalam sistem ekonomi maupun pendidikan (Daryanto, 2016: 187).

Belajar pada hakikatnya suatu proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu (Sudjana, 2005). Proses belajar mengajar pada hakikatnya yaitu suatu proses penyampaian komunikasi, guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pesan yang disampaikan oleh guru berupa ajaran yang akan dituangkan pada suatu simbol baik verbal (kata-kata atau tulisan) maupun non verbal (Hamdu dan Agustina, 2011). Umumnya kegiatan pembelajaran dilakukan secara langsung di dalam ruang kelas, dimana pendidik dan peserta didik berinteraksi secara langsung atau bertatap muka. Sejak terjadi pandemi *Covid-19* pembelajaran dilakukan dirumah secara daring (Unicef, 2020). Pembelajaran daring sendiri termasuk sistem pembelajaran dalam jaringan, menggunakan metode pembelajaran jarak jauh. Melalui video *conference* siswa dan guru dapat melakukan proses pembelajaran dengan tatap muka dan berinteraksi menggunakan media yang digunakan oleh guru. Siswa juga bisa mendapatkan materi dari guru dengan mengunduh dalam suatu

aplikasi tertentu dan mengirimkan tugas yang diberikan melalui internet (Tim Penulis UNIKA Soegijapranata, 2020). Meskipun pembelajaran daring saat ini menjadi solusi di masa pandemi *Covid-19*, namun pembelajaran daring juga memiliki kendala dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Seperti kurangnya pemahaman siswa dalam menanggapi materi yang diberikan oleh guru, atau kurangnya motivasi belajar siswa dalam proses pendidikan dan hambatan lainnya.

Di Indonesia, pembelajaran jarak jauh atau daring ini dimulai pada tanggal 16 maret 2020, dimana anak mulai belajar dari rumahnya masing-masing tanpa perlu pergi ke sekolah. Berbicara mengenai pembelajaran jarak jauh atau daring maka pentingnya penguasaan ilmu teknologi bagi seorang guru agar pembelajaran jarak jauh tetap berjalan dengan efektif disaat pandemi seperti ini. Kelangsungan pendidikan selama pandemi akan tergantung pada berbagai faktor, seperti tingkat persiapan sekolah, kesiapan orang tua atau keluarga, serta kesiapan guru. Pertimbangan harus diberikan pada kebutuhan semua siswa untuk terus memberikan pendidikan selama berlangsungnya pandemi. Selain menggunakan *hardcopy* dari bahan ajar, seperti buku, buku kerja, dan dokumen lain yang dikirim melalui pos atau kurir, sekolah dapat menggunakan berbagai solusi berbasis teknologi untuk meningkatkan kemungkinan siswa dapat melanjutkan aktivitas pembelajaran mereka.

Adanya perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat dikalangan masyarakat sendiri, kebutuhan terhadap suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis teknologi informasi (TI) menjadi tidak terelakkan lagi. Konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dimana sangat membantu guru dan murid dalam pembelajaran teruma dalam kondisi covid-19 yang dianjurkan siswa tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran tatap muka.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan terpenting dalam sistem pendidikan. Proses pembelajaran tidak bisa dilakukan dengan mudah dan

juga instan, namun memerlukan banyak perhatian dan faktor pendukung untuk memahami siswa dalam kegiatan pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu faktor sekolah atau lembaga pendidikan sebagai penyedia fasilitas, faktor siswa seperti minatnya belajar siswa pada proses pembelajaran berlangsung terutama pada masa pandemi yang hanya berlandaskan sistem *online* seperti menggunakan aplikasi teknologi.

Pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi ini memberikan hal yang dapat merubah gaya pembelajaran. Pembelajaran yang banyak dilakukan secara daring atau belajar dari rumah membuat siswa menjadi letih dalam melakukan pembelajaran di 252 rumah tanpa berinteraksi langsung dengan guru. Hal yang berbeda ini membuat terdegradasinya minat baca siswa dengan keadaan seperti ini. Pemanfaatan pembelajaran secara daring atau *online* perlu menggunakan media penyampaian yang sesuai dan banyak variasi yang dapat digunakan guru dalam menyajikan materi. Pembelajaran yang paling efisien untuk mengurangi kerumunan dan penularan virus adalah pembelajaran dengan mengikuti anjuran dari pemerintah yaitu pembelajaran model daring (Anugrahana, 2020). Porsi pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan sistem daring. Pembelajaran daring digunakan untuk mengantisipasi intensitas terjadinya innteraksi antara guru dengan para siswa salah satu media pembelajaran.

Salah satu upaya guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan aplikasi *google classroom*. Metode ini diharapkan agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang akan diberikan oleh guru dan dapat menyesuaikan teknologi dengan mudah terutama dalam masa pandemi seperti ini. Pembelajaran *google classroom* diterapkan agar memudahkan siswa menggunakan teknologi untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran dengan lebih mudah. Beberapa aplikasi berbasis teknologi yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran secara daring (dalam jaringan) dan bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan aplikasi

*google classroom*. Pemanfaatan aplikasi *google classroom* dapat melalui *multiplatform* yakni dapat melalui komputer dan dapat melalui gawai (*Smartphone*). Aplikasi ini memudahkan siswa maupun guru untuk saling berinteraksi dan memiliki tenggang waktu yang cukup lama.

Minat termasuk faktor intrinsik yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang. Apabila siswa berminat pada suatu mata pelajaran, maka respon siswa akan lebih sungguh-sungguh dalam mempelajari pelajaran yang diminatinya. Sebaliknya, jika seseorang yang kurang berminat terhadap suatu pelajaran, maka ia akan cenderung tidak mempelajari pelajaran yang disampaikan guru ataupun yang ditugasi oleh guru (Wahyudin, 2010:59). Dalam penelitian (Ria & Umi, 2020:232) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Covid-19. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring pada masa Covid-19 sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, siswa merasa bosan karena tidak bertemu dengan teman dan gurunya secara langsung.

Namun kenyataannya banyak masalah yang terdapat didunia pendidikan, khususnya Indonesia. Salah satu masalah yang terjadi didalam dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran ditandai dengan siswa kurang bersemangat atau kurang bergairah dalam proses belajar mengajar atau yang disebut penurunan minat belajar, sehingga mengakibatkan proses berpikir semakin menurun. Kondisi proses berpikir yang semakin menurun akan mengakibatkan proses penyelesaian masalah peserta didik semakin rendah (Sianipar Linda: 2017).

Kewajiban sebagai pendidik tidak hanya memberikan ilmu tetapi juga dapat mengubah perilaku anak didik, memberikan dorongan yang positif sehingga anak didik termotivasi, memberi suasana belajar yang menyenangkan agar mereka bisa berkembang (Nainggolan Sintong: 2015). Anak didik yang cerdas, bukan saja anak didik yang hasil nilai ulangnya baik, nilai rapornya yang tinggi, tetapi juga emosional dan

fungsi motoriknya berjalan dengan baik sehingga tugas pendidik adalah menciptakan iklim belajar dan pembelajaran yang sehat dan menyenangkan, memberikan dorongan kepada anak didiknya agar mempunyai motivasi yang tinggi (Situmorang Adi S., 2013).

Karenanya pendidik harus bisa mendesain pembelajaran sebagai bagian dalam perencanaan mengajarnya, agar anak didik memiliki minat belajar serta dapat memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik secara seksama. Desain pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik mempunyai peranan yang penting dalam keberhasilan pendidikan khususnya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Minat pribadi memberikan pengertian sebagai suatu ciri pribadi individu yang merupakan disposisi abadi yang relatif stabil. Minat pribadi ini umumnya ditujukan pada suatu kegiatan khusus, misalnya minat khusus pada olahraga, ilmu pengetahuan, musik, tarian, dan komputer. Kebanyakan pemilihan karier seseorang didasarkan pada minat seseorang terhadap berbagai kegiatan dan karier yang disukai dan yang akan ditekuninya. Eccles dan Wigfield mengemukakan mengenai minat intrinsik yang secara konseptual berkaitan sama dengan minat pribadi (Mikarsa Hera Lestari, dkk.,2009).

Salah satu faktor pengaruh untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan aplikasi *google classroo*. *google classroo* sendiri merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Layanan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam menjawab persoalan dan hambatan pembelajaran di kelas. Seperti terbatasnya waktu yang tersedia di dalam kelas dan kurangnya waktu untuk berdiskusi dalam mengkaji materi. Selain itu, *google classroom* dapat menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang telah dikumpulkan. Aplikasi *google classroom* juga dapat memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran berbasis teknologi.

Penggunaan *google classroom* dapat mempermudah guru dalam mengelola proses pembelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat kepada siswa (Hardiyana, 2015). *Google classroom* di desain untuk mempermudah empat pengguna aplikasi diantaranya untuk pengajar, siswa, wali dan administrator. Sedangkan kelebihan dari aplikasi *google classroom* dibandingkan dengan penggunaan aplikasi lain yaitu aplikasi *google classroom* dapat digunakan untuk membuat dan mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung. Siswa dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam kelas atau melalui email, mengirim tugas dan mendapatkan masukan nilai secara langsung. Pembelajaran dengan penggunaan *Google Classroom* ini memiliki kelebihan untuk mempermudah siswa dalam belajar serta dapat menghemat dan mempersingkat waktu ketika proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan teknologi yang berkaitan dengan media pembelajaran dapat berperan banyak untuk meningkatkan motivasi belajar. Jika pengajarannya berpusat pada guru, teknologi dan media digunakan untuk mendukung penyajian pengajaran tersebut. Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian siswa untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar dapat meningkat (Sabran, 2019:123). Sebagaimana dikemukakan Alam dan Dongoran (2014) bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran yaitu sebuah proses komunikasi antar pembelajaran, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada Bulan Februari 2020 pada siswa kelas X AK SMK Satria Nusantara Binjai, ditemukan fakta bahwa kurang optimalnya penggunaan media dan teknologi pada saat proses pembelajaran akuntansi berlangsung.

Guru hanya sebatas menggunakan buku paket dan LKPD yang berisikan ringkasan materi dan latihan soal yang diberikan kepada siswa, membuat siswa merasa cepat bosan dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung. Motivasi belajar siswa yang kurang dikarenakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional bahkan tak jarang beberapa siswa mengeluhkan mengantuk pada saat guru menjelaskan materi. Terutama pada masa pandemi seperti ini memungkinkan guru untuk menggunakan pembelajaran online seperti media aplikasi *google classroom* yang memudahkan siswa maupun guru berinteraksi.

Melihat fenomena diatas diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa sesuai dengan perkembangan teknologi kreatif dan inovatif serta dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, contoh dari perkembangan teknologi adalah *smartphone*. Rata-rata 90% siswa di sekolah merupakan pengguna *smartphone*. Dalam hal ini diharapkan siswa dapat memanfaatkan *smartphone* tersebut sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disampaikan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom* untuk meningkatkan minat belajar siswa merupakan salah satu faktor penting yang dapat mendukung dan mempermudah guru serta siswa dalam kegiatan belajar khususnya dalam berinteraksi antara siswa dan guru. serta dapat mengetahui tingkat kemauan siswa dalam proses pembelajaran. Jika minat siswa meningkat saat proses pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom* maka siswa telah memahami pembelajaran yang diajarkan oleh guru dan dengan menggunakan media aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk memberikan timbal balik terutama dalam memperbaiki proses pembelajaran siswa. Untuk menunjang kegiatan pembelajaran salah satunya dengan menggunakan aplikasi *google classroom*. Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *google classroom* memungkinkan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih kondusif dan efisien.

## B. Rumusan Masalah

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Motivasi belajar siswa kurang dikarenakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional sehingga membuat siswa merasa bosan pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran.
- b. kurang optimalnya penggunaan media dan teknologi pada saat proses pembelajaran.
- c. Penggunaan aplikasi *google classroom* jarang diterapkan disekolah, walaupun sistem pengoperasiannya memudahkan siswa dan guru untuk berinteraksi secara *online*.
- d. Kurang optimalnya siswa dalam memanfaatkan akses internet yang dapat dijangkau pada saat proses pembelajaran.
- e. Penerapan pembelajaran *online* hanya menggunakan aplikasi *whatsapp*.

### 2. Pembatasan Masalah

Pebatasan masalah yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google classroom*.
- b. Masalah yang diteliti hanya terbatas pada penerapan aplikasi *Google classroom* untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- c. Peneliti hanya memfokuskan pada wali kelas, guru ipa dan siswa kelas IX.

### 3. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan peneliti mengenai peningkatan minat belajar siswa menggunakan aplikasi *google classroom* yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa Ma An-Nur Setu Patok Kelas XI dalam pembelajaran biologi menggunakan aplikasi *google classroom* dimasa pandemi covid-19?



2. Bagaimana persepsi siswa Ma An-Nur Setu Patok Kelas XI dalam pembelajaran biologi menggunakan aplikasi *google classroom* dimasa pandemi covid-19?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

3. Untuk mendeskripsikan persepsi siswa dan guru pada pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *google classroom* terhadap peningkatan minat belajar siswa MA An-Nur kelas IX dimasa pandemi *Covid-19*.
4. Untuk mendeskripsikan minat belajar siswa pada pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *google classroom* terhadap peningkatan minat belajar siswa MA An-Nur kelas IX dimasa pandemi *Covid-19*.

### D. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya hasil penelitian ini, peneliti berharap dapat dijadikan acuan dengan adanya kegunaan bagi siswa, bagi guru, serta penulis sendiri yaitu:

- 1) Bagi siswa
  - a. Siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Google classroom* melalui pembelajaran daring(*online*).  
Menambah wawasan siswa pada media pembelajaran pada masa pandemi.
  - b. Melatih siswa dengan memberika pertanyaan agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.
  - c. Mempermudah siswa dan guru dalam berinteraksi pada masa pandemi.
- 2) Bagi guru
  - a. Penelitian ini sebagai pengetahuan bagi guru dalam menggunakan aplikasi *Google clasroom* untuk meningkatkan

minat belajar dan hasil belajar siswa agar lebih baik dan objektif pada masa pandemi.

b. Sebagai upaya pemanfaatan teknologi modern sebagai media pembelajaran yang efektif bagi siswa.

3) Bagi peneliti

Sebagai bahan pertimbangan dan sebagai bahan acuan peneliti untuk mengembangkan penelitiannya dalam menganalisis pengaruh pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *google classroom* sebagai sarana pembelajara dalam meningkatkan minat belajar siswa dimasa pandemi *Covid-19*.

