

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mengutip World Health Organization (WHO), COVID-19 merupakan virus menular yang diakibatkan oleh virus corona yang baru ditemukan. Sebagian besar orang yang terinfeksi virus COVID-19 akan mengalami penyakit pernafasan ringan hingga sedang dan sembuh tanpa memerlukan memerlukan perawatan khusus. Orang lanjut usia (lansia) yang berusia di atas 60 tahun dan yang memiliki masalah medis mendasar seperti penyakit kardiovaskular, diabetes, penyakit pernafasan kronis, dan kanker, memiliki risiko lebih tinggi terkena penyakit parah hingga kematian. Cara terbaik untuk mencegah dan memperlambat penularan COVID-19 adalah mempunyai wawasan memadai mengenai penyakit tersebut dan cara penyebarannya. WHO menyarankan pada masyarakat untuk melindungi diri dan orang lain dari infeksi COVID-19 dengan mencuci tangan, menggunakan pembersih tangan berbasis alkohol dan tidak menyentuh wajah (Umairah, 2020:3)

Di sektor pendidikan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah menerapkan kebijakan *Learning from home* atau belajar dari rumah terutama bagi satuan pendidikan yang berada di zona tertentu seperti kuning, oranye dan merah. Pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dalam Undang-undang No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 5, dijelaskan bahwa PJJ merupakan pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi, informasi dan media lain. Dalam pelaksanaanya PJJ dibagi menjadi dua yaitu pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (Daring) dan pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring).

Berdasarkan paparan di atas, salah satu jenis PJJ adalah pembelajaran daring. Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajarn tanpa tatap muka antara peserta didik dengan pendidik, melainkan secara *online* yang menggunakan jaringan internet. Pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran

disesuaikan dengan hari dan waktu yang telah ditentukan dengan menggunakan aplikasi seperti *whatsApp*, *Google Classroom*, *zoom meeting*, *google meet* dan aplikasi penunjang lainnya. Selanjutnya, melihat fakta kondisi masyarakat saat ini, sebagian orang tua peserta didik tidak memiliki perangkat *handphone (android)* atau komputer untuk menunjang pembelajaran *online*, terlebih bagi peserta didik sendiri. Hal ini membuat mereka kebingungan menghadapi kenyataan yang ada.

Potret lainnya ketidaksiapan pendidik dan peserta didik dalam menghadapi perubahan sistem pembelajaran secara tiba-tiba (karena pandemi covid-19) tanpa persiapan yang matang. Hal ini menyebabkan beberapa pendidik tidak dapat mengikuti pembelajaran daring. Padahal sebuah keharusan bahwa pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi untuk mendukung terlaksannya pembelajaran jarak jauh, terlebih saat ini terjadi pandemi covid19 sehingga siap tidak siap guru dan peserta didik harus tetap melaksanakan pembelajaran jarak jauh (Asmuni, 2020:281).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP IT Bina Ummah sumber Kabupaten Cirebon, guru sudah menerapkan pembelajaran melalui *google classroom* dalam upaya optimalisasi pembelajaran daring. Namun dalam kenyataannya terdapat permasalahan pada peserta didik, hal ini dapat dilihat dari siswa tidak fokus belajar karena gangguan suara dari aktifitas orang-orang rumah, Siswa dan pengajar dalam interaksinya diluar pembelajaran cukup terbatas karena waktu yang singkat, Selain itu ada beberapa mata pelajaran yang tidak bisa dilakukan secara daring, Bahkan apabila terjadi susah sinyal maka akan menghambat proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Google Classroom* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di SMP IT BINA UMMAH Sumber Kabupaten CIREBON”**.

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini beberapa permasalahan yang telah diidentifikasi oleh peneliti diantaranya adalah :

Guru merasa kesulitan dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) karena pendidik dipaksa untuk bisa berinovasi dalam mengembangkan kreativitas menggunakan teknologi.

1. Menurunnya motivasi siswa dalam pembelajaran *online*. Guru sudah memberikan tugas dalam jangka waktu tertentu agar siswa dapat memahami materi pelajaran. Akan tetapi siswa tidak dapat menyelesaikan tugas dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Yang kemudian berakibat pada ketidaksesuaian target kurikulum yang telah ditetapkan oleh guru.
2. Guru mengalami kesulitan dalam memberikan penilaian Pembelajaran *online* karena guru tidak bisa memastikan para peserta didik apakah mereka mengerjakan secara jujur dan mandiri.

C. Batasan Masalah

Mengingat sumber daya yang ada, baik biaya, waktu, dan tenaga yang terbatas. Oleh karena itu kedalaman dan keluasan permasalahan dalam penelitian ini hanya akan dibatasi pada :

1. Pengaruh penerapan media pembelajaran *Google Classroom* terhadap motivasi belajar siswa.
2. Mata pelajaran yang dijadikan objek pada penelitian ini adalah mata pelajaran IPS.
3. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP IT Bina Ummah Kabupaten Cirebon.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Google Classroom* di SMP IT Bina Ummah Sumber Kabupaten Cirebon?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa di SMP IT Bina Ummah Sumber Kabupaten Cirebon?

3. Seberapa besar pengaruh penerapan media pembelajaran *Google Classroom* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMP IT Bina Ummah Sumber Kabupaten Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Google Classroom* di SMP IT Bina Ummah Sumber Kabupaten Cirebon.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap penerapan media pembelajaran *Google Classroom* di SMP IT Bina Ummah Sumber Kabupaten Cirebon
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *Google Classroom* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMP IT Bina Ummah Sumber Kabupaten Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk :

1. Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam melakukan penelitian.
2. Memberikan gambaran mengenai pentingnya memilih media yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
3. Membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
4. Memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPS.