

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembangunan bangsa. Melalui pendidikan diharapkan dapat merubah pola pikir manusia menjadi lebih luas dan tingkah laku yang berkualitas. Selain itu pendidikan juga sering disebut proses mendidik. Proses mendidik tersebut secara umum biasanya dilakukan di sekolah, institut, akademi, sekolah tinggi, universitas dan lain sebagainya. Menurut Ki Hadjar Dewantoro, “Pendidikan dimulai dari lahir sampai mati”. Didalam UU no. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional (sisdiknas) juga disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha yang dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kegiatan pembelajaran memiliki komponen beberapa pelaku yang ada di dalamnya yaitu guru dan siswa, selain kedua komponen tersebut ada juga salah satu komponen yang keberadaannya mempunyai peran cukup penting yaitu media. Media yang dimaksud disini adalah alat yang digunakan untuk mengirimkan isi materi atau pesan dari guru kepada siswa maupun dari siswa kepada guru. Menurut Nunuk Suryani (2012:136) media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (siswa), tetapi saat ini banyak siswa yang merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani. Keberadaan media bukan satu-satunya komponen yang menjamin keberhasilan suatu proses kegiatan pembelajaran, namun tanpa adanya media yang mendukung maka kegiatan

pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara maksimal. Supaya siswa bertambah semangat belajar lagi, pembelajaran yang dilakukan diruang kelas dibantu dengan dikembangkannya media pembelajaran yang menarik. Sehingga siswa lebih aktif dan tidak cepat bosan dengan proses pembelajaran yang ada diruang kelas tersebut. Media pembelajaran dapat juga dilakukan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dan sebagainya. Interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan menggunakan media-media tersebut. Guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui *cyber space* atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet.

Dewasa ini perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi di negara ini banyak membawa dampak positif bagi dunia pendidikan. Khususnya teknologi komputer dan internet baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan bukan hanya terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi melainkan juga fasilitas multimedia yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Perkembangan teknologi informasi banyak digunakan untuk menunjang aktivitas manusia. Didunia pendidikanlah kehadiran teknologi informasi menjadi salah satu pilihan untuk menyelenggarakan program pendidikan. Pemanfaatan internet dalam bentuk media pembelajaran berbasis web merupakan salah satu bentuk *e-learning* yang pada era ini sedang populer dikembangkan oleh lembaga pendidikan. Menurut Rosenberg (2009, p.35) *e-learning* adalah peralatan teknologi komputer yang digunakan untuk meningkatkan proses belajar dan mengajar. *E-learning* juga dimanfaatkan untuk menyampaikan pengetahuan. Nadiu (2003, p.11) menambahkan bahwa penerapan *e-learning* sangat bermanfaat bagi pembelajaran karena sifatnya yang fleksibel, yang memungkinkan *user* mengakses informasi dan sumber belajar tanpa terbatas

ruang dan waktu. Henderson (2003, p.29), mengemukakan tiga macam tipe pembelajaran dengan *e-learning*: (1) *synchronous*, yaitu sekelompok siswa bertemu dengan guru melalui internet, *user online* pada saat yang bersamaan ketika mereka berkomunikasi satu dengan yang lainnya, guru dapat berinteraksi dengan siswa, siswa dapat berinteraksi dengan siswa lainnya; (2) *self-direct*, yaitu siswa bertindak sendiri untuk belajar, tidak ada guru, teman yang berinteraksi dengannya; (3) *asynchoronous*, gaya belajar ini merupakan gaya belajar kolaboratif, sekelompok siswa bertemu dengan guru melalui internet dan dapat berkomunikasi, namun tidak selalu online pada saat yang bersamaan. Siswa dapat berkomunikasi dengan meninggalkan pesan yang dapat direspon selang beberapa waktu. Merilainen *et al.* (2013, p.20) menambahkan bahwa pembelajaran *online* dapat membuat siswa aktif. Pembelajaran berbasis web yang sering digunakan saat ini antara lain seperti *Schoology*, *Moodle*, *Edmodo*, *Claroline*, *Google Classroom* dan masih banyak lainnya. Teknologi internet yang memiliki sifat interaktif, fleksible, dan tidak terbatas ruang dan waktu diharap menjadi salah satu media pembelajaran yang unggul. Namun pada kenyataannya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dikelas masih minim. Guru masih belum optimal dalam memanfaatkan fasilitas yang ada sehingga siswa hanya menggunakan buku cetak, mengerjakan di papan tulis, dan lembar kerja siswa.

Google Classroom atau dalam bahasa Indonesia yaitu Ruang Kelas *Google* adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksud untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas. Pemanfaatan *google classroom* dapat melalui multiplatform yakni dapat melalui komputer dan dapat melalui gawai. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau dapat mengunduh aplikasi playstore di android atau melalui app store di IOS dengan *keyword Google Classroom*. Penggunaan tersebut tanpa dipungut biaya sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Fasilitas yang

tersedia dalam *e-learning* berbasis *Google Classroom* untuk mendukung pembelajaran sangatlah banyak, namun kenyataannya guru-guru yang memanfaatkan fasilitas komputer yang terhubung internet untuk kegiatan pembelajaran masih sangat sedikit. Permasalahan tersebut membuat guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah yang bisa dikatakan monoton dan membosankan disamping itu guru juga kurang optimal dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga kurang menumbuhkan rasa semangat siswa.

Dalam setiap proses pembelajaran, ada beberapa unsur yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah Motivasi Belajar. Menurut Hamzah B. Uno (2014: 23) Motivasi Belajar adalah dorongan dari internal maupun eksternal yang berasal dari diri seseorang untuk melakukan perubahan tingkah laku dengan beberapa indikator maupun unsur yang mendukung. Motivasi Belajar siswa dikatakan tinggi apabila siswa memiliki sifat tekun dalam menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, dan mempunyai minat terhadap kegiatan belajar mengajar.

Pada Sekolah Menengah Atas khususnya pada kelas penjurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), masih ditemui salah satu hambatan dalam proses pembelajaran Ekonomi yaitu motivasi belajar siswa yang rendah. Hal ini ditandai dengan penyelesaian tugas dari guru yang ditunda-tunda. Selain itu, siswa lebih senang dengan tugas-tugas yang sederhana. Ciri-ciri motivasi belajar seperti ulet, tekun, mandiri, percaya diri, dan senang memecahkan soal-soal (Sardiman, 2012: 83).

Dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Nogosari, mata pelajaran Ekonomi seringkali dianggap pelajaran yang kurang menarik dibandingkan mata pelajaran lainnya yang mengakibatkan motivasi belajar pada pembelajaran Ekonomi di sekolah masih rendah. Hal tersebut disimpulkan peneliti berdasarkan observasi secara langsung terhadap siswa kelas X IPS 1 dan X IPS 2 di SMA Negeri 1 Nogosari. Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Ekonomi disampaikan oleh guru dengan metode ceramah tanpa pengembangan media pembelajaran. Menurut pengamatan kegiatan belajar mengajar pada dua kelas tersebut yang

berjumlah sebanyak 45 murid, terhitung 12 siswa dari keseluruhan siswa sibuk mengobrol dengan teman sebangku di luar topik pembelajaran, 7 siswa bermain gawainya masing-masing, 3 siswa tampak mengantuk, dan 23 siswa atau dalam persentase siswa memperhatikan guru.

Dilihat dari kualitas pembelajaran, terdapat beberapa guru yang belum dapat membangkitkan semangat belajar siswanya. Siswa seharusnya fokus dan memperhatikan materi yang disampaikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung khususnya pada mata pelajaran yang memuat banyak teori salah satunya yaitu mata pelajaran Ekonomi, pada kenyataannya mata pelajaran ekonomi disini merupakan mata pelajaran yang cukup penting di sekolah menengah atas untuk membekali siswa kelak dalam menghadapi dunia luar yang terkait dengan perekonomian sedangkan pada kenyataannya masih ada sebagian siswa yang enggan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan asik sendiri memainkan media sosial melalui smartphone secara sembunyi-sembunyi serta mengantuk didalam kelas. Ini membuktikan bahwa kualitas pembelajaran yang masih belum tercapai. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik, maka perlu diadakannya media pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat belajar dan ketertarikan siswa dari media yang digunakan khususnya *e-learning* untuk mengoptimalkan proses pembelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Nogosari.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam judul: Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Google Classroom* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Nogsari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan oleh guru masih terbatas pada buku cetak, lembar kerja siswa, serta mengerjakan soal dipapan tulis.

2. Pembelajaran Ekonomi menggunakan metode ceramah dan kurang bervariasi sehingga menimbulkan kebosanan siswa dalam mengikuti pelajaran.
3. Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang cukup penting, namun siswa masih enggan untuk memperhatikan dan sibuk dengan dunianya sendiri.
4. *E-learning* berbasis *google classrom* masih belum digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di SMA Negeri 1 Nogosari.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom* di SMA Negeri 1 Nogosari. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran dan motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom* pada mata pelajaran Ekonomi dengan Kompetensi Dasar (KD) Menganalisis peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi dan Menyajikan hasil analisis peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *E-learning* berbasis “*Google Classroom*” sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Nogosari?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan “*Google Classroom*” di SMA Negeri 1 Nogosari berdasarkan ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Google Classroom*?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui penggunaan *E-learning* berbasis “*Google Classroom*” sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Nogosari.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan “*Google Classroom*” di SMA Negeri 1 Nogosari berdasarkan ahli materi dan ahli media.
3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran e-learning berbasis “*Google Classroom*”

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan dalam memperluas pengetahuan bidang penggunaan media pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom*. Penelitian ini juga dapat sebagai bahan acuan dan referensi untuk pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneiti

Manfaat bagi peneliti disini adalah untuk mengetahui penelitian penggunaan media pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom*. selain itu juga dapat memberikan pengalaman dan wawasan mengenai masalah-masalah yang ada di sekolahan. Peneliti disini berlatih untuk menemukan solusi atas masalah-masalah yang terjadi di sekolahan khususnya dalam proses pembelajaran. Selain itu penelitian ini juga berfungsi sebagai syarat menyelesaikan studi bekal calon pendidik.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dan lebih membuka wawasan guru akan keberagaman media pembelajaran yang dapat dipilih dan dimanfaatkan dengan menerapkan proses pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Siswa memperoleh pengalaman baru yaitu menggunakan media pembelajaran yang belum pernah diterapkan sebelumnya di sekolah.