

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses usaha secara sadar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan demikian, pendidikan lebih tepatnya diartikan sebagai proses pembinaan dan bimbingan yang dilakukan seorang guru terhadap peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan seperti yang terdapat di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 mengatakan bahwa “ pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Untuk menciptakan generasi yang mempunyai daya saing yang baik tentunya perlu adanya pembaruan sistem dan proses pembelajaran (Berta dan Swarniti, 2020).

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen tersebut harus di perhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, dan strategi serta pendekatan apa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Octavia, 2017:6). Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas pasal 1 ayat 20, “ pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan”. Untuk menciptakan generasi yang mempunyai daya saing yang baik tentunya perlu adanya pembaruan sistem dan proses pembelajaran (Winaya, 2019).

Namun di era revolusi industri 4.0, dunia Pendidikan menghadapi tantangan dengan perubahan yang ada. Salah satunya mendorong agar dapat mengoptimalkan internet sebagai alat komunikasi. Hal ini tentu mengisyaratkan kepada para siswa dan guru agar mampu menerapkan cara belajar dengan memanfaatkan teknologi. Artinya siswa maupun guru harus bisa memahami teknologi agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik dan sesuai dengan kurikulum. Perkembangan teknologi yang berkembang pesat sekarang mengharuskan adanya inovasi dan transformasi media pembelajaran.

Penggunaan teknologi yang berkaitan dengan media pembelajaran dapat berperan banyak untuk mendukung pembelajaran siswa. Jika pengajarannya berpusat pada guru, teknologi dan media digunakan untuk mendukung penyajian pengajaran tersebut. Media pembelajaran dapat menambahkan kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta mengambil perhatian siswa untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar dapat meningkat (Sabran dan Sabara, 2019:123). Dapat dikatakan bahwa, media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Azhar Arsyad,dkk, 2011). Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Perkembangan pendidikan saat ini sangatlah cepat khususnya perkembangan pendidikan digital di Indonesia. Teknologi digital bisa digunakan sebagai alat bantu siswa dalam proses belajar mengajar di kelas, dengan adanya teknologi tersebut kita bisa mendapatkan segala sesuatu dengan cepat, seperti mencari bahan ajar. Dalam proses pembelajarannya

pengajar bisa menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media – media seperti proyektor, audio visual, pengembangan game education, hal itu dilakukan agar dapat mempermudah para siswa dalam menyerap atau menerima suatu materi yang disampaikan oleh guru dan proses pembelajarannya lebih efektif. Itulah pentingnya teknologi digital yang digunakan pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan karena pendidikan tersebut memiliki tujuan tertentu, seperti menanamkan nilai – nilai ideologi pancasila (Hidayat, dkk, 2020.)

Pembelajaran PPKn adalah pembelajaran yang mengajarkan akan nilai-nilai demokrasi dan juga mengajarkan akan moral dan norma secara utuh dan berkesinambung. Untuk membentuk watak warga negara yang baik, yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya. Mata pelajaran PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di sekolah baik pada jenjang dasar,SMP, SMA hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran ini memiliki tujuan membentuk warga negara yang cerdas dan baik. (Alfansyur dan Mariyani 2019).

Pendidikan PPKn berperan penting untuk menumbuh kembangkan kompetensi siswa dalam aspek kecakapan akademisnya terutama dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis, analisis, reflektif, menemukan sendiri dan memecahkan masalah serta bertanggung jawab yang berkaitan dengan pengembangan kesadaran hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Santika, 2021). Dalam hal ini siswa dapat berpartisipasi secara aktif untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki.

Agar Pendidikan kewarganegaraan tidak terjadi ketertinggalan zaman dalam penerapan pengajarannya sudah seharusnya menggunakan sarana dan fasilitas (Bani dan Bani, 2021).

Adapun beberapa aplikasi berbasis teknologi yang melakukan proses pembelajaran secara daring (dalam jaringan) dan bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu *Google classroom*. *Google Classroom* merupakan sistem manajemen pembelajaran untuk sekolah-sekolah dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian dan

penilaian tugas secara paperless (Moad dan Nur, 2021). Selain itu, google classroom bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Nirfayanti dan Nurbaeti, 2019). Pemanfaatan *Google Classroom* dapat melalui multiplatform yakni dapat melalui computer dan dapat melalui *Smartphone*.

Penggunaan *google classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat kepada siswa (Hardiyana, 2015:15) . Media *google classroom* ini merupakan alat produktivitas gratis yang meliputi email, dokumen dan penyimpanan. *Google Classroom* di desain untuk memudahkan guru dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan peserta didiknya. Dengan *google classroom* ini dapat memudahkan peserta didik dan pengajar untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah (Class, 2018:16).

Berdasarkan pengamatan awal di SMA Negeri 1 Tayan Hulu, peneliti menemukan bahwa guru PPKn menggunakan media pembelajaran *google classroom* untuk mempermudahnya dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan pengamatan peneliti menemukan permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran menggunakan media *google classroom* masih kurang berjalan dengan efektif.

Melalui media *google classroom* diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat berkemaknaan. Oleh karena itu, dalam penggunaan media *google classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik.

Google classroom ini juga semakin lengkap dan nyaman untuk digunakan, karena terhubung dengan beberapa layanan *google* lainnya. Mulai dari *google form*, *google drive*, *google docs*, *gmail*, hingga *google meet*. Dengan banyaknya fitur yang bisa dimanfaatkan guru membuat *google classroom* ini memiliki beberapa keuntungan seperti mengatur jadwal guru bisa memanfaatkan *google calender* untuk mengatur jadwal

kelas-kelas yang berbeda, menjadwalkan tugas guru bisa menambahkan poin tugas di setiap nomor dan mempublikasikan tugas sesuai tanggal yang diinginkan, serta diskusi grup dengan membuat pertanyaan guru memberikan intruksi dari pertanyaan tersebut kemudian dijawab oleh para peserta didik dan memberi materi tambahan guru tidak hanya memberikan materi power point atau tertulis dalam kurikulum melainkan juga bisa menambahkan materi dari beberapa sumber youtube dan setiap kelas dibentuk seperti timeline dimana guru bisa langsung mengunggah materi tambahan.

Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan peserta didik terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah. Perpindahan sistem pembelajaran dari tatap muka atau secara langsung berubah menjadi secara daring sangat mendadak dan tanpa persiapan yang matang, untuk itu perlu adanya evaluasi untuk melihat masalah yang dialami agar dapat menjadi masukan bagi pelaksanaan pembelajaran PPKn secara daring dan meminimalisir kendala yang terjadi. Berdasarkan uraian di atas, peneliti telah melakukan penelitian tentang “Pemanfaatan Media Google Classroom Pada Pembelajaran PPKn Di SMA Negeri 1 Tayan Hulu Kabupaten Sanggau”.

B. Fokus Penelitian

Agar bisa lebih memahami masalah dalam penelitian ini, maka dari itu masalah umum ini adalah ”bagaimanakah pemanfaatan media goggle classrrom pada pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Tayan Hulu” terbagi lagi menjadi sub-sub masalah khusus, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah guru mempersiapkan media *google classroom* dalam pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Tayan Hulu ?
2. Bagaimana pelaksanaan dalam memanfaatkan media *google classroom* dalam pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Tayan Hulu ?

3. Apa saja hambatan yang dihadapi guru dalam pemanfaatan media *google classroom* dalam pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Tayan Hulu ?

C. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah ”bagaimanakah pemanfaatan media *goggle classrrom* pada pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Tayan Hulu”.

Berdasarkan tujuan umum tersebut kemudian dapat dijabarkan kembali menjadi beberapa tujuan khusus yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui persiapan guru dalam memanfaatkan media *google classroom* dalam pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Tayan Hulu.
2. Bagaimana pelaksanaan guru dalam memanfaatkan media *google classroom* dalam pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Tayan Hulu
3. Untuk mengetahui hambatan yang dihadapi guru dalam pemanfaatan media *google classroom* dalam pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Tayan Hulu.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

1. Penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan referensi dalam pengembangan keilmuan bidang Pendidikan.
2. Menambah pengetahuan mengenai pemanfaatan aplikasi *google classroom* sebagai media pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi guru PPKn

Hasil penelitian ini bertujuan untuk menjadi referensi bagi guru PPKn dalam rencana dan perangkat pengajaran mereka. Hal

ini dapat menjadi evaluasi bagi guru dan membuat guru lebih efisien dalam mengajar menggunakan media *google classrom*.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat menjadi sebuah gambaran untuk mendorong minat belajar peserta didik dan memahami berbagai materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media *google classroom*.

c. Bagi peneliti lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah wawasan dan dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya, serta dapat memenuhi keingintahuan peneliti tentang pemanfaatan media *google classroom* dalam pembelajaran PPKn.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Suatu penelitian ilmiah diperlukan adanya kejelasan ruang lingkup penelitian, sehubungan dengan itu maka dalam penelitian ini diuraikan tentang fokus penelitian dan definisi operasional dari fokus penelitian yang akan diteliti. Berkaitan dengan hal tersebut maka dianggap perlu dirumuskan hal-hal sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah satu atribut, sifat, aspek, dari manusia, gejala, objek yang mempunyai variasi tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan di ambil kesimpulannya (Darmadi, 2011). Sedangkan, menurut Creswell (2012:112) mengatakan bahwa:

A variable is a characteristic or attribute of an individual or an organization that the researcher can measure or observe and varies among individuals or organizations studied.

Variabel adalah karakteristik atau atribut individu atau organisasi yang peneliti dapat ukur atau amati dan bervariasi di antara individu atau organisasi yang diteliti. Variabel dalam penelitian ini

adalah variabel tunggal. Selain itu, peneliti hanya pemanfaatan media *google classroom* pada pembelajaran PPKn sebagai variabel tunggal.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian merupakan fokus atau objek dalam penelitian yang akan diteliti oleh penulis, dalam penelitian ini merupakan variabel tunggal. Adapun aspek-aspek ialah sebagai berikut:

a. Persiapan pemanfaatan media *google classroom* pada pembelajaran PPKn dengan indikator:

1. Guru/pendidik mempersiapkan media *google classroom* dan membuat tema kelas.
 2. Guru/pendidik menyiapkan media *google classroom* dan materi dari buku yang akan di pelajari, materi dapat berupa ppt atau pdf serta tambahkan video yang di ambil dari youtube.
 3. Guru/pendidik menentukan alur pembelajaran.
 4. Guru/pendidik menentukan kapan pembelajaran dilaksanakan.
- (Rini A,dkk.) 2021

b. Pelaksanaan pemanfaatan media *google classroom* pada pembelajaran PPKn dengan indikator:

1. Guru/pendidik mengunggah materi pembelajaran ke *google classroom* untuk dapat dipelajari siswa.
2. Siswa mempelajari materi tersebut dan diperbolehkan bertanya melalui kolom komentar *google classroom* atau whatsapp pribadi atau group.
3. Guru/pendidik memberikan tugas yang sudah dibuat melalui *google* formulir lalu diunggah melalui *google classroom*.
4. Siswa mengerjakan tugas dan mengumpulkannya melalui *google classroom*. Pemahaman siswa terhadap materi dapat dilihat melalui hasil belajarnya. Apabila hasil belajarnya bagus, maka menandakan bahwa siswa sudah memahami materi yang dipaparkan oleh guru/pendidik.

(Rini A, dkk)2021

- c. Evaluasi guru dalam memanfaatkan media *google classroom* dalam pembelajaran PPKn dengan indikator:
 1. Guru/pendidik guru melihat keefektifan peserta didik dalam pemanfaatan media *google classroom*.
 2. Guru/pendidik menyampaikan materi dan tugas kepada peserta didik serta melakukan penilai terhadap hasil belajar peserta didik.
- d. Hambatan dalam pemanfatan media *google classroom* pada pembelajaran PPKn dengan indikator:
 1. Secara teknis
 - a. Kendala jaringan internet
 - b. Pemadaman listrik
 - c. Kendala Kuota internet
 2. Secara non teknis
 - a. Kesiapan dari siswa

2. Definisi Operasional

Agar penelitian ini dapat menggambarkan secara jelas dan tidak menyebabkan salah tafsir interpretasi, peneliti perlu memberikan penegasan. Berikut ini adalah istilah-istilah dalam penelitian, yaitu:

1. Media pembelajaran

Media pembelajran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan segala pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemaun siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran berjalan dengan baik.

2. *Google classroom*

Google classroom adalah suatu media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar secara daring. *Google classroom* merupakan suatu media yang mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi, mendistribusikan tugas, member nilai serta mengirim masukan dengan cara tanpa kertas.

3. Pembelajaran PPKn

Pembelajaran PPKn adalah pembelajaran yang mengajarkan akan nilai-nilai demokrasi dan juga mengajarkan akan moral dan norma secara utuh dan berkesinambung. Untuk membentuk watak warga negara yang baik, yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya.