

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Revolusi industri 4.0 merupakan keadaan industri di abad ke-21 dimana telah terjadi perubahan di berbagai bidang, dengan perpaduan teknologi yang dapat mengurangi sekat antara dunia fisik, digital dan biologi (Abidin, 2020). Adanya digitalisasi sistem yang merupakan dampak dari revolusi industri 4.0 ini, menuntut peserta didik dan pendidik untuk dapat beradaptasi dengan perubahan yang sudah ada. Yang awalnya sistem pembelajaran tatap muka dikelas akan tergantikan dengan sistem pembelajaran yang terintegrasi melalui jaringan internet ataupun dalam jaringan yang biasa disebut pembelajaran daring.

Pembelajaran daring merupakan bentuk pembelajaran jarak jauh yang dalam prosesnya memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi. Menurut Thorne (Kuntarto, 2017), pembelajaran daring ialah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, email, telepon konferensi dan teks online animasi serta video streaming online dalam menyampaikan materi pada saat kegiatan pembelajaran.

Manfaat pembelajaran daring sendiri adalah membuat peserta didik atau guru melek teknologi dan kemampuan dibidang ilmu teknologi dapat meningkat. Pembelajaran daring juga digunakan untuk menghindari wabah covid-19 dalam memutus rantai penyebaran selama *physical distancing* dan mempersiapkan peserta didik siap untuk bersaing di era digital.

Kunci efektivitas pembelajaran daring ialah bagaimana seorang guru itu tetap kreatif dalam menyajikan pembelajaran menyenangkan dan mudah dimengerti, agar peserta didik tetap bisa produktif di rumah dan tidak bosan (Napsawati, 2020). Sebagaimana yang tercantum dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no 65 tahun 2013 mengenai pemanfaatan teknologi informasi dalam meningkatkan efisiensi dan keefektivitas pembelajaran. Hal ini menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik, efisien dan kreatif dengan penggunaan teknologi informasi.

Menurut Uno (2015) pembelajaran dapat dianggap efektif apabila yang telah dicapai peserta didik memenuhi batas minimal kompetensi yang sudah

dirumuskan. Untuk mengukur pembelajaran yang efektif dapat dilakukan dengan menentukan seberapa jauh konsep yang telah dipelajari oleh peserta didik. Dalam pembelajaran, hal tersebut bisa dilihat langsung dari hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar yaitu hasil yang diperoleh oleh seseorang dalam waktu tertentu, setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Haryoko, 2009). Hasil belajar dijadikan patokan dalam keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Hal ini menjadikan hasil belajar memiliki peran yang penting dalam kegiatan pembelajaran karena semakin dalam pemahaman peserta didik maka semakin baik hasil belajar yang dicapai.

Sedangkan menurut Aunurrahman (2009) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dikatakan sebagai pembelajaran efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri sendiri. Seseorang mengalami proses belajar jika telah terjadi perubahan dalam dirinya dimana dari yang tidak tahu menjadi tahu dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Salah satu faktor yang bisa mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar adalah keaktifan peserta didik. Sardiman dalam Utami (2016) menyebutkan tidak akan ada belajar kalau tidak ada aktivitas.

Eggen dan Kauchak (Baroh, 2010) mengatakan bahwa pembelajaran yang dikatakan sebagai pembelajaran efektif apabila peserta didik secara aktif terlibat dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan). Keaktifan peserta didik yang dimaksud ialah aktivitas dalam mengajukan pertanyaan, mengeluarkan pendapat dan umpan balik dalam diskusi serta menyelesaikan soal atau latihan. Jika keaktifan peserta didik tinggi maka dalam pembelajaran akan terjadi komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik. Untuk menumbuhkan aktifitas peserta didik guru dapat menerapkan pembelajaran dengan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Komunikasi dua arah dalam pembelajaran antara peserta didik dan guru akan semakin baik karena banyaknya pilihan media komunikasi yang ada (Napsawati, 2020). Baik media komunikasi secara langsung melalui *video conference* atau rekaman dan kelas virtual yang dapat diputar kembali video yang diberikan berulang kali jika ada materi yang susah serta peserta didik bisa

bertanya dengan guru melalui media komunikasi kelas virtual atau forum diskusi yang tersedia.

Arief S Sadiman (2009) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berguna untuk memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang, dapat mengatasi peserta didik bersikap pasif, menimbulkan kegairahan pada peserta didik, memberikan rangsangan dan persepsi yang sama, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan juga minatnya. Menurut Ali Hamzah (2014), memanfaatkan banyaknya media dan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran akan menciptakan kondisi belajar mengajar yang lebih efektif. Hal ini terjadi karena peserta didik melaksanakan pembelajaran yang lebih variatif, dengan menggunakan media sesuai dengan tujuan yang dilaksanakan.

Kalangan remaja, khususnya remaja SMP dan SMA, internet bukan lagi hal yang asing atau baru. Terlihat dari survey yang telah diadakan oleh *spire research & consulting* yang telah bekerja sama dengan majalah marketing (2008), tentang kesukaan dan trend remaja di Indonesia terhadap banyaknya jenis kategori, salah satunya yaitu media, bahwa para remaja sudah mengerti dan menggunakan internet dalam kegiatan sehari-hari (dalam Budhyati, 2012). Para remaja secara tidak langsung membuka internet untuk berkomunikasi, memahami, belajar, mencari, dan mengerjakan banyak hal (Tapscott, 2009).

Ada berbagai media online yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring, salah satunya adalah *google classroom*. *Google classroom* yaitu aplikasi atau *platform* berupa *learning system management* (LMS) yang telah disediakan oleh *google* dan dapat dihubungkan langsung dengan *email*, sehingga dapat dengan mudah untuk diakses. *Google classroom* telah dirilis secara resmi pada Agustus 2014. Penggunaan *google classroom* sangat mudah, peserta didik dan pendidik dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com>. dan tidak dipungut biaya. Penggunaan *google classroom* bisa diakses melalui laptop dan *smartphone*.

Sama halnya dengan pembelajaran yang berlangsung di SMP Muhammadiyah 4 Kebomas. Berdasarkan hasil wawancara guru matematika SMP Muhammadiyah 4 Kebomas, saat ini sekolah memanfaatkan perkembangan

teknologi dalam memberikan materi pembelajaran, tugas dan informasi lainnya untuk peserta didik. Dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran daring yakni *google classroom* sebagai perantara antara peserta didik dan guru. Penggunaan *platform google classroom* saat pembelajaran merupakan hal yang masih baru bagi peserta didik. Hal tersebut dilakukan sekolah berkaitan dengan adanya himbuan pemerintah untuk melakukan pembelajaran jarak jauh.

Dalam pembelajaran tatap muka di dalam kelas, guru yang biasanya menggunakan metode diskusi kelompok ataupun ceramah, misalnya pada materi pola bilangan, guru menggunakan model pembelajaran ceramah ataupun diskusi kelompok yang melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran di kelas. Namun, setelah digantikan dengan pembelajaran daring, pola pengajaran yang biasanya dilakukan di sekolah tidak dapat sepenuhnya dilakukan secara daring karena pelaksanaan pembelajaran daring yang masih terbilang baru.

Dengan adanya pembelajaran daring dengan *platform google classroom* ini, peserta didik dan guru masih bisa berkomunikasi dengan cara yang sederhana. Salah satu kelebihan *google classroom* yakni memungkinkan dalam penghematan kertas, karena tugas maupun pekerjaan dan materi yang digunakan di kelas akan dibagikan secara *online*, yang dapat diakses dengan mudah dan dimanapun. Sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Famukhit (2020), yang menyatakan bahwa aplikasi *google classroom* memiliki menu dan tampilan yang simpel sehingga mudah dipakai dan dipahami dalam pembelajaran daring.

Berdasarkan uraian maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Daring dengan *Google Classroom* Pada Materi Pola bilangan”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan rumusan masalah dari penelitian ini adalah

Bagaimana efektivitas pembelajaran daring dengan *google classroom* pada materi pola bilangan?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah



Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring dengan *google classroom* pada materi pola bilangan

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini antara lain:

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan pemikiran terhadap pembelajaran matematika yang dilakukan secara daring dengan *google classroom* pada materi pola bilangan.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini bisa bermanfaat sebagai bentuk masukan agar dapat digunakan dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.

2. Bagi Guru

Penelitian ini agar guru memperoleh pengetahuan tentang strategi yang tepat demi peningkatan pembelajaran daring dan memberikan masukan untuk menerapkan pembelajaran daring dengan *google classroom*.

3. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan bisa menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan dan memudahkan untuk dilakukan dimana saja melalui pembelajaran daring dengan *google classroom*.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini bisa dijadikan untuk bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin meneliti lebih lanjut tentang efektivitas pembelajaran daring dengan *google classroom* pada materi pola bilangan.

#### **1.5 Definisi Operasional**

1. Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
2. Indikator efektivitas pembelajaran yaitu pengelolaan pembelajaran oleh guru, aktivitas peserta didik, respon peserta didik dan hasil belajar tuntas.

3. Pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dan teknologi yang memudahkan dalam mengakses informasi bagi peserta didik dan guru berupa kelas virtual.
4. *Google classroom* yaitu salah satu *platform* pembelajaran daring yang dikembangkan oleh *google* untuk sekolah yang bisa membuat kelas, mendistribusi tugas, mengirim umpan balik serta bisa melihat semuanya dalam satu tempat.

