

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai wadah untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sehingga menjadikan manusia tersebut menjadi pribadi yang berkualitas juga pribadi yang memiliki pola pikir yang luas. Untuk mencapai pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pembelajaran. Salahsatunya dengan menggunakan media pembelajaran pada saat melakukan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran sesungguhnya memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan sehingga pembelajaran yang akan diselenggarakan mengedepankan dan kemanfaatan bagi peserta didik. Program pembelajaran merupakan proses yang terpenting karena dari sinilah terjadi interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik. Disini pula ikut campur tangan langsung antara pendidik dan peserta didik berlangsung sehingga dapat dipastikan bahwa hasil pendidikan sangat tergantung dari perilaku pendidik dan perilaku peserta didik. Dengan demikian posisi pengajar dan peserta didik memiliki posisi strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan adanya program pembelajaran tersebut diharapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi dan menggali potensinya secara optimal dengan kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Pembelajaran saat ini,diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan akan membantu siswa dalam mencerna materi pelajaran secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu, siswa juga diharapkan memiliki *life skill* dari aplikasi teknologi tersebut.

Ahli teori pendidikan sering menyebut pendidikan era revolusi industri 4.0 untuk menggambarkan berbagai cara mengintegrasikan teknologi *cyber* baik secara fisik maupun non fisik dalam pembelajaran. Pendidikan era revolusi industri 4.0 adalah fenomena yang merespons kebutuhan revolusi industri dengan penyesuaian kurikulum baru sesuai situasi saat ini. Kurikulum tersebut mampu membuka jendela dunia melalui genggaman contohnya memanfaatkan *internet of things* (IOT). Di sisi lain pengajar juga memperoleh lebih banyak referensi dan metode pengajaran.

Namun, yang terjadi pada saat ini dunia pendidikan sedang di terpa oleh wabah virus corona atau yang lebih dikenal dengan *Covid-19*. Kehadiran virus corona telah melemahkan sendi-sendi kehidupan umat manusia dari berbagai bidang, termasuk pendidikan. Seolah seluruh jenjang pendidikan 'dipaksa' bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba drastis untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (*online*). Ini tentu bukanlah hal yang mudah, karena belum sepenuhnya siap.

*Covid-19* merupakan wabah penyakit yang berasal dari Tiongkok yang menyebar dengan cepat ke seluruh dunia. *Covid-19* menyebar di Indonesia pada awal Maret 2020. Penyebaran virus ini menyebabkan kerugian untuk banyak negara terutama dalam bidang ekonomi. Dalam bidang pendidikan, *Covid-19* juga mengubah model pembelajaran secara drastis, seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Memasuki tahun 2020 ini dunia dikagetkan dengan virus yang dikenal *Covid-19* di seluruh penjuru dunia dimulai dari Wuhan China virus ini menyebar dan bahkan ke seluruh duniatermasuk Indonesia (Sri Arum, 2020). Akibat adanya virus *Covid-19* di Indonesia menjadi penghambat aktivitas manusia karena penyebarannya begitu cepat. Pembelajaran jarak jauh kini bukanlah sesuatu hal baru, sejak ditetapkannya teknologi dalam pembelajaran (Yulyani, 2012).

ABC News 7 Maret 2020 menyampaikan bahwa penutupan sekolah telah dilakukan dipuluhan lebih negara yang terdampak virus Covid-19. Dengan mewajibkan pembelajaran jarak jauh dikhawatirkan akan berdampak menurunnya hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa secara tetap dalam melakukan proses belajar dengan disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan (Pangestu dkk, 2015; Maulidina & Bhakti, 2020)

Saat ini pendidikan di seluruh negara termasuk Indonesia sedang berusaha untuk membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan di tengah pandemi Covid-19 yang sedang terjadi hingga saat ini. *World Health Organization (WHO)* bahkan telah mengumumkan bahwa Covid-19 sebagai pandemi global (Cucinotta dan Vanelli, 2020). Berdasarkan data yang di peroleh dari <http://www.liputan6.com> health info UNESCO juga menyatakan bahwa hampir 290 juta pelajar di dunia yang terganggu pendidikannya akibat penutupan sekolah karena Covid-19.

Hasil keputusan dari menteri pendidikan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran baik di sekolah maupun perguruan tinggi dilaksanakan di rumah masing-masing melalui aplikasi yang tersedia. Menteri pendidikan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan *Corona Virus Disease (Covid-19)* Pada Satuan Pendidikan yang menyatakan bahwa meliburkan sekolah dan perguruan tinggi. Hal ini dilakukan untuk memutus mata rantai penyebaran *Covid-19*, sebagai gantinya kegiatan pembelajaran dilakukan secara online untuk semua jenjang pendidikan.

Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid*, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses

belajar dilaksanakan dirumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Dalam hal tersebut, pendidik di harapkan memiliki keterampilan dan kemampuan berfikir kreatif dan inovatif untuk berkolaborasi dengan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang maka proses pembelajaran diarahkan untuk memanfaatkan teknologi dengan baik. Salah satu pemanfaat teknologi saat ini adalah *e-learning* menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

SMP Negeri 23 Kota Bandung merupakan sekolah yang telah memanfaatkan *e-learning* sebagai media pembelajaran sudah selama Pandemi *Covid-19*. Kegiatan pembelajaran menggunakan media *e-learning* di sekolah tersebut memanfaatkan aplikasi *Google Classroom*. Dalam proses pembelajaran siswa diberikan penugasan oleh guru dan mengirimkan hasil laporannya ke aplikasi *Google Classroom*. Selain itu juga siswa diberikan materi tambahan guna memahami lebih luas materi yang mungkin belum bisa tersampaikan langsung ketika tatap muka di kelas. *E-learning* merupakan media alternatif untuk memberikan soal-soal ujian test dan improvisasi media yang tidak selalu menggunakan media cetak.

Berdasarkan hasil wawancara guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, mengarah kepada permasalahan yang telah terjadi siswa yang sulit memahami materi pembelajaran melalui daring sehingga membuat guru mencari cara agar siswa tetap belajar meski dalam keadaan pembelajaran daring, dan guru yang sulit melihat perkembangan pembelajaran siswa dan hasil belajar siswa yang cenderung menurun secara tidak langsung, karena tidak terjadi pembelajaran tanpa tatap muka sehingga terjadinya komunikasi antara guru dan siswa terbatas. Sehingga guru harus lebih efektif dalam mengembangkan media pembelajaran yang mendukung agar kegiatan pembelajaran daring dengan salah satu menggunakan aplikasi *Google Classroom* yang dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik, sehingga guru dapat melihat hasil belajar siswa dan pencapaian hasil belajar yang baik.

Permasalahan pembelajaran yang berada di SMP Negeri 23 Bandung yaitu masih terpusat dengan guru dan masih cenderung monoton yang menyebabkan siswa kurang antusias, membuat bosan dan terbatasnya waktu. Penggunaan aplikasi *Google Classroom* sebagai sarana pembelajaran masih kurang efektif karena terdapat banyak kendala, baik dari kalangan para guru PAI maupun terhadap siswa-siswi itu sendiri, seperti masih lemahnya guru dalam mengoperasikan sistem *Google Classroom* tersebut, dan tidak meratanya siswa-siswi yang memiliki handphone android dan terbatasnya kemampuan orang tua dari siswa-siswi mereka untuk membelikan anaknya kuota sehingga banyak dari siswa-siswi disaat kegiatan belajar mengajar berlangsung mereka tidak muncul disistem tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian dengan judul “Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan *Google Classroom* Sebagai Media Belajar Daring Hubungannya Dengan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI di Masa Pandemi (Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 23 Kota Bandung)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan siswa kelas VIII SMP Negeri 23 Kota Bandung terhadap penggunaan *Google Classroom* sebagai media belajar daring?
2. Bagaimana hasil belajar PAI pada siswa kelas VIII SMP Negeri 23 Kota Bandung di masa pandemi?

3. Sejauh mana hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* sebagai media belajar daring dengan hasil belajar PAI di masa pandemi?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui:

1. Tanggapan siswa kelas VIII SMP Negeri 23 Kecamatan Andir Kota Bandung terhadap penggunaan *Google Classroom* sebagai media belajar daring.
2. Hasil belajar PAI pada siswa kelas VIII SMP Negeri 23 Kota Bandung di masa pandemi.
3. Hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* sebagai media belajar daring dengan hasil belajar PAI di masa pandemi.

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* sebagai media belajar daring hubungannya dengan hasil belajar PAI.
  - b. Sebagai informasi yang bisa dijadikan pijakan untuk penelitian yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi lembaga, sebagai bahan informasi dan masukan kepada pihak civitas akademika SMP Negeri 23 Kota Bandung mengenai bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* sebagai media belajar daring hubungannya dengan hasil belajar.

- b. Bagi guru, sebagai bahan informasi dan masukan untuk meningkatkan kreatifitas dalam menggunakan media pembelajaran khususnya daring, dan untuk meningkatkan hasil belajar PAI.
- c. Bagi siswa, sebagai dukungan untuk selalu menumbuhkan semangat belajar dalam pembelajaran PAI agar lebih menarik dan tidak membosankan dan meningkatkan hasil belajar siswa karena materi pelajaran tersimpan rapi dan bisadi akses kembali setelah pembelajaran selesai.
- d. Bagi penulis, sebagai sumber pengetahuan dan penambahan wawasan sebagai calon pendidik juga memotivasi penulis melakukan lebih lanjut yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui apa saja tanggapan dan upaya yang dilakukan guru maupun siswa dalam penggunaan *Google Classroom* selama kegiatan daring dirumah.

Tanggapan merupakan reaksi objektif dari individu terhadap situasi sebagai perangsang yang bermacam-macam wujudnya. Tanggapan siswa dalam penelitian ini adalah tanggapannya terhadap penggunaan *Google Classroom* sebagai media belajar daring.

*Google classroom* merupakan aplikasi yang disediakan oleh *googlefor education* untuk menciptakan ruang kelas dalam dunia maya. Aplikasi ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada peserta didik secara paperless. Pengguna *service* ini harus mempunyai akun di *google*.

Aplikasi ini membantu guru dan siswa melakukan pembelajaran dimana saja dan kapan saja pada mata pelajaran PAI. SMP Negeri 23 Kota Bandung merupakan sekolah yang telah memanfaatkan *e-learning* sebagai media pembelajaran selama pandemi *Covid-19*. Kegiatan pembelajaran menggunakan media *e-learning* di sekolah tersebut memanfaatkan aplikasi *Google Classroom*. Dalam proses pembelajaran siswa diberikan penugasan oleh guru dan mengirimkan hasil laporannya ke aplikasi *Google Classroom*.

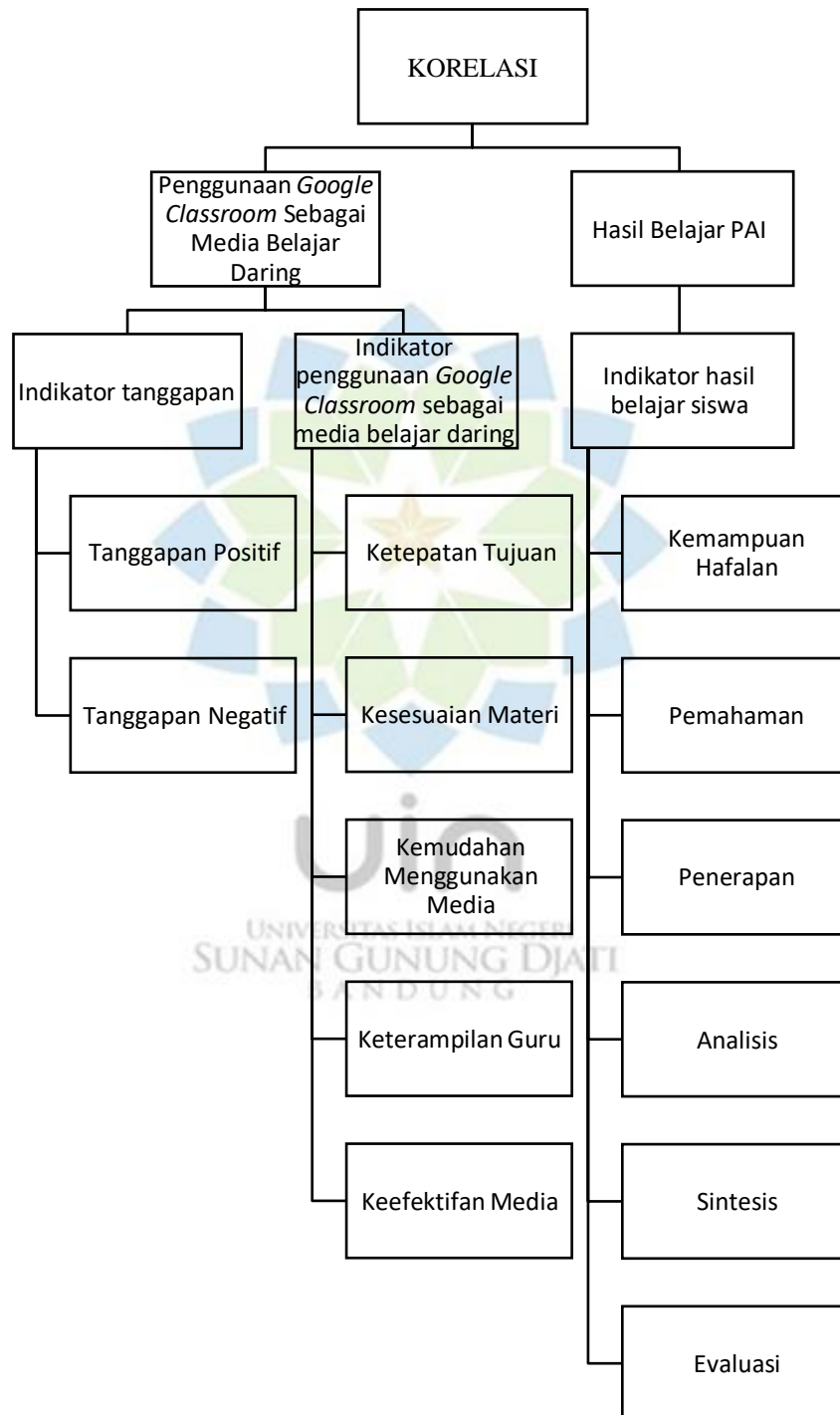
Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga bisa memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadikan pesan pembelajaran tersampaikan dengan mudah dan efisien (Sudjana and Rivai, 2001). Dalam memilih media pembelajaran, perlu memperhatikan beberapa kriteria, yaitu sebagai berikut:

1. Ketepatannya dalam tujuan pembelajaran
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
3. Kemudahan memperoleh media
4. Tersedia waktu untuk menggunakannya
5. Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Dengan *user experience* yang lebih praktis, *Google Classroom* lebih cocok digunakan sebagai penunjang/pelengkap pembelajaran. Fleksibilitas *Google Classroom* yang dapat diasosiasikan dengan model atau metode apapun telah terbukti dapat mendukung keberhasilan belajar. Maka dari itu perlunya mengetahui tanggapan siswa mengenai penggunaan media yang digunakan untuk pembelajaran daring. Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu bagaimana tanggapan siswa kelas VIII di SMP Negeri 23 Kota Bandung mengenai penggunaan *Google Classroom* sebagai media belajar daring hubungannya dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.



Variabel X pada penelitian ini adalah penggunaan *Google Classroom* sebagai media belajar daring dan Variabel Y pada penelitian ini adalah hubungannya dengan hasil belajar PAI.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis dikatakan sementara sebab jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori (Sugiyono, 2002). Dengan demikian hipotesis adalah pernyataan sementara yang kebenarannya perlu diuji karena masih bersifat lemah.

Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah “Terdapat hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* sebagai media belajar daring hubungannya dengan hasil belajar PAI”. Artinya, jika tanggapan siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* sebagai media belajar daring baik/positif, maka hasil belajar PAI pun akan baik/positif. Begitulah sebaliknya, jika tanggapan siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* sebagai media belajar daring kurang/negatif, maka hasil belajar PAI pun akan kurang/negatif.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Menurut Kasih Lindung Sari (2021), dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Matematika (Penelitian di kelas X Jurusan Akuntansi SMK Negeri 2 Kota Jambi)”, dari UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan *Google Classroom* yang didapat melalui angket yang disebarakan kepada peserta didik yang berupa pernyataan dengan nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 49 maka diperoleh hasil rata-rata sebesar 75,95 dan standar deviasinya sebesar 11,2. Hasil belajar matematika yang didapat melalui dokumentasi nilai ujian tengah semester dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 40 maka diperoleh hasil rata-rata sebesar 74,1 dan standar deviasinya sebesar 12,2. Korelasi antara penggunaan *Google Classroom* dengan hasil belajar matematika siswa memiliki korelasi positif diperoleh dari hasil perhitungan *Pearson Product Moment* yaitu  $thitung = 13,739$  nilai ini lebih tinggi dibandingkan pada

*t*abel 5% = 1,661. Dari beberapa poin di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan (sangat kuat) antara penggunaan *Google Classroom* dengan hasil belajar matematika siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 2 Kota Jambi.

Menurut Ucu Suhayati, Isti Rusdiani, dan Cucu Atikah (2020), dengan judul jurnal “Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn (Penelitian di kelas VI SDN Kadu Beureum 1 Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang)”, dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Banten. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar pada siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil uji t dan uji signifikansi. Dari hasil uji t diketahui bahwa nilai *thitung* sebesar  $2,785 >$  nilai *t*abel  $2,05183$  yang didukung dengan nilai sig.  $0,010 < 0,050$ . Berdasarkan uji determinasi diketahui, bahwa pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* memberikan kontribusi pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa sebesar 21,7%.

Menurut Ossi Marga Ramadhan dan Tarsono (2020), dengan judul jurnal “Efektifitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui *Google Classroom* Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa (Penelitian di kelas XI MA Muttaqien Purwakarta)”, dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran jarak jauh menggunakan *Google Classroom* apabila ditinjau dari hasil belajar siswa mencapai persentase 58,3% (cukup efektif menurut tafsiran N-Gain). Hal ini berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dibandingkan sebelum menggunakan *Google Classroom* mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar 22,6%. Namun, disisi lain ditemukan beberapa kelemahan dalam pembelajaran tersebut seperti penguasaan fitur, siswa tidak memiliki paket data, serta jangkauan sinyal yang tidak merata. Kesimpulan penelitian

menunjukkan bahwa penggunaan *Google Classroom* cukup efektif dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam ditinjau dari hasil belajar siswa.

Menurut Sarah Nidaul Husna (2021), dengan judul skripsi “Aktifitas Belajar Siswa Melalui *Google Classroom* Hubungannya Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti (Penelitian di kelas VIII SMP Negeri 1 Pangalengan)”, dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa aktivitas belajar peserta didik melalui *Google Classroom* termasuk pada interpretasi cukup. Berdasarkan skor perhitungan angket dengan rata-rata 2,85. Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti termasuk pada interpretasi baik dengan nilai rata-rata 75. Hubungan antara aktivitas belajar peserta didik melalui *Google Classroom* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan perhitungan koefisien korelasi termasuk sangat kuat dengan korelasi sebesar 0,90. Kemudian pada uji hipotesis didapatkan hasil hipotesis diterima, semakin tinggi aktivitas belajar peserta didik melalui *Google Classroom*, maka semakin baik pula hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Hal itu berdasarkan pengujian hipotesis yaitu 3,55 lebih besar dari 2,02. Sedangkan dari hasil koefisien korelasi yang didapat, maka kadar pengaruh yakni 88% artinya masih terdapat 12% faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar kognitif peserta didik dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Menurut Ari Sudibjo (2019), dengan judul jurnal “Penggunaan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Google Classroom* Pada Materi Alat Optik Untuk Meningkatkan Respons Motivasi dan Hasil Belajar Siswa (Penelitian di SMP Negeri 4 Surabaya)”, dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa sebelum media pembelajaran *Google Classroom* digunakan pada siswa, terlebih dahulu dilakukan validasi oleh dua ahli media, dan hasil validasi didapatkan nilai sebesar 85,95%. Nilai tersebut menyatakan media IPA berbasis *Google Classroom* layak untuk dipergunakan. Respons motivasi

siswa terhadap Google Classroom di SMP Negeri 4 Surabaya dalam penelitian ini setuju 70%, persentase sangat setuju 20% yang tidak setuju dan yang tidak setuju dan sangat tidak setuju masing-masing persentasenya 10% dan 0%. Hasil belajar siswa setelah menggunakan Google Classroom di SMP Negeri 4 Surabaya hasilnya meningkat, yaitu rata-rata hasil pre-test 39,76 dan ketika pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran IPA dengan e-learning berbasis Google Classroom, nilai kognitif siswa cukup meningkat dibandingkan sebelumnya menjadi 76,05.

Jadi dari penelitian terdahulu tersebut dapat ditemukan titik persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti teliti. Adapun titik persamaannya adalah sama-sama membahas tentang penggunaan *Google Classroom* hubungannya dengan hasil belajar siswa. Perbedaannya yaitu terletak di mata pelajaran. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian yang memiliki variabel X yaitu tanggapan siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* sebagai media belajar daring. Sementara variabel Y yaitu hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.

