

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah hak bagi setiap individu karena dapat menciptakan manusia yang berkualitas, berintelektual dan mampu bersaing di era globalisasi. Hal tersebut berdasarkan Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat (1) yang berbunyi: “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang ada pada setiap individu agar menjadi individu yang lebih baik lagi serta siap dalam menghadapi persaingan global. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi: “Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta memiliki rasa tanggung jawab”. Maka dari itu, pendidikan sangat berperan penting dalam kemajuan suatu negara, karena jika suatu negara memiliki sumber daya manusia yang baik sesuai dengan tujuan pendidikan akan menciptakan generasi-generasi yang berkualitas bahkan siap menghadapi persaingan abad 21.

Kualitas pendidikan yang baik akan menghantarkan suatu negara dapat dikatakan sebagai negara maju. Semakin baik kualitas sumber daya manusia maka kesempatan suatu negara tersebut semakin besar menjadi negara maju. Sumber daya manusia yang baik dapat diciptakan melalui pendidikan, pendidikan tersebut berupa pembelajaran-pembelajaran di lingkungan individu tersebut berada, terutama di lingkungan sekolah yang memberikan pembelajaran dengan tujuan yang mengacu pada tujuan pendidikan. Maka dari itu, pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah harus mampu menghantarkan siswa menjadi individu yang diharapkan seperti pada tujuan pendidikan nasional. Untuk mencapai tujuan pendidikan, diperlukan pembelajaran yang menarik minat bakat siswa sehingga dapat membantu siswa mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dan menjadi individu yang memiliki wawasan lebih, kreatif, mandiri serta bertanggung jawab. Dalam pendidikan di Indonesia ditetapkan suatu kriteria yang

membantu proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar serta tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan dapat tercapai yaitu standar nasional pendidikan. Standar pendidikan ini merupakan kriteria yang digunakan di seluruh wilayah Indonesia meliputi meliputi standar isi, standar proses, standar kelulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, serta standar penilaian pendidikan yang tertuang pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005. Standar inilah yang menjadi pegangan guru dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar.

Salah satu standar pendidikan Indonesia ialah mengenai standar sarana dan prasarana yang berkaitan dengan standar kriteria ruang belajar atau kelas, tempat olahraga atau lapangan, tempat ibadah, perpustakaan, laboratorium dan sumber belajar lain yang diperlukan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar termasuk pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Sarana dan prasarana yang memadai serta dimanfaatkan secara optimal akan membuat proses belajar mengajar berjalan dengan lancar. Sarana dan prasarana pendidikan antara lain seperti perabot dan peralatan pendidikan (kursi, meja, papan tulis dsb.), media pendidikan atau pembelajaran, buku dan sumber belajar serta perlengkapan lainnya yang menunjang proses belajar mengajar yang teratur dan berkelanjutan. Sarana dan prasarana memiliki peranan penting ditengah merebaknya virus corona diakhir tahun 2019 atau yang lebih dikenal dengan Covid-19, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi terhambat karena kegiatan belajar mengajar harus dilakukan dari rumah atau menerapkan pembelajaran daring. Pada saat itu pembelajaran sepenuhnya dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran yang tersedia di *google play store*, aplikasi tersebut seperti *Edmodo*, *Trello*, *Google Classroom*, *Zoom Meeting* dan sebagainya. Namun pada tahun ajaran 2020/2021 pembelajaran tatap muka secara langsung sudah diperbolehkan dengan ketentuan 50% siswa yang dapat hadir ke sekolah secara bergantian, 50% siswa lagi melakukan pembelajaran daring dengan *e-learning*. Aplikasi pembelajaran tersebut merupakan sarana dan prasarana belajar yang menyediakan tempat belajar seperti ruang kelas ataupun sebagai media pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih baik, menarik serta menyenangkan bagi siswa apabila kebutuhan sarana dan prasarana belajar siswa terpenuhi sehingga siswa dapat belajar dengan nyaman dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai. Menurut Roestiyah (dalam Fatmawati, dkk., 2019, hlm. 116) sarana belajar merupakan peralatan belajar yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar agar dalam pencapaian tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien. Guru perlu mempertimbangkan serta memperhatikan sarana belajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa agar pemanfaatan sarana belajar tersebut mampu menunjang proses pembelajaran. Selain itu, pemilihan sarana belajar harus mampu menarik minat bakat siswa sehingga siswa lebih tertarik dan siap dalam belajar. Disamping itu, perkembangan teknologi yang pesat membawa pengaruh besar terhadap dunia pendidikan dan terus mengalami perkembangan.

Pendidikan Indonesia saat ini sudah lebih terbuka terhadap kemajuan perkembangan yang ada terutama pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti adanya aplikasi pembelajaran yang dapat membantu guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Selain itu, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada kegiatan pembelajaran akan membantu melatih baik siswa maupun guru menghadapi tuntutan pembelajaran dan keterampilan abad 21. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sari (2014, hlm. 132) yang mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan terutama TIK dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar peserta didik. Maka dari itu, guru perlu memanfaatkan TIK dalam pembelajaran yang diselenggarakannya untuk meningkatkan kreativitas serta motivasi belajar siswa. *Assesment and Teaching of 21<sup>st</sup> Century Skill* merumuskan keterampilan abad 21 menjadi empat kategori yaitu, *ways of thinking*, *ways of working*, *tools for working* dan *skills for living in the world* (Maulidah, 2019, hlm. 141). Salah satu keterampilan abad 21 yang dibutuhkan untuk mengikuti perkembangan zaman serta tantangan abad 21 ialah *tools for working* yang merupakan penguasaan alat untuk bekerja agar mampu bersaing dalam dunia global dan dapat bekerja secara efisien. Keterampilan *tools for working* atau penguasaan TIK menuntut seseorang untuk dapat menggunakan teknologi sebagai sarana informasi dan komunikasi baik

mengakses, mengelola, menghimpun, mengevaluasi serta menciptakan informasi sebagai pengetahuan.

Hal tersebut memberikan pencerahan sekaligus menuntut guru untuk berpikir lebih kreatif dan inovatif mengenai pemilihan serta penggunaan sarana pembelajaran. Sarana belajar yang umumnya ditemui ialah segala hal yang berwujud fisik seperti ruang kelas, kursi maupun meja. Tuntutan pembelajaran abad 21 serta adanya Covid-19 menuntut pendidik untuk merubah sarana belajar yang bersifat fisik (kursi, meja, papan tulis dsb) menjadi non-fisik (digital), namun sarana tersebut tetap memiliki peranan yang sama sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Roestiyah (dalam Fatmawati, dkk., 2019, hlm. 116) mengenai sarana belajar yang merupakan peralatan belajar yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar agar dalam pencapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai dan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien. Sarana belajar baik yang bersifat fisik maupun non-fisik, bergerak maupun tidak bergerak, habis maupun tidak habis harus mampu menunjang kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam hal ini sarana belajar non fisik mempunyai peranan penting dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi serta dapat menunjang proses pembelajaran daring melalui adanya *e-learning*.

*E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya materi pembelajaran pada peserta didik dengan menggunakan media internet, internet dan jaringan komputer lainnya, atau proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara sistematis dengan mengintegrasikan semua komponen pembelajaran, termasuk interaksi pembelajaran lintas ruang dan waktu, dengan kualitas yang terjamin (Yulianti dan Hayyun, 2020, hlm. 1-2). Diperlukannya keterampilan menggunakan TIK serta pemikiran yang kreatif dan inovatif terlebih untuk guru yang menyelenggarakan pembelajaran daring dengan aplikasi *e-learning* sebagai sarana belajar. Untuk memperoleh pembelajaran yang berjalan dengan baik yang memanfaatkan TIK, keterampilan dasar dalam penggunaan media digital, pengoperasian, pemanfaatan informasi, partisipasi jejaring sosial dan saling berbagi pengetahuan maupun

keterampilan komputerisasi profesional harus dimiliki guru dan siswa. Guru dan siswa harus bekerjasama secara baik dan saling bersinergi untuk mencapai tujuan dan tuntutan pembelajaran abad 21. Selain itu, siswa pun dituntut untuk memiliki kemampuan TIK yang baik agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Teknologi informasi dan komunikasi tersebut berupa perangkat elektroneik atau digital seperti komputer, laptop, *smartphone*, aplikasi belajar atau pembelajaran, internet, televisi, radio, video pembelajaran, CD-Rom, *e-book* dsb. Dengan adanya keterbukaan terhadap teknologi serta pemanfaatan TIK dalam kegiatan belajar mengajar sebagai sarana belajar dapat membuka pemikiran bersama dan mempersiapkan bekal siswa agar mampu bersaing dengan dunia global kelak setelah menempuh pendidikan. Maka dari itu, melalui pendidikan dan pembelajaran dapat meningkatkan serta mengembangkan potensi dan kemampuan siswa secara lebih optimal sesuai dengan tujuan pendidikan.

Kegiatan belajar mengajar memiliki peranan penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran yang diselenggarakan harus lebih menekankan pada manfaat bagi peserta didik (Himmi, 2017, hlm. 1-2). Hal tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan siswa secara optimal dalam mengeksplorasi dan menggali potensi yang ada pada dirinya. Oemar Malik (dalam Fakhurrizi, 2018, hlm. 86) mengungkapkan pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang kelas, audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu, kegiatan belajar mengajar harus dipersiapkan serta dibuat dengan kreatif, inovatif dan menarik agar siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai serta memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan. Dari pembelajaran yang menyenangkan akan membantu siswa dalam mengembangkan potensi yang ada sehingga lebih siap dalam menghadapi dunia globalisasi.

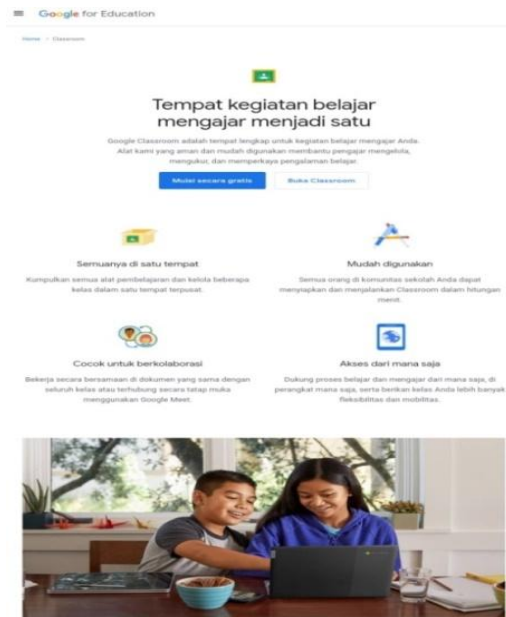
Pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka di kelas sepenuhnya harus berubah menjadi pembelajaran daring (*online*) karena adanya virus Covid-19. Pada saat peneliti melakukan penelitian ini, pembelajaran dilakukan dengan cara

tatap muka langsung di kelas dan daring atau yang lebih dikenal dengan *blended learning*. Menurut Wardani, dkk. (2018, hlm. 15) *blended learning* merupakan penggabungan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan *e-learning* menggunakan media dan teori pembelajaran. *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan *e-learning* yang memanfaatkan adanya aplikasi pembelajaran di *google play store*. Penyampaian materi pembelajaran dengan *blended learning* dapat dilakukan secara tatap muka ataupun daring. Dengan *blended learning* siswa dapat dengan leluasa mempelajari atau memahami kembali materi pelajaran secara daring, dan dapat terjalin komunikasi yang baik siswa dan guru di kelas maupun di luar kelas. *Blended learning* diterapkan disebagian besar sekolah-sekolah di Indonesia termasuk SMA Pasundan 2 Bandung untuk menekan penyebaran virus Covid-19 serta untuk memenuhi adanya tuntutan pembelajaran abad 21. Komponen dan perangkat pembelajaran yang ada harus menyesuaikan dengan keadaan dan minat bakat siswa, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), metode pembelajaran, sarana pembelajaran dan sebagainya untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran. Pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru harus dapat memberikan makna atau pengalaman belajar bagi siswa agar tidak terbebani, merasa senang dengan belajar serta mampu menyelesaikan pendidikannya. Hal tersebut menuntut guru untuk melaksanakan pembelajaran daring yang kreatif dan inovatif dengan mempertimbangkan fasilitas belajar serta keadaan ekonomi masing-masing siswa di rumah serta tetap memperhatikan minat bakat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran daring merupakan salah satu perkembangan teknologi pada bidang pendidikan yang membantu guru dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar.

Teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang pesat memberikan pengaruh pada seluruh aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan yaitu *e-learning* yang merupakan suatu proses belajar mengajar dengan menggunakan media elektronik seperti aplikasi pembelajaran, audio/video pembelajaran, televisi, radio, dan CD-Rom dengan bantuan perangkat digital (seperti komputer, laptop, tablet maupun *smartphone*) dan internet untuk menyampaikan materi pembelajaran secara fleksibel serta memudahkan guru

dalam memberikan materi maupun tugas serta nilai karena proses pembelajarannya mudah tidak terikat ruang dan waktu. *E-learning* sangat mudah digunakan sesuai dengan karakteristiknya seperti bersifat personal, aman, mandiri atau kelompok. Disisi lain terdapat dua tipe atau sifat *e-learning* yaitu, *Synchronous* dan *Asynchronous*. *Synchronous* memiliki arti pada waktu yang sama sedangkan *Asynchronous* berarti tidak pada waktu yang sama (Pakpahan dan Fitriani, 2020, hlm. 32). *E-learning* dapat mendorong siswa lebih aktif dalam belajar dimana dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun serta memahami materi pelajaran secara berulang tanpa harus menunggu guru. guru pun dapat memantau aktivitas belajar siswa dengan memberikan materi pembelajaran atau tugas dalam forum *online* tersebut. Maka dari itu, diperlukannya sarana dan prasarana belajar yang tepat serta pemanfaatannya yang optimal agar mampu menunjang kegiatan belajar mengajar dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Setiap negara memiliki standar sarana dan prasarana belajar pada umumnya termasuk Indonesia. Haniah (2019, hlm. 1) mengungkapkan bahwa sarana dan prasarana belajar adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan kriteria ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, sumber belajar, media pengajaran dan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran termasuk didalamnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Sarana belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa perlu memperhatikan bagaimana agar proses belajar mengajar dapat tercipta dengan baik serta pemanfaatan sarana belajar yang optimal. Proses belajar mengajar saat ini dilakukan secara daring dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana belajar. Dimana guru dan siswa tidak bertemu tatap muka secara langsung di kelas, melainkan dengan pembelajaran daring memanfaatkan *e-learning*. Terdapat berbagai aplikasi pembelajaran elektronik seperti *Edmodo*, *Trello*, *Google Classroom*, *Zoom Meet*, *Google Meet*, *Whatsapp*, *Discord*, dsb.



**Gambar. 1.1**  
**Tampilan Halaman Web *Google Classroom***  
 Sumber: <https://classroom.google.com>

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi media *e-learning* ialah *google classroom* yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran daring. Afrianti (2018, hlm. 10) mengungkapkan bahwa *google classroom* atau ruang kelas google ini sebagai suatu beranda pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pendidik dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa menggunakan kertas melainkan dengan bantuan perangkat digital dan jaringan internet. *Google classroom* dapat memungkinkan proses pembelajaran yang terus terjadi serta berlangsung tanpa mengenal atau terbatas ruang dan waktu karena dalam penggunaannya yang mudah. *Google classroom* ini dapat digunakan untuk melihat kerjasama antar siswa dalam pembelajaran. Selain itu, *google classroom* dapat membantu meningkatkan pengalaman belajar siswa serta melatih keterampilan TIK dan mampu memuat banyak ruang kelas digital. *Google classroom* merupakan tempat untuk kegiatan belajar mengajar yang cocok untuk berkolaborasi serta dapat diakses dari mana saja. Penggunaan *google classroom* dapat diunduh melalui *google play store* atau diakses melalui website <https://classroom.google.com>, lalu mendaftar dengan menggunakan akun e-mail.

Imas Sri Unengsih, 2023

**PEMANFAATAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI SARANA BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH TAHUN AJARAN 2020/2021 (STUDI DESKRIPTIF DI KELAS XI SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)



Dalam penelitian ini, peneliti meneliti mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran sejarah secara *e-learning* dengan menggunakan *google classroom* sebagai sarana belajar. Berdasarkan hasil observasi, peneliti memilih hal tersebut sesuai dengan data yang diperoleh dari guru sejarah kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung yang menerapkan pembelajaran daring menggunakan *google classroom* sebagai sarana belajar. Pembelajaran sejarah di SMA sering dianggap kurang menarik dan membosankan karena hanya bercerita mengenai data dan fakta sejarah. Sejarah merupakan suatu ilmu yang mempelajari peristiwa masa lampau manusia dari berbagai aspek kehidupan, seperti sosial, politik, ekonomi maupun budaya untuk membantu merencanakan masa depan yang lebih baik melalui metode dan metodologi tertentu. Tujuan utama pengajaran sejarah adalah untuk membantu siswa mengembangkan pemahaman dan wawasan mengenai perilaku manusia masa lampau, masa kini sehingga mampu merencanakan keadaan masyarakat yang akan datang secara lebih baik (Ismaun, 2006, hlm. 209). Pembelajaran sejarah ialah suatu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa untuk memperoleh gambaran bersama mengenai peristiwa penting maupun keadaan masyarakat di masa lalu yang bertujuan mengembangkan pemahaman dan wawasan mengenai manusia.

Guru dan siswa harus dapat memanfaatkan serta menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran sejarah secara daring dengan baik agar proses belajar mengajar tetap berlangsung dan lancar. Guru dituntut untuk dapat menyusun rencana pembelajaran, mengemas dan menyampaikan materi, memberikan tugas serta melakukan penilaian hasil belajar secara komprehensif, mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, siswa pun diharapkan dapat menguasai perangkat pembelajaran seperti aplikasi pembelajaran, materi pembelajaran serta tugas yang diberikan dalam pembelajaran sejarah secara daring yang guru selenggarakan. Pembelajaran sejarah dengan menggunakan *google classroom* sebagai sarana belajar yang dilakukan secara daring di kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung ditemukan beberapa hambatan serta kendala yang dirasakan oleh guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar. Guru merasa kebingungan dalam proses perencanaan pembelajaran daring atau proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *google classroom* karena dalam

proses pembelajaran dirasa kurang interaktif dengan siswa serta adanya batasan dalam penyimpanan di *google classroom*.

Dibutuhkannya menguasai kompetensi dalam menyusun rencana pembelajaran yang baik dan benar dirasa perlu dimiliki seorang guru agar perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran berjalan lancar. Guru pun harus melakukan inovasi dalam pembelajaran daring, baik dalam hal menyampaikan materi maupun pemberian tugas agar siswa tidak merasa jenuh sehingga pembelajaran tetap dapat berlangsung dan menyenangkan serta materi pembelajaran dapat tersampaikan dan dipahami. Sementara pembelajaran sejarah dengan menggunakan *google classroom* sebagai sarana belajar terdapat siswa yang kurang memahami materi pembelajaran yang berupa deskripsi atau poin-poin saja. Selain itu, tidak sedikit pula siswa yang masih belum memahami serta menguasai penggunaan fitur-fitur *google classroom* baik mengunduh materi atau mengirimkan tugas secara menyeluruh. Disisi lain, guru pun tidak mengetahui siswa mengerjakan tugas secara jujur atau tidak karena sulitnya dalam pemantauan secara langsung. Kendala lain yaitu koneksi jaringan yang buruk, penggunaan kuota internet dalam mengirimkan file yang berukuran besar memerlukan waktu yang lebih lama dan kuota internet yang besar serta siswa yang mudah merasa jenuh dalam pembelajaran daring menggunakan *google classroom*.

Pembelajaran dengan *google classroom* banyak dipilih oleh guru-guru sebagai sarana pembelajaran jarak jauh pada saat adanya pandemi Covid-19. Setelah Covid-19 dirasa sudah cukup aman, pembelajaran tatap muka secara langsung di kelas sudah diperbolehkan dengan ketentuan 50% siswa yang dapat hadir di sekolah secara bergantian dan 50% siswa lagi melakukan kegiatan pembelajaran secara daring. Hal tersebut yang menjadikan peneliti tertarik untuk menelaah lebih jauh mengenai *google classroom*. Peneliti ingin mengetahui alasan pemilihan *google classroom* untuk pembelajaran daring pada pembelajaran sejarah sebagai sarana belajar. Selain itu, peneliti pun ingin memahami bagaimana pengalaman guru dan siswa terhadap pembelajaran daring dengan *google classroom*. Kemudian peneliti ingin memahami bagaimana kendala yang dirasakan guru dan siswa serta upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala

dalam penggunaan *google classroom* pada pembelajaran sejarah sebagai sarana belajar jarak jauh.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian mengenai pemanfaatan *google classroom* sebagai sarana belajar dalam pembelajaran sejarah dengan judul “**Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Sarana Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Tahun Ajaran 2020/2021 (Studi Deskriptif Di Kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung)**”.

## 1.2 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, masalah pokok dalam penelitian ini ialah “Bagaimana pemanfaatan *google classroom* sebagai sarana belajar dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Ajaran 2020/2021”. Peneliti membatasi permasalahan dalam beberapa pertanyaan berdasarkan pokok permasalahan penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Mengapa guru memilih *google classroom* sebagai sarana belajar dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Ajaran 2020/2021?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan *google classroom* sebagai sarana belajar di kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Ajaran 2020/2021?
3. Apa saja kendala dan upaya yang dilakukan guru dan siswa mengatasi kendala dalam pembelajaran sejarah menggunakan *google classroom* sebagai sarana belajar di kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Ajaran 2020/2021?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk menjawab pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan *google classroom* sebagai sarana belajar dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Ajaran 2020/2021, tujuan tersebut yaitu:

1. Mengetahui alasan guru memilih *google classroom* sebagai sarana belajar dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Ajaran 2020/2021.

Imas Sri Unengsih, 2023

PEMANFAATAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI SARANA BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH TAHUN AJARAN 2020/2021 (STUDI DESKRIPTIF DI KELAS XI SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan *google classroom* sebagai sarana belajar di kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Ajaran 2020/2021.
3. Mendeskripsikan kendala dan upaya yang dihadapi guru serta siswa dalam pembelajaran sejarah menggunakan *google classroom* sebagai sarana belajar di kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Ajaran 2020/2021.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

##### **A. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan kontribusi bagi semua pihak dalam penggunaan *google classroom* sebagai sarana belajar dalam pembelajaran sejarah di SMA.

##### **B. Manfaat Praktis**

###### **1) Bagi Peneliti**

Mendapatkan ilmu, pengetahuan dan keterampilan mengenai pembelajaran sejarah secara daring menggunakan *google classroom* sebagai sarana belajar baik penyampaian materi pelajaran, proses pelaksanaan pembelajaran, kendala dan upaya dalam pembelajaran serta dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.

###### **2) Bagi Guru**

Mendapatkan bahan referensi dan gambaran mengenai pemanfaatan *google classroom* sebagai sarana belajar dalam pembelajaran sejarah serta mengetahui hambatan yang ada hingga mencari solusi untuk meningkatkan pembelajaran sejarah selanjutnya.

###### **3) Bagi Siswa**

Menumbuhkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran sejarah sehingga tidak mudah jenuh, mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan serta melatih kemampuan TIK melalui pemanfaatan *google classroom* sebagai sarana belajar dalam pembelajaran sejarah.

#### 4) Bagi Sekolah

Memberikan referensi dalam rangka mengembangkan metode pembelajaran secara daring agar tujuan pendidikan dan pembelajaran dapat tercapai.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk memberikan gambaran umum tentang sistematika penulisan penelitian, maka penulis memberikan penjelasan singkat mengenai struktur organisasi penulisan penelitian ini yang terbagi dalam lima bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Bab pendahuluan menyajikan penjabaran mengenai sebab penulis melakukan penelitian dan masalah penelitian yang diteliti. Adapun sub bab dalam bab I terdiri dari latar belakang, pertanyaan penelitian atau rumusan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka. Bab kajian pustaka berisi pemaparan konsep-konsep yang relevan serta mendukung dengan masalah penelitian, yakni yang berkaitan dengan pemanfaatan *google classroom* sebagai sarana belajar dalam pembelajaran sejarah dari berbagai sumber.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini menjabarkan tentang langkah atau tahapan penelitian untuk memberikan gambaran bagaimana penulis merancang alur penelitian yang dilakukan. Bab ini berisi lokasi dan subjek penelitian, metode dan desain penelitian, fokus penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpul data, alat pengumpul data, pengolahan dan analisis data serta validasi data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini berisi pemaparan mengenai hasil dan temuan penelitian yang dilakukan dengan berdasarkan hasil pengumpulan dan pengolahan data-data serta membahas hasil penelitian dari pertanyaan penelitian.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi. Bab simpulan dan rekomendasi ini, penulis memaparkan simpulan dari hasil penelitian yang dilakukan sebagai jawaban atas pertanyaan penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.