

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 disebutkan 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sebagai bagian dari sistem kehidupan di masyarakat, pendidikan tidak dapat dilepaskan dari perkembangan dan perubahan yang terjadi di masyarakat. Perubahan tersebut dapat berupa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih.

Menurut Miarso (2005:50) perkembangan ilmu dan teknologi merupakan salah satu produk dari manusia yang terdidik, dan pada gilirannya manusia-manusia itu perlu lebih mendalami dan mampu mengambil manfaat dan bukan menjadi korban dari perkembangan ilmu dan teknologi sendiri. Mendalami serta mengambil manfaat dari perkembangan ilmu dan teknologi tidak mungkin dilakukan oleh semua manusia dengan kadar dan waktu yang sama. Keterbatasan manusia dan waktu menuntut adanya spesialisasi yang semakin menajam.

Pesatnya perkembangan teknologi banyak mendorong penulis untuk lebih bisa memanfaatkan teknologi. Banyaknya peserta didik yang menggunakan *smart-phone* dan internet. Melihat *trend smartphone* yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran namun kebanyakan dari mereka menggunakannya sebagai media untuk bermain *game* atau hiburan semata. Ini menandakan peserta didik belum paham menggunakan *smartphone* untuk pembelajaran. Maka dengan era teknologi yang semakin berkembang ini program pembelajaran diarahkan untuk dapat memanfaatkan teknologi dengan lebih baik. E-

learning merupakan salah satu cara untuk peserta didik dapat memanfaatkan *smartphone* nya dengan baik.

Riadi, M. (2014) mengemukakan bahwa E-learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. Rosenberd (2011) E-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Salah satu contoh media *e-learning* adalah *google classroom*. *Google Classroom* ialah layanan yang menggunakan Internet yang diadakan oleh *Google system e-Learning*. *Google Classroom* adalah salah satu bentuk aplikasi yang dapat diterapkan di Indonesia, karena *Google Classroom* merupakan aplikasi ruang kelas terstruktur dalam proses pembelajaran.

Dilihat dari uraian diatas bawah pemahaman konsep menjadi tolak ukur untuk tercapainya keberhasilan dalam menyelesaikan persoalan dalam pelajaran praktik. Oleh sebab itu, peneliti tertarik meneliti tentang: **Penerapan Aplikasi Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Sistem Koplring.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya peserta didik untuk memanfaatkan *smartphone* untuk belajar;
2. Hampir seluruh peserta didik menggunakan internet setiap harinya namun kurang memanfaatkannya untuk referensi pembelajaran;
3. Peserta didik lebih banyak melihat dan membaca di *smartphone* disbanding buku pelajaran;
4. Pemanfaatan teknologi yang kurang maksimal dari peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis merumuskan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini, yaitu: Bagaimana Peningkatan hasil belajar sistem kopling menggunakan aplikasi *google classroom*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui Peningkatan hasil belajar sistem kopling menggunakan aplikasi *google classroom*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam hal sebagai berikut:

1. Bagi siswa, penerapan model pembelajaran dengan media Google Classroom diharapkan mampu memberikan pengalaman kepada siswa untuk belajar aktif, meningkatkan motivasi belajar, mengoptimalkan pembelajaran di dalam dan di luar kelas, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan guna menyempurnakan dan memperbaiki proses pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi tepat guna.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif penggunaan media pembelajaran pada sekolah yang bersangkutan.
4. Bagi peneliti, memperoleh pengalaman langsung dalam mengeksplorasi ilmu dan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajara menggunakan Google Classroom.

F. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

Berisi tentang kajian pustaka secara teoritis yaitu tentang teori-teori yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian ini dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tentang metode penelitian, lokasi penelitian, variabel dan paradigma penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan pengujian instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang deskripsi data, hasil analisis data beserta pembahasannya yang diperoleh dalam penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir dalam penelitian skripsi ini memuat simpulan dari bab pembahasan dan hasil penelitian yang telah dilakukan dan bab ini juga saran untuk menyempurnakan hasil penelitian yang ada di lapangan.