

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak setiap individu, setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang bermutu sebagai upaya mengembangkan potensi diri untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang berbudi luhur, maka pendidikan menjadi fokus utama dalam mewujudkan warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan dalam sudut pandang yang luas bisa diartikan sebagai hidup, yang berarti bahwa pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu (Mudyaharjo, 2001, hlm. 3). Sedangkan dalam arti sempit, pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, sehingga pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja yang diserahkan kepadanya agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka (Mudyahardjo, 2001, hlm. 6).

Sementara itu, menurut Ki Hajar Dewantoro (1977, hlm. 20), “pendidikan merupakan tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Adapun maksud pendidikan, yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya”. Sedangkan menurut Driyarkara (2007, hlm. 413), “intisari dari pendidikan yaitu upaya memanusiakan

Fanny Fitri Andriani, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN PPKN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR PESERTA DIDIK (STUDI KUASI EKSPERIMEN TERHADAP KELAS VIII DI SMP NEGERI 40 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

manusia muda”. Driyarkara menyebutnya sebagai proses hominisasi dan humanisasi. Hominisasi dan humanisasi adalah pengangkatan manusia muda sampai sedemikian tingginya sehingga ia bisa menjalankan hidupnya sebagai manusia dan membudayakan diri. Pengangkatan manusia muda ke taraf insani, itulah yang menjelma dalam semua perbuatan mendidik, yang bentuk dan wujudnya beragam. Secara umum, menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “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. Berdasarkan pengertian dan penjelasan diatas, penulis menarik kesimpulan mengenai definisi pendidikan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis dalam mengembangkan potensi siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan untuk mempersiapkan peranannya di masa yang akan datang.”

Hakikat pendidikan itu sendiri lebih berorientasi kepada terbentuknya karakter (kepribadian/jatidiri) seseorang. Setiap tahapan pendidikan dievaluasi dan dipantau dengan seksama sehingga menjadi jelas apa yang menjadi potensi positif seseorang yang harus dikembangkan dan apa yang menjadi faktor negatif seseorang yang perlu disikapi. Akar dari karakter ada dalam cara berpikir dan cara merasa seseorang (Arfani, 2016, hlm. 83). Jika mengkaji makna dan hakikat pendidikan, maka tidak lepas dari belajar dan pembelajaran yang secara tersirat terkandung pula tuntutan untuk memahami hakikat belajar dan pembelajaran.

Menurut Darsono (2000, hlm. 24), secara umum “istilah belajar dimaknai sebagai suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku.” Belajar juga diartikan sebagai aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman yang bertumpu pada kemampuan diri di bawah bimbingan pengajar untuk memperoleh kepandaian atau ilmu. Belajar pada hakikatnya merupakan aktivitas yang utama dalam serangkaian proses pendidikan di sekolah. Hal ini dapat dipahami karena

Fanny Fitri Andriani, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN PPKN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR PESERTA DIDIK (STUDI KUASI EKSPERIMEN TERHADAP KELAS VIII DI SMP NEGERI 40 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan adalah dominan bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar itu berlangsung. Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, proses belajar selalu menjadi sorotan utama, khususnya bagi para ahli pendidikan. Namun pada hakikatnya, belajar secara luas tidak hanya diartikan sebagai proses yang berlangsung di sekolah antara pendidik dan peserta didik, melainkan segala sesuatu dalam kehidupan ini yang dapat membuat seseorang yang dahulunya tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, dan sebagainya.

Dalam konteks belajar ada pula istilah mengajar. Mengajar diartikan sebagai aktivitas mengarahkan, memberikan kemudahan bagaimana cara menemukan sesuatu berdasarkan kemampuan yang dimiliki pengajar. Mengajar pada hakikatnya merupakan proses transfer atau pengalihan pengetahuan, informasi, norma, nilai dan sebagainya dari seorang pengajar kepada peserta didik. Kunci keberhasilan pendidikan adalah keterlibatan penuh peserta didik dalam proses pembelajaran. Kemudian Tilaar (2002, hlm. 28) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan “proses pembelajaran adalah cara untuk mencapai sarana belajar secara efektif yang dilakukan oleh suatu generasi belajar.” Dari pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara guru dan peserta didik.

Seiring dengan perkembangan masyarakat dan kebutuhan yang meningkat, pemerintah selalu berupaya untuk meningkatkan dunia pendidikan. Hal yang harus dilakukan oleh dunia pendidikan tentunya harus mempersiapkan sumber daya manusia yang kreatif, mampu memecahkan persoalan-persoalan yang aktual dalam kehidupan dan mampu menghasilkan teknologi baru yang merupakan perbaikan-perbaikan dari sebelumnya.

Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu siswa dalam mencerna materi pelajaran secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan

Fanny Fitri Andriani, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN PPKN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR PESERTA DIDIK (STUDI KUASI EKSPERIMEN TERHADAP KELAS VIII DI SMP NEGERI 40 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menyenangkan. Selain itu, siswa juga diharapkan memiliki *life skill* dari aplikasi teknologi tersebut. Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang ini maka program pembelajaran diarahkan untuk bisa memanfaatkan teknologi dengan lebih baik. Salah satu pemanfaatan teknologi saat ini adalah *e-Learning* menggunakan web untuk mengaksesnya. Tidak memungkiri karena banyak siswa sekarang memiliki *smartphone* sehingga lebih mudah untuk mengaksesnya dimanapun dan kapanpun. Pemanfaatan *e-Learning* yang biasa dikembangkan saat ini adalah menggunakan LMS (*Learning Management System*).

Berdasarkan *E-Learning Market Trends*, setiap tahun tingkat permintaan terhadap kebutuhan *e-Learning* mengalami peningkatan. Indonesia masuk ke dalam daftar negara dengan tren positif di industri *e-Learning*, tepatnya menduduki urutan kedelapan di seluruh dunia berdasarkan total pasar *e-Learning* setiap tahunnya, yakni sebesar 25 persen. Berikut ini merupakan grafik data dari hasil survei *Top-10 E-Learning Growth*.



Gambar 1.1 *Top-10 E-Learning Growth*
 (Sumber: *E-Learning Market Trends 2014-2016*)

Data tersebut menjelaskan bahwa di Tanah air, tingkat kebutuhan pendidikan berbasis *online* atau *e-Learning* semakin meningkat setiap tahunnya. Menurut data

Fanny Fitri Andriani, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN PPKN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR PESERTA DIDIK (STUDI KUASI EKSPERIMEN TERHADAP KELAS VIII DI SMP NEGERI 40 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

elearningindustry.com, industri pendidikan *online* di Indonesia menempati urutan ke-8 di seluruh dunia. Berdasarkan jumlah permintaan market *e-Learning* setiap tahunnya, yaitu sebesar 25 persen. Lebih besar dari rata-rata di Asia Tenggara sebesar 17,3 persen. Indonesia, Tiongkok, Amerika, India, dan Brasil, memiliki peluang yang menjanjikan di tahun 2017 karena diproyeksi mengalami peningkatan *e-Learning* market sejumlah 12,2 miliar dolar AS. Tahun ini juga, Indonesia akan menjadi top 5 *buyers of mobile learning products and services* di seluruh dunia.

Menurut data laporan, total pasar *e-Learning* mencapai US\$ 51,5 miliar pada 2016 dengan angka pertumbuhan rata-rata per tahun 7,9 persen di seluruh dunia. Sementara, Asia memiliki total pasar US\$ 7,1 miliar dengan angka pertumbuhan per tahun 17,3 persen. Asia menunjukkan tren paling menarik yang meliputi *literacy development, demand of contents, adoption of technology, highest growth rate, integration with talent management, dan strong government initiatives*.

Merujuk pada data tren tersebut, ada beberapa catatan peluang yang baik untuk Indonesia di antaranya *Top 10 e-Learning growth rate, Top 10 e-Learning market revenue, dan Top 5 buyer of mobile e-Learning*. Peluang bertumbuhnya bisnis *e-Learning* di Indonesia sangat besar dan prospektif. Ditandai dengan naiknya jumlah permintaan akan kebutuhan *e-Learning* setiap tahunnya. Namun, tetap juga diperhatikan bahwa industri yang bergerak dibidang edukasi dan teknologi (*Edtech*) perlu memiliki kredibilitas dan memperhatikan kurikulum yang memadai.

Menurut Zhang, et al (2004) menunjukkan bahwa “penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas.” Pelaksanaan pembelajaran daring membutuhkan adanya fasilitas sebagai penunjang, yaitu seperti *smartphone*, laptop, ataupun tablet yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun. Di Indonesia sendiri, ada beberapa aplikasi yang disediakan pemerintah sebagai penunjang kegiatan belajar di rumah. Selain itu seorang pendidik dapat melakukan pembelajaran bersama peserta didiknya melalui aplikasi yang dapat diakses dengan jaringan internet.

Fanny Fitri Andriani, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN PPKN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR PESERTA DIDIK (STUDI KUASI EKSPERIMEN TERHADAP KELAS VIII DI SMP NEGERI 40 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam hal ini tentunya teknologi memiliki peran yang sangat penting untuk memfasilitasi dalam interaksi dan penyajian agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Sehubungan dengan itu, maka penting sekali memanfaatkan teknologi dengan semaksimal mungkin terutama media pembelajaran yang sangat dibutuhkan untuk mempermudah komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar membantu untuk memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Siswa dalam belajar membutuhkan motivasi yaitu suatu dorongan atau kekuatan yang menyebabkan siswa mempunyai keinginan untuk melakukan kegiatan belajar. Selain itu, siswa juga membutuhkan keterampilan dalam belajar yaitu suatu keterampilan yang sudah dikuasai oleh siswa untuk dapat berhasil dalam menjalani pembelajaran di sekolah khususnya akademik dengan menguasai materi yang telah dipelajari dan dilatihkan terus-menerus agar menjadi suatu kebiasaan yang baik bagi siswa dalam belajar. Guru memiliki peranan penting dalam menumbuhkan motivasi dan keterampilan belajar siswanya. Guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu guru menciptakan pembelajaran yang menarik. Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015, hlm. 79) bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.”

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini terutama pada masa pandemi Covid-19 dimana pembelajaran dilaksanakan dengan sistem pembelajaran jarak jauh melalui metode pembelajaran daring (*online*), karena peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk memahami materi

Fanny Fitri Andriani, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN PPKN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR PESERTA DIDIK (STUDI KUASI EKSPERIMEN TERHADAP KELAS VIII DI SMP NEGERI 40 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran dan mengorganisasikan informasi. Dengan penggunaan teknologi ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih efektif serta interaksinya bersifat banyak arah. Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.

Peningkatan mutu pendidikan harus terus diupayakan. Guru sebagai orang yang terlibat langsung dalam pembelajaran dapat mengupayakan banyak hal untuk meningkatkan keinginan siswa dalam belajar PPKn terutama ditengah Pandemi Wabah Covid-19 ini, salah satunya dengan memanfaatkan penggunaan 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.

Dalam setiap proses pembelajaran, ada beberapa unsur yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah Keterampilan Belajar. Menurut Budiardjo (2007, hlm. 19), “keterampilan belajar adalah keahlian yang didapatkan (*acquired skill*) oleh seorang individu melalui proses latihan yang kontinyu dan mencakup aspek optimalisasi cara-cara belajar baik dalam domain kognitif, afektif ataupun psikomotor”. Keterampilan Belajar siswa dikatakan tinggi apabila siswa memiliki sifat tekun dalam menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, dan mempunyai minat terhadap kegiatan belajar mengajar.

Menurut Lilik Sriyanti (2011, hlm. 126), “kesulitan belajar adalah masalah belajar yang dialami siswa dan menghambat usaha dalam mencapai tujuan belajar”. Hambatan tersebut bisa datang dari lingkungan dan dapat juga datang dari dalam diri sendiri. Pada tingkat tertentu anak didik dapat mengatasi kesulitan belajarnya, tanpa harus melibatkan orang lain. Pada kasus-kasus tertentu, karena anak didik belum mampu mengatasi kesulitan belajarnya, maka bantuan guru, dan orang lain sangat diperlukan. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar adalah suatu kondisi dimana anak didik tidak dapat belajar secara wajar, disebabkan adanya ancaman, hambatan ataupun gangguan dalam belajar.

Fanny Fitri Andriani, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN PPKN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR PESERTA DIDIK (STUDI KUASI EKSPERIMEN TERHADAP KELAS VIII DI SMP NEGERI 40 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Jenis-jenis kesulitan belajar ada 3 yaitu: 1) kesulitan dalam berbicara dan berbahasa, misalnya keterlambatan dalam hal pengucapan bunyi bahasa, keterlambatan dalam hal mengekspresikan pikiran atau gagasan melalui bahasa yang baik dan benar, dan keterlambatan dalam hal pemahaman bahasa. 2) Permasalahan dalam hal kemampuan akademik, misalnya keterlambatan dalam hal membaca, keterlambatan dalam hal menulis, dan keterlambatan dalam hal berhitung. 3) Kesulitan dalam mengkoordinasi gerakan anggota tubuh dengan masalah berbicara, berbahasa dan kemampuan akademik, misal dengan adanya kedua masalah tersebut gangguan koordinasi tubuh dapat mengakibatkan buruknya tulisan seseorang dan kesulitan mengeja serta mengingat. (Anggranti, 2016, hlm. 31)

Pada Sekolah Menengah Pertama khususnya pada kelas VIII, masih ditemui salah satu hambatan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu motivasi dan keterampilan belajar siswa yang rendah. Hal ini ditandai dengan penyelesaian tugas dari guru yang seringkali ditunda-tunda. Selain itu, siswa lebih senang dengan tugas-tugas yang sederhana. Dalam pembelajaran di SMP Negeri 40 Bandung, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan seringkali dianggap pelajaran yang kurang menarik dibandingkan mata pelajaran lainnya yang mengakibatkan motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah masih rendah. Hal tersebut disimpulkan peneliti berdasarkan observasi secara langsung terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 40 Bandung. Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran PPKn sebelumnya disampaikan oleh guru dengan metode ceramah tanpa pengembangan media pembelajaran. Dilihat dari kualitas pembelajaran, terdapat beberapa guru juga yang belum dapat membangkitkan semangat belajar siswanya. Siswa seharusnya fokus dan memperhatikan materi yang disampaikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung khususnya pada mata pelajaran yang memuat banyak teori salah satunya yaitu mata pelajaran PPKn yang merupakan mata pelajaran yang cukup penting di Sekolah Menengah Pertama untuk membekali siswa kelak dalam menghadapi dunia luar yang terkait dengan kewarganegaraan sedangkan pada kenyataannya masih ada sebagian siswa yang

Fanny Fitri Andriani, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN PPKN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR PESERTA DIDIK (STUDI KUASI EKSPERIMEN TERHADAP KELAS VIII DI SMP NEGERI 40 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

enggan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru serta mengantuk dalam kegiatan belajar mengajar. Ini membuktikan bahwa kualitas pembelajaran yang masih belum tercapai.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik, maka perlu diadakannya media pembelajan yang mampu menumbuhkan semangat belajar dan ketertarikan siswa dari media yang digunakan khususnya *e-Learning* untuk mengoptimalkan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 40 Bandung. SMP Negeri 40 Bandung merupakan sekolah yang telah memanfaatkan *e-Learning* sebagai media pembelajaran. 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. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring diharapkan mampu meningkatkan keterampilan belajar siswa dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar serta dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi siswa untuk dapat menumbuhkembangkan kemampuan pemahaman dan komunikasi siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran *e-Learning* untuk meningkatkan keterampilan belajar dalam pembelajaran PPKn pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 40 Bandung yang dituangkan ke dalam judul “Efektivitas Penggunaan *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran PPKn dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 40 Bandung).”

Fanny Fitri Andriani, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN PPKN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR PESERTA DIDIK (STUDI KUASI EKSPERIMEN TERHADAP KELAS VIII DI SMP NEGERI 40 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2 Rumusan Masalah

Secara umum masalah yang dipertanyakan dalam penelitian ini adalah “bagaimana efektivitas penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terhadap keterampilan belajar peserta didik”.

Agar penelitian ini tepat sasaran dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka penulis merasa perlu menjabarkan masalah tersebut kedalam sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik di SMP Negeri 40 Bandung?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik di SMP Negeri 40 Bandung?
3. Apa faktor-faktor yang menjadi pendukung dan penghambat dalam implementasi penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik di SMP Negeri 40 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang diajukan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui efektivitas penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terhadap keterampilan belajar peserta didik.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Menganalisis perbedaan hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik di SMP Negeri 40 Bandung.
2. Mendeskripsikan efektivitas penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik di SMP Negeri 40 Bandung.
3. Mengamati faktor-faktor yang menjadi pendukung dan penghambat dalam implementasi penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik di SMP Negeri 40 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai efektivitas penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik di SMP Negeri 40 Bandung.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan bagi berbagai pihak terkait diantaranya:

A. Bagi Sekolah

1. Memberikan inovasi mengenai media pembelajaran daring dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik.
2. Memberikan sumbangsih berbentuk data statistik peningkatan keterampilan belajar peserta didik sebagai bentuk nyata efektif atau tidaknya penggunaan *Google Classroom* sebagai media *e-Learning*.

Fanny Fitri Andriani, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN PPKN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR PESERTA DIDIK (STUDI KUASI EKSPERIMEN TERHADAP KELAS VIII DI SMP NEGERI 40 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

B. Bagi Guru

1. Mengirimkan pemberitahuan ke peserta didik melalui *Google Classroom* sebagai media pembelajaran untuk memulai diskusi *online* atau memberitahu mereka tentang kegiatan pembelajaran *online* tertentu.
2. Memberikan sumbangan sebagai referensi untuk mengatasi masalah pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang terkesan monoton dan membosankan.
3. Memberikan informasi dan literasi dalam pengembangan proses pembelajaran khususnya melalui media pembelajaran *Google Classroom* sebagai penunjang pembelajaran serta memberi wawasan akan pentingnya mengembangkan keterampilan belajar peserta didik.
4. Memotivasi pengajar agar mampu berinovasi dan berkreasi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan untuk keperluan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

C. Bagi Peserta Didik

1. Menerapkan aplikasi *Google Classroom* sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran dan siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru mengenai cara belajar dan penerapannya.
2. Membantu peserta didik dalam upaya meningkatkan keterampilan belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan meskipun tidak tatap muka secara langsung.
3. Memotivasi peserta didik agar tertarik belajar Pendidikan Kewarganegaraan sehingga hasil belajar yang dicapai maksimal.
4. Memberikan pemahaman tentang *E-learning* yang menjadi sumber pembelajaran pada saat pandemi Covid-19 ini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan merupakan hal yang penting demi memperlancar penulisan skripsi yang akan dilakukan, dan sistematikanya adalah sebagai berikut:

Fanny Fitri Andriani, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN PPKN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR PESERTA DIDIK (STUDI KUASI EKSPERIMEN TERHADAP KELAS VIII DI SMP NEGERI 40 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1) Bab I Pendahuluan

Bab ini mengemukakan mengenai latar belakang penelitian berdasar dari keadaan faktual, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2) Bab II Kajian Pustaka

Bab ini mengemukakan kajian pustaka yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian ini, berikut dengan hasil penelitian terdahulu. Dalam bab ini akan dijelaskan tentang pembelajaran PKn, pembelajaran dalam jaringan, media pembelajaran *Google Classroom*, dan keterampilan belajar.

3) Bab III Metode Penelitian

Bab ini mengemukakan metode penelitian, pendekatan penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data penelitian, dan pembahasan hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian.

4) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang laporan hasil penelitian, deskripsi hasil penelitian, analisis hasil penelitian dan pembahasan hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian.

5) Bab V Simpulan dan Rekomendasi

Bab ini menyajikan simpulan dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini berisi tentang simpulan yang ditarik dari analisis data, pembahasan dan rekomendasi-rekomendasi.