

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran dengan penerapan kurikulum 2013 menggunakan prinsip pembelajaran (1) Peserta didik difasilitasi untuk mencari tahu, (2) Pemanfaatan teknologi informasi dari komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, (3) Peserta didik belajar dari berbagai sumber belajar di mana peserta didik dapat menimba ilmu dari siapa saja dan di mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet dari media atau sumber lainnya. Pembelajaran yang ada pada kurikulum 2013 diharapkan dapat menghantarkan siswa memenuhi kemampuan abad 21 (Mufaroha dan Kusumawati, 2018).

Abad ke-21 disebut sebagai abad pengetahuan, abad ekonomi berbasis pengetahuan, abad teknologi informasi, globalisasi, revolusi industri 4.0, dan sebagainya. Pada abad ini, terjadi perubahan yang sangat cepat dan sulit diprediksi dalam segala aspek kehidupan meliputi bidang ekonomi, transportasi, teknologi, komunikasi, informasi, dan lain-lain. Perubahan yang berlangsung sangat cepat ini dapat memberikan peluang jika dapat dimanfaatkan dengan baik tetapi juga dapat menjadi bencana jika tidak diantisipasi secara sistematis, terstruktur, dan terukur. Salah satu contoh dari perubahan yang sangat cepat ini adalah dalam bidang teknologi informasi (Redhana, 2019).

Era revolusi 4.0 akan membuat perubahan penting salah satunya adalah sistem pendidikan Indonesia. Perubahan dalam sistem pendidikan tentu akan berdampak pada peran guru. Guru dituntut untuk sangat efisien dalam menghasilkan siswa yang mampu memenuhi tantangan revolusi industri. Revolusi industri ini juga mempengaruhi pendidikan yang disebut pendidikan 4.0 yang ditandai dengan penggunaan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai pelopor dalam dunia pendidikan, guru harus meningkatkan kompetensi dalam menghadapi era pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 mengharuskan guru untuk dapat mengambil keuntungan dari kemajuan teknologi informasi yang sangat cepat untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul, saat ini guru menghadapi generasi milenium yang tidak asing dengan dunia digital. Hal ini menunjukkan bahwa lulusan sekolah harus bisa memenuhi tantangan industri 4.0. Oleh karena itu, guru harus meminimalisir dominasi dalam proses belajar mengajar dengan harapan siswa dapat mengatasi kecerdasan perangkat (Maulana dan Asrowi, 2019).

Saat ini dunia dikejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh sebuah virus yang bernama corona atau dikenal dengan istilah covid-19. Akibat adanya pandemi covid-19 ini, menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19 tersebut. *Social distancing* menjadi pilihan berat bagi setiap negara dalam menerapkan kebijakan untuk pencegahan penyebaran covid-19 karena kebijakan ini berdampak negatif terhadap segala aspek kehidupan. Pembatasan

interaksi sosial masyarakat dapat menghambat laju pertumbuhan dan kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan namun tidak ada pilihan lain karena cara ini adalah yang paling efektif. Kebijakan *social distancing* berakibat fatal bagi kehidupan manusia masalah ekonomi yang paling terasa dampaknya karena hal ini menyentuh berbagai lapisan masyarakat tak terkecuali dibidang pendidikan juga ikut terdampak. Keputusan pemerintah yang mendadak dengan meliburkan atau memindahkan proses pembelajaran dari sekolah ke rumah membuat kewalahan banyak pihak. Peralihan pembelajaran ini memaksa berbagai pihak untuk mengikuti alur yang sekiranya bisa ditempuh agar pembelajaran dapat berlangsung. Dan yang menjadi pilihan saat ini adalah dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara daring (Wicaksana dkk, 2020).

Perkembangan teknologi informasi dan internet saat ini sangat pesat sehingga bukan hanya mempengaruhi produk elektronik saja, melainkan juga dalam dunia pendidikan terutama dalam metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran *online* yang saat ini sedang berkembang dan mulai digunakan adalah *google classroom*. *Google classroom* merupakan aplikasi yang dikhususkan untuk media pembelajaran *online* atau istilahnya adalah kelas *online* yang dapat membantu guru dalam membuat, membagikan dan mengelompokkan setiap tugas tanpa menggunakan kertas lagi serta para siswa juga nantinya dapat belajar, menyimak, membaca dan mengirim tugas dari jarak jauh (Soni dkk, 2018). Sehingga penggunaan *google classrom* dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif. Penggunaan aplikasi *google clasroomi*

ini sangat membantu terlebih ditengah situasi pandemi covid-19 yang diharuskan jaga jarak atau *social distancing*, maka aplikasi *google clasroom* dapat digunakan sebagai solusi agar kegiatan belajar mengajar tetap berjalan dengan bagaimana mestinya.

Peran guru semakin penting dan strategis sekarang hal ini karena akan terjadinya masa pandemic merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia. Krisis benar-benar datang tiba-tiba pemerintah di belahan bumi manapun termasuk Indonesia harus mengambil keputusan yang pahit menutup sekolah untuk mengurangi kontak orang-orang secara masif dan untuk menyelamatkan hidup atau tetap harus meembuka sekolah dalam rangka survei para pekerja dalam menjaga keberlangsungan ekonomi. ada dua dampak bagi keberlangsungan pendidikan yang disebabkan oleh pandemi pertama adalah dampak jangka pendek, yang diresahkan oleh banyak keluarga di Indonesia baik di kota maupun di desa. Banyak keluarga yang kurang familiar melakukan sekolah di rumah. Demikian juga dengan problem psikologis anak-anak yang terbiasa belajar bertatap muka langsung dengan guru-guru mereka. Seluruh elemen pendidikan secara kehidupan sosial ‘terpapar’ sakit karena. Pelaksanaan belajar mengajar dilaksanakan secara online. Proses ini berjalan pada skala yang belum pernah terjadi sebelumnya. Tak terlepas pada desa-desa terpencil yang berpenduduk usia sekolah sangat padat menjadi kebingungan, sebab infrastruktur informasi

teknologi sangat terbatas. Penilaian siswa bergerak online dan banyak trial and error dengan sistem, malah banyak penilaian yang banyak dibatalkan. Kedua adalah dampak jangka panjang dari ini. Dampak pendidikan dari sisi waktu jangka panjang adalah aspek keadilan dan peningkatan ketidaksetaraan antar kelompok masyarakat dan antar daerah di Indonesia. (Syafriada, 2020)

Bersekolah di rumah bagi keluarga di Indonesia adalah sebuah kejutan besar khususnya bagi produktifitas orang tua yang biasanya sibuk dengan pekerjaan diluar rumah. Demikian juga dengan problem psikikogis anak-anak dengan berdasarkan masalah yang terjadi di masa pandemi covid-19 dan bagaimana upaya dalam melaksanakan pembelajaran secara daring sehingga guru dan siswa harus mampu menyesuaikan diri dalam melaksanakan pembelajaran berbasis daring, namun melihat kondisi di wilayah Provinsi Maluku Utara yang merupakan gugusan pulau banyak juga akses jaringan yang masih kurang, sumber daya listrik juga belum memadai, sebagian besar siswa juga belum terbiasa mengikuti pembelajaran secara daring dan masih memiliki kemampuan yang kurang tentang pemanfaatan teknologi serta orang tua memiliki keterbatasan alat bantu yang mengakses proses pembelajaran anaknya di rumah sehingga ini yang akan menjadi kendala saat proses belajar mengajar dilakukan secara daring.

Dari permasalahan diatas perlu adanya penelitian untuk melihat efektif atau tidak pembelajaran daring dilaksanakan sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Elektrolit Dan**

**Nonelektrolit Dimasa Pandemic Dikelas X IPA Madrasah Aliyah Negeri
1 Kota Ternate”.**

B. Identifikasi Masalah

- 1) Pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh.
- 2) Akses jaringan dan sumber daya listrik belum memadai.
- 3) Rendahnya pengetahuan siswa dalam pemanfaatan teknologi.
- 4) Keterbatasan alat teknologi yang dimiliki siswa dan orang tua.

C. Batasan Masalah

- a. Penggunaan google classroom terhadap hasil belajar siswa
- b. Materi larutan elektrolit dan non elektrolit
- c. Penilaian ditinjau pada ranah kognitif

D. Rumusan Masalah

- a. Apakah terdapat efektivitas penggunaan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa di masa pandemi pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit.
- b. Berapa besar efektivitas penggunaan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa di masa pandemi pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit

E. Tujuan Pembelajaran

- a. Untuk mengetahui apakah terdapat efektivitas penggunaan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa di masa pandemic pada materi larutan elaktrolit dan nonelektrolit.

- b. Untuk mengetahui berapa besar efektifitas penggunaan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa di masa pandemic covid-19 pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Siswa

Dengan penelitian ini, siswa dapat melatih kemampuan belajar dengan jarak jauh.

2. Guru

Dengan penelitian ini, guru dapat menerapkan penggunaan *google classroom* untuk melatih kemampuan belajar jarak jauh.

3. Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan peneliti selama kegiatan belajar dan menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.