

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Media dapat membantu proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik terjalin secara optimal. Selain itu, peserta didik akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran di kelas secara menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media yang dimaksud disini adalah alat yang digunakan untuk mengirimkan isi materi atau pesan dari pendidik kepada peserta didik atau sebaliknya peserta didik kepada pendidik. Media pembelajaran juga digunakan peserta didik sebagai sumber belajar. Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk mendukung dan mempermudah terjadinya suatu proses pembelajaran.

Media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu meliputi alat bantu dalam mengajar serta membawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (peserta didik), akan tetapi saat ini banyak peserta yang merasa jenuh dengan aktivitas yang monoton dan membebani. Keberadaan media bukan satu-satunya komponen yang menjamin keberhasilan suatu proses kegiatan pembelajaran, namun tanpa adanya media yang mendukung maka kegiatan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara maksimal. Media pembelajaran juga dapat dilakukan dengan menggunakan media komunikasi telepon, computer, internet dan sebagainya sehingga interaksi antara pendidik dan peserta didik tidak hanya dilakukan dengan melalui hubungan tatap muka tapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut.

E-learning merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi (IT) berbasis web yang dapat diakses dari jarak jauh sehingga pembelajaran tidak hanya terpaku dalam ruang kelas dan dalam jam yang tertentu saja namun dapat tetap dilakukan kapan saja dimana saja. Inovasi pembelajaran *e-learning* merupakan model pembelajaran yang baru dalam Pendidikan dimana memberikan peran dan fungsi yang besar bagi dunia Pendidikan. Teknologi komputer dan internet baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak memberikan tawaran dan pilihan bagi dunia Pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan tidak hanya terletak pada

faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi melaiikan juga fasilitas multimedia yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. *E-learning* sangat bermanfaat bagi pembelajaran karna sifatnya fleksibel, yang memungkinkan user mengakses informasi dan sumber belajar tanpa terbatas ruang dan waktu.

Hal ini untuk menjawab kekurangan dan kelemahan pendidikan konvensional diantaranya adalah keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pendidikan konvensional. Teknologi informasi (IT) yang memiliki setandar internet bisa menjadi solusi permasalahan tersebut karna sifat dari internet yaitu memungkinkan segala sesuatu terhubung, murah, sederhana dan terbuka sehingga internet bisa digunakan oleh siapa saja (*everyone*) dimana saja (*Anywhere*), kapan saja (*everytime*) dan bebas digunakan (*available to every one*). Model pembelajaran dengan *e-learning* dapat bermanfaat untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Melalui *e-learning* materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja,

Sistem *e-learning* yang sudah umum digunakan ada bermacam-macam diantaranya *e-modul*, *moodle* dan *goggle classroom*. Perkembangan tentang informasi dan teknologi sangat penting mengingat setiap tahun ketahun ilmu pengetahuan dan informasi selalu berkembang. Salah satu metode pembelajaran yang sedang berkembang dan mulai digunakan adalah *google classroom* adalah aplikasi yang dihususkan untuk media pembelajaran *online* atau dengan istilahnya adalah kelas *online* sehingga dapat membagikan serta mengelompokan setiap tugas tanpa menggunakan kertas lagi. Penggunaan *google classroom* akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif terlebih pendidik dan peserta didik dapat setiap saat bertatap muka melalui kelas *online google classroom*. Peserta didik juga nantinya dapat belajar, menyimak, membaca, mengirimkan tugas, dari jarak jauh.

Table 1. Data Populasi Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Pekalongan

No	Kriteria	Frekuensi (orang) / persentase	
		XI.IPS 1	%
1	Motivasi tinggi	-	-
2	Motivasi sedang	3	20%
3	Motivasi rendah	8	50%
4	Motivasi sangat rendah	4	30%
Jumlah		15	100%

Sumber: Data Nilai Observasi Motivasi Belajar Siswa Pra Survei

Berdasarkan data yang di paparkan maka dapat diketahui bahwa pada kelas XI IPS 1 jumlah peserta didik yang memiliki motivasi belajar dengan kriteria sedang hanya 3 orang dengan persentase 20%, kriteria rendah 8 orang dengan persentase 50%, kriteria sangat lemah 4 orang dengan persentase 30%, sedangkan pada kriteria tinggi 0. Jadi dapat di simpulkan pada kelas XI IPS 1 bahwa 3 peserta didik yang masuk kriteria sedang, 8 peserta didik masuk dalam kriteria rendah, dan 4 peserta didik masuk dalam kriteria sangat rendah sedangkan pada kriteria tinggi 0. Dari 15 siswa pada kelas XI IPS 1 memiliki motivasi belajar yang rendah maka perlu ditingkatkan motivasi belajarnya dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *google classroom*.

Berdasarkan kriteria motivasi belajar siswa dapat dikatakan memiliki motivasi belajar tinggi apabila memiliki indikator seperti.

1. Tekun menghadapi tugas.
2. Ulet menghadapi kesulitan.
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah belajar.
4. Lebih senang bekerja mandiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya.
7. Tidak mudah melepas hal yang diyakini.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Dari 4 kriteria motivasi belajar, pada kriteria motivasi belajar sangat rendah jika hanya memiliki kriteria 2 pada indikator motivasi . Pada kriteria motivasi rendah apabila memiliki kriteria 4 pada indikator motivasi. Pada kriteria motivasi sedang jika hanya memiliki kriteria 6 pada indikator. Pada motivasi sangat tinggi apabila memiliki semua kriteria indikator motivasi belajar yaitu 8. Masing-masing kriteria indikator tersebut dijabarkan menjadi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Pada sekolah menengah atas SMA Negeri 1 Pekalongan khususnya pada kelas penjurusan ilmu pengetahuan sosial (IPS), di temukan fakta bahwa kurang optimalnya penggunaan media dan teknologi pada saat pembelajaran ekonomi berlangsung. Berdasarkan hasil pra survey yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru dan pesertadidik di SMA Negeri 1 Pekalongan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih belum mampu untuk memenuhi kebutuhan pesertadidik. Pendidik hanya sebatas menggunakan buku paket dan latihan soal yang diberikan kepada peserta didik, membuat siswa merasa bosan dalam

kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga masih ditemui salah satu hambatan dalam proses pembelajaran ekonomi yaitu motivasi belajar siswa yang rendah. Oleh karena itu penerapan media pembelajaran berbasis *google classroom* dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pelajaran yang lebih bervariasi untuk menunjang ketercapaian pembelajaran.

Google classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Layanan aplikasi *google classroom* ini di asumsikan dan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam menjawab persoalan dan hambatan pembelajaran dikelas. Seperti terbatasnya waktu yang tersedia di dalam kelas dikelas dan kurangnya waktu untuk mengkaji materi pembelajaran. Selain itu, melalui *google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas, mengakses materi pembelajaran bahkan menilai tugas-tugas yang telah dikumpulkan oleh peserta didik.

Melihat fenomena diatas diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan perkembangan teknologi kreatif dan inovatif. Contoh dari perkembangan teknologi adalah *smartphone*. Rata-rata 90% siswa disekolah menggunakan *smartphone*. Dalam hal ini diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan *smartphone* tersebut sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam judul: **Penerapan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Pekalongan.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi pada saat proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan media pembelajaran *E-learning* berbasis *google classroom* dapat meningkatkan motivasi belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pekalongan ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan: Untuk mengetahui apakah penerapan media pembelajaran *E-learning*

berbasis *google classroom* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pekalongan.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan dalam memperluas pengetahuan penggunaan media pembelajaran *E-learning* berbasis *google classroom* penelitian ini juga dapat sebagai bahan acuan dan referensi untuk pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti disini adalah untuk mengetahui penelitian penggunaan media pembelajaran *E-learning* berbasis *google classroom*. Selain itu juga dapat memberikan pengalaman dan wawasan mengenai masalah-masalah yang ada disekolah. Selain itu juga penelitian ini berfungsi sebagai syarat menyelesaikan studi calon pendidik.

b. Bagi Pendidik

Sebagai bahan pertimbangan dan lebih membuka wawasan pendidik akan keberagaman media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dan dipilih untuk di terapkan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik memperoleh pengalaman baru yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *google classroom* dan siswa dapat lebih mudah dalam mengakses pembelajaran.

E. Asumsi Penelitian

Penelitian ini menyangkut dua variabel yaitu penerapan media pembelajaran dan motivasi belajar siswa. penerapan media pembelajaran disini yaitu menggunakan media *e-learning* berbasis *google classroom* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Asumsi penerapan media pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* pada pembelajaran ekonomi materi kebijakan fiskal sebagai *classroom* yang di terapkan merupakan media pembelajaran berupa aplikasi yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Sehingga memudahkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran dan informasi dari pendidik. Penerapan media pembelajaran *e-*

learning berbasis *google classroom* pada pembelajaran ekonomi sebagai media pembelajaran yang praktis, menarik serta dapat menarik motivasi belajar siswa untuk terus belajar.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup atau batas penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* digunakan oleh peserta didik dan pendidik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi yaitu kebijakan fiskal dan kebijakan moneter.
2. Penggunaan aplikasi *google classroom* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi hanya bisa berjalan jika ada internet atau dalam jaringan.
3. Siswa yang dijadikan subyek penelitian adalah kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pekalongan.
4. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan awal semester 2 tahun pelajaran 2021/2022