

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang dapat mempercepat pengembangan potensi manusia untuk melaksanakan tugas yang diberikan karena hanya manusia yang bisa mendidik dan didik.<sup>1</sup> Penelitian pendidikan yang harus dikembangkan tentunya bersifat teoritis, praktis dan filosofis. Teori dan praktek dalam dunia pendidikan telah berkembang seiring meningkatnya perkembangan peradaban manusia.<sup>2</sup>

Menurut Himmi, proses pembelajaran sebenarnya memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran yang diselenggarakan lebih mengutamakan dan bermanfaat bagi siswa. Hal ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk menggali potensi dirinya secara optimal dengan cara yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Pembelajaran saat ini dimodernisasi menggunakan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu siswa memahami secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif dan menyenangkan. Selain itu, mahasiswa diharapkan memiliki keahlian dalam penerapan teknik-teknik tersebut.

Menurut Asih, para ahli filosofi pendidikan sering mengatakan pendidikan pada masa Revolusi Industri 4.0 untuk mendeskripsikan berbagai macam cara dimana teknologi *cyber* bisa diintegrasikan ke dalam pembelajaran fisik dan non-

---

<sup>1</sup> Udin Syaefudin Sa'ud and Abi Syamsudin Maknum, *Perencanaan Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011).

<sup>2</sup> Nur Aedi, *Dasar-Dasar Manajemen Pendidikan* (Yogyakarta: Gosyen Publishing, 2015).

fisik. Pendidikan di masa revolusi industri 4.0 adalah fenomena yang merespon kebutuhan revolusi industri, mengadaptasi kurikulum baru sesuai dengan situasi saat ini, kurikulum dapat membuka jendela dunia melalui genggaman, misalnya menggunakan *Internet of Things* (IoT). Di sisi lain, guru pun mendapatkan banyak referensi dan cara pengajaran.<sup>3</sup>

Akan tetapi, yang terjadi sekarang adalah dunia pendidikan sedang diterpa penyakit virus corona atau lebih dikenal dengan Covid-19. Berbagai keputusan pemerintah dalam menghadapi virus corona saat ini, salah satunya adalah memindahkan proses pembelajaran dari sekolah menjadi di rumah yang mengharuskan pendidik memiliki keterampilan dan kemampuan berfikir kreatif dan inovatif. Semakin berkembangnya teknologi maka diarahkan untuk memanfaatkan teknologi dengan baik untuk menunjang proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan aplikasi *google classroom*.

*Google classrom* bisa mempermudah guru dan murid dalam melakukan proses pembelajaran karena dapat menghemat waktu hal itu disebabkan *google classroom* bisa diakses dimana dan kapan pun dengan menggunakan koneksi jaringan internet, *google classroom* dapat diakses dengan menggunakan PC ataupun melalui ponsel dan tablet berbasis android dan iOS, dengan *google classroom* ini maka guru dan murid dapat berhubung secara digital, hal ini dapat mempermudah guru untuk memberikan materi dan tugas kepada murid. Salah satu keunggulan dari *google classroom* adalah murid dapat melakukan diskusi secara online baik dengan guru atau murid lainnya dengan menggunakan aplikasi tersebut.

---

<sup>3</sup> <https://ombudsman.go.id/artikel/r/artikel-pendidikan-era-revolusi-industri-40-di-tengah-covid-19>

Dalam pelaksanaan terdapat beberapa kendala yang dialami siswa dan guru, contohnya: siswa sering mengeluhkan pembelajaran online karena ketersediaan kouta internet yang besar, sehingga sebagian orang tua kurang siap menambah anggaran untuk perlengkapan pembelajaran berbasis online dan sebagian siswa juga mengeluhkan kurangnya pemahaman mereka terhadap mata pelajaran khususnya matematika, kurangnya penjelasan dari guru. Pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka tetapi hanya melalui sistem online. Demikian pula beberapa guru sering memberikan banyak tugas akibatnya siswa bosan dan terbebani dengan tugas pembelajaran berbasis online tersebut.

Jika siswa mengalami sulitnya akses jaringan, ketiadaan fasilitas penunjang belajar dan ketiadaan kouta, maka itu sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar karena ketiga hal tersebut adalah syarat utama bagi siapa pun yang akan melaksanakan pembelajaran daring. Jika tiga hal tersebut tidak terpenuhi maka pembelajaran secara daring tidak terlaksana dengan baik.

Pada saat peneliti melaksanakan PPL di SMP Negeri 20 Banjarmasin terdapat kendala mengajar pada penggunaan *google classroom* salah satunya kurangnya semangat dalam mengerjakan tugas dan menurunnya jumlah siswa dalam pengumpulan tugas yang awalnya hampir satu kelas mengerjakan tugas dan seiring berjalannya waktu tinggal beberapa orang yang mengerjakan tugas itulah salah satu alasan peneliti meneliti judul tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Problematika Penggunaan *Google Classroom* sebagai Sarana

Pembelajaran Akibat Pandemi Covid-19 terhadap Motivasi Belajar Matematika di SMPN 20 Banjarmasin 2021/2022”

## **B. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami judul, penulis perlu menjelaskan beberapa konsep dasar penelitian ini.

### **1. Problematika**

Problematika adalah suatu masalah pembelajaran yang dihadapi dan permasalahan tersebut menjadi hambatan untuk mencapai tujuan.

### **2. *Google Classroom***

*Google classroom* adalah suatu aplikasi yang disediakan oleh *Google For Education* untuk menciptakan ruang kelas dalam dunia maya.

### **3. Covid-19**

Covid-19 merupakan jenis virus dari *family coronaviridae* yang menyerang pernapasan dan bisa menular melalui tetesan batuk maupun bersin yang berpindah dengan menggunakan media tangan dan menempel ke benda mati yang sering disentuh oleh manusia.

### **4. Motivasi Belajar Matematika**

Motivasi belajar matematika adalah suatu dorongan yang muncul pada diri seorang siswa dengan semangat melakukan kegiatan belajar matematika.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah:

1. Apa saja problematika penggunaan *google classroom* sebagai sarana pembelajaran akibat pandemi Covid-19 terhadap motivasi belajar matematika di SMPN 20 Banjarmasin?
2. Bagaimana solusi problematika penggunaan *google classroom* sebagai sarana pembelajaran akibat pandemi Covid-19 terhadap motivasi belajar matematika di SMPN 20 Banjarmasin?
3. Bagaimana motivasi belajar matematika di SMPN 20 Banjarmasin pada pandemi Covid-19 dengan menggunakan *google classroom* sebagai sarana pembelajaran?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk:

1. Untuk mengetahui problematika penggunaan *google classroom* sebagai sarana pembelajaran akibat pandemi Covid-19 terhadap motivasi belajar matematika di SMPN 20 Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui solusi problematika penggunaan *google classroom* sebagai sarana pembelajaran akibat pandemi Covid-19 terhadap motivasi belajar matematika di SMPN 20 Banjarmasin.
3. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar matematika di SMPN 20 Banjarmasin pada pandemi Covid-19 dengan menggunakan *google classroom* sebagai sarana pembelajaran.

#### **E. Signifikansi Penelitian**

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

## **1. Secara Teoritis**

### **a. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan sumbangan ilmu pengetahuan tentang problematika pembelajaran menggunakan *google classroom* sehingga dapat mengetahui masalah apa saja yang terjadi selama pembelajaran.

### **b. Bagi Kampus**

Diharapkan dapat menambah wawasan yang luas dan sebagai acuan bagi peneliti lain terkait problematika dan solusi dalam menggunakan *google classroom* sebagai sarana pembelajaran.

## **2. Secara Praktis**

### **a. Bagi Murid**

- 1) Memberikan semangat belajar kepada peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran yang menyenangkan.
- 2) Untuk meningkatkan prestasi dan hasil belajar peserta didik.

### **b. Bagi Pendidik**

Sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dalam menerapkan *google classroom* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih menyenangkan agar motivasi siswa lebih tinggi.

### **c. Bagi Kepala Sekolah**

Sebagai salah satu bahan masukan dan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan pengembangan pembelajaran, khususnya dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat pada kurikulum darurat.

#### **d. Bagi Peneliti**

Menambah wawasan peneliti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan *google classroom* sebagai media pembelajaran.

### **F. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Diantara karya ilmiah yang membahas tentang pembelajaran daring adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Farid Maulana, “Problematika Penggunaan *Google Classroom* Sebagai Sarana Pembelajaran Akibat Pandemi Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar IPA di SMP Negeri 4 Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020”.

Penelitian ini dilakukan kepada siswa menengah pertama kelas 7 dan 8 yang berjumlah 50 siswa. Uji keabsahan data dilakukan menggunakan triangulasi sumber data. Hasil penelitian ini yaitu: (1) Problematika yang bersifat internal meliputi siswa kesulitan dalam mengoperasikan *google classroom*, terdapat 1,03% siswa yang belum mempunyai *smartphone*, terdapat siswa yang kurang memahami isi materi serta kurangnya penjelasan materi IPA yang telah disampaikan oleh guru melalui *google classroom*. Problematika yang bersifat eksternal meliputi siswa kurang mendapat perhatian dan dukungan dari lingkungan keluarga dan kurangnya interaksi secara langsung dari guru terhadap siswa. (2) Upaya

kepala sekolah yaitu bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam hal sarana prasarana, wali kelas bertugas untuk mendata kemudian oleh pihak sekolah diberikan bantuan berupa video yang langsung dapat diakses siswa melalui forum pada *google classroom*, upaya guru yaitu menggunakan pembelajaran berupa video dan memantau setiap perkembangan siswa dalam memahami pembelajaran melalui *google classroom*, upaya siswa yaitu mencari materi yang belum dipahami melalui *google*, *youtube* serta beberapa sumber buku lainnya. Tingkat motivasi belajar IPA siswa SMP Negeri 4 Salatiga dalam pembelajaran menggunakan *google classroom* selama adanya Covid-19 yaitu sedang dengan frekuensi 28 dan presentase 56%.

2. Penelitian Nabila Aulia Chaerunnisa “Problematika Pembelajaran Daring dalam Pemahaman Berhitung di Masa Pandemi kelas 2 SD Negeri 1 Pabuwaran”

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis apa saja problematika pembelajaran daring dalam pemahaman berhitung di masa pandemi kelas 2 di SD Negeri 1 Pabuwaran. Peneliti ini menggunakan penelitian kualitatif dengan subjeknya yaitu guru kelas 2, siswa kelas 2 dan orang tua kelas 2.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa problematika pembelajaran daring dalam pemahaman berhitung dapat dilihat dari beberapa sisi yaitu, guru, siswa, orang tua, sarana prasarana lingkungan keluarga dan motivasi. Selain itu, pembelajaran matematika khususnya berhitung menjadi

kesulitan dan tantangan tersendiri di masa pembelajaran daring. Upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi masalah pemahaman berhitung siswa yaitu guru meningkatkan pemahaman anak dengan memberikan video pembelajaran yang menarik bagi anak, memberikan soal-soal kepada siswa guna mengasah kemampuan anak.

3. Peneliti Ahmad Maulidin, “Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Minu Bululawang”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi pemanfaatan aplikasi *google classroom* siswa kelas V Minu Bululawang, untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas V Minu Bululawang, untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan aplikasi *google classroom* terhadap motivasi belajar siswa kelas V Minu Bululawang.

Sampel pada penelitian ini berjumlah 96 siswa kelas V-A V-B dan V-C dengan menggunakan sampling kuota. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif dan teknik analisis data menggunakan analisis regresi sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Siswa kelas V Minu Bululawang memiliki persepsi baik terhadap aplikasi *google classroom* karena memberikan rasa nyaman kepada penggunaannya. Selain itu, fitur yang keren juga menjadi faktor dalam memberi rasa ketertarikan kepada siswa.

2) Siswa kelas V Minu Bululawang memiliki motivasi belajar dalam kategori sedang dengan jumlah 46 siswa dan presentase sebesar 48%.

3) *Google classroom* berpengaruh secara signifikan data negative terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikan sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), artinya semakin rendah kenyamanan *google classroom* akan semakin tinggi motivasi belajar siswa. Adapun pengaruh atau sumbangan yang diberikan *google classroom* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 36,2%.

### G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami penelitian ini, maka sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: Berisi tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, sistematika penulisan.

BAB II : Berisi tentang landasan teori yang meliputi pengertian problematika, *google classroom*, sarana prasarana, Covid-19 dan motivasi belajar matematika dan kerangka fikir.

BAB III: Berisi tentang metode penelitian yaitu, jenis penelitian dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data dan pengecekan keabsahan data.

BAB IV: Berisi tentang laporan hasil penelitian dan analisis data.

BAB V : Berisi tentang penutup yang meliputi kesimpulan dan sa