

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia dituntut untuk terus berupaya mempelajari, memahami dan menguasai berbagai macam disiplin untuk kemudian diaplikasikan dalam segala dalam kehidupan manusia. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan pendidikan seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan dan menuju kepada keberhasilan.

Pendidikan adalah suatu bentuk investasi jangka panjang yang penting bagi seorang manusia. Pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang pantas dan berkeadilan di masyarakat serta tidak menyusahkan orang lain.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2008 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1 berbunyi “ Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk memperoleh proses pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut siswa menjadi kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran sesungguhnya memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran yang diselenggarakan dengan mengedepankan kebermaknaan dan kemanfaatan bagi pembelajar. Hal tersebut diharapkan untuk menciptakan suatu pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi dan menggali

potensinya secara optimal, kreatif dan menyenangkan. Pembelajaran saat ini lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu siswa dalam mencerna materi pembelajaran secara interaktif, produktif, afektif, inspiratif, konstruktif dan menyenangkan.

Salah satu perkembangan teknologi modern yang up to date sekarang ini adalah pemanfaatan internet sebagai model pembelajaran alternatif, *E-learning* merupakan suatu pembelajaran yang punya beragam cara dan tidak monoton pada suatu tempat. Hal inilah yang biasa disebut dengan pemanfaatan *E-learning* dalam pembelajaran.

Sistem pembelajaran berbasis multimedia (teknologi yang meliputi teks, gambar, suara dan video) dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik dan mudah dalam penyampaian, sehingga peserta didik dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan menggunakan komputer yang dilengkapi internet. Dalam hal ini banyak *e-learning* yang di gunakan diantaranya *google* dan salah satu layanan yang ada di dalam *google* yaitu *google classroom* yang digunakan dalam pembelajaran aktif yang lebih efisien.

Saat ini dunia dikejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh virus corona atau di kenal dengan istilah COVID 19 yang berlangsung selama 5 bulan, sehingga berakibat pada lembaga pendidikan terutama tingkat Sekolah Dasar, Untuk mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah telah mengeluarkan sistem pembelajaran daring dengan pemanfaatan teknologi. Melalui pemanfaatan teknologi tersebut pembelajaran bisa tetap

dilaksanakan dengan baik. Dengan adanya teknologi informasi ini di harapkan pembelajaran bisa berjalan dengan baik.

Beberapa teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran diantaranya dengan menggunakan *e-learning*. *E-learning* adalah suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet atau media jaringan computer lainnya yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Pada masa pandemi COVID-19 ini *e-learning* digunakan oleh semua tingkat pendidikan, baik SD, SMP, SMA, maupun Perguruan tinggi dengan harapan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Pada masa pandemi COVID 19 pola pertemuan secara langsung sangat dibatasi sehingga Pembelajaran yang dilaksanakan pada sekolah dasar juga menggunakan pembelajaran jarak jauh dengan menerapkan *e-learning* melalui bimbingan orang tua. Dengan pembelajaran jarak jauh siswa memiliki keleluasan waktu belajar, dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan aplikasi *google classroom*.

Google classroom merupakan suatu layanan dari *google* yang di kembangkan untuk menjawab atau memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam pembelajaran ,dan tentunya suatu keunikan tersendiri jika ada guru yang menggunakan layanan *google classroom* ini dalam kelangsungan kegiatan belajar mengajar. *Google classroom* bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam membuat dan memberikan tugas kepada peserta didik, didalam *google classroom* siswa dan guru membuat kelas dan didalam *google classroom* ini guru dapat

Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran, ketercapaian hasil belajar di pengaruhi oleh berbagai unsur. Unsur yang paling utama adalah unsur guru, unsur siswa, unsur kurikulum, dan sarana prasarana pendukung proses pembelajaran hasil belajar dapat dilihat dari dalam masa pandemi Covid 19. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari tugas-tugas yang diberikan oleh guru melalui *Google Classroom*, maka dari itu guru dapat melihat sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa dan dapat memberikan penilaian dalam bentuk angka.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ Efektivitas Penerapan *E-learning* Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 104222 Sei Glugur”

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas , Peneliti Membatasi masalah yang diteliti yakni: Efektivitas Penerapan *E-learning* Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Negeri No.104222 Sei Glugur

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas penerapan *e-learning* menggunakan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas tinggi SD negeri no.104222 sei glugur?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas penerapan *e-learning* menggunakan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas tinggi SD negeri no.104222 sei glugur.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- b. Penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran.
- b. Sebagai refrensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini adalah:

1. Bagi Calon Guru

Dapat memberikan pengalaman serta pengetahuan baru dalam penggunaan *google classroom* terhadap pembelajaran sekolah dasar.

2. Bagi Guru

Dapat dijadikan masukan dalam penggunaan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam penggunaan *google classroom*.

