

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor utama yang menentukan kesinambungan pembangunan. Selain itu, pendidikan juga sangat penting bagi setiap manusia karena segala bentuk kemajuan baik teknologi informasi, sosial dan budaya dapat dicapai dengan ketersediaan lembaga-lembaga pendidikan. Menurut Permendikbud N03 Tahun 2020 mengenai karakteristik proses pembelajaran yang terdapat pada pasal 10 ayat (2) terdiri dari sifat interaktif, holistik, integratif, ilmiah, kontekstual, tematik, efisien, kolaboratif dan berpusat pada siswa. Berhasilnya suatu metode belajar dapat disebabkan dari banyak faktor, salah satunya minat belajar.

Minat merupakan dimana seseorang mempunyai perhatian dan keinginan untuk memahami dan belajar serta membuktikannya lebih jauh. Tumbuhnya Minat karena adanya perhatian terhadap suatu obyek di mana perhatian lebih lanjut menumbuhkan kemauan untuk mengetahui, mempelajari serta membuktikan. Minat juga merupakan kesadaran seseorang bahwasanya satu objek, suatu situasi atau soal yang terkait dengan dirinya sendiri. (Darmadi, 2017:23).

Minat belajar siswa di sekolah rendah di sebabkan oleh siswa yang kurang menguasai materi pembelajaran, dalam pembelajaran yang harus diperhatikan adalah penguasaan materi pembelajaran. Jika tanpa penguasaan materi pembelajaran tidak akan tercapai pembelajaran yang optimal dan hasil yang memuaskan. Dalam kegiatan pembelajaran, memilih peran yang sangat penting.

Jika siswa tidak mempunyai perhatian dan minat yang besar terhadap objek yang dipelajari maka sulit diharapkan siswa tersebut akan rajin dan menghasilkan hasil belajar yang baik. Sebaliknya, apabila siswa tersebut belajar dengan minat dan perhatian besar terhadap objek yang dipelajari, maka hasil yang didapat lebih baik. Belajar dengan minat akan lebih baik dari pada belajar tanpa minat (Lufri, 2020:13). Berdasarkan hasil wawancara observasi awal, selama pembelajaran *daring* di SMAN 2 Kota Jambi siswa merasa kurang bersemangat, merasa jenuh karena hanya mendengarkan saat belajar, saat pembelajaran *daring* siswa merasa lelah ketika lama menatap layar hp dan komputer, dan kurang memahami materi dikarenakan metode ceramah saat guru menerangkan materi sehingga minat siswa pun tidak besar ketika belajar *daring*.

Menurut Syahputra (2020:2) terdapat dua penyebab yang berpengaruh terhadap keinginan belajar yaitu faktor dari dalam dan dari luar. Faktor internal merupakan yang berasal dari diri sendiri seperti perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan. Faktor eksternal yang mempengaruhi yaitu minat belajar adalah faktor sekolah dan faktor keluarga seperti guru dalam proses pendidikan, sarana dan prasarana belajar. Suasana pembelajaran yang terjadi pada saat proses pembelajaran dapat menimbulkan aktivitas atau motivasi pada siswa adalah apabila terjadi adanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa maupun sebaliknya.

Faktor eksternal lainnya yang berpengaruh terhadap keinginan belajar adalah peran orang tua. Peran orang tua sangat penting bagi anak dalam proses pembelajaran. Motivasi yang diberikan orang tua berdampak besar pada anak sehingga dapat memicu minat belajarnya. Faktor internal sangat dipengaruhi

Kondisi siswa sendiri dipengaruhi oleh faktor internal. Kegiatan pembelajaran menekankan pada peran dan keikutsertaan peserta didik, tidak pada peran dominan guru, melainkan peran guru sebagai moderator, motivator dan pembimbing. (Darmadi, 2017:25).

Saat ini dunia sedang digemparkan dengan mewabahnya *coronavirus* memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Penutupan sekolah, madrasah serta universitas adalah akibat dari tentunya pandemi Covid (Setiawan, 2020:15). Dikarenakan penyebaran penyakit kembali meningkat, Kemendikbud menunda aktivitas sekolah dan pindah ke pembelajaran *online*/jarak jauh melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan yaitu perjalanan belajar dari rumah melewati sistem belajar *online*/jarak tidak dekat dilakukan agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Pembelajaran *daring* yang saat ini tentunya akan memiliki efek kepada keinginan belajarnya seorang siswa, karena suasana belajar saat ini sangat berbeda dengan sebelumnya. Hal ini dikarenakan siswa yang sebelumnya terbiasa dengan belajar secara langsung dengan guru dan temannya, sekarang hanya bisa mendengarkan dan melihat guru menjelaskan materi secara *online*. Bahkan ada sebagian dari guru memberikan materi belajar hanya berupa pekerjaan rumah dan menyuruh siswa belajar mandiri dari buku pembelajaran.

Minat timbul karena rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruhnya. Seseorang yang memiliki minat terhadap kegiatan tertentu cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap kegiatan

tersebut. Untuk mencapai tujuan tertentu perlu adanya dorongan untuk menumbuhkan minat yang dilakukan oleh guru, semangat pendidik dalam mengajar siswa yang berhubungan dengan minat belajar siswa. Maka dari itu perlunya kreativitas guru memilih aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh kepada siswa (Arum, 2020:102).

Pemilihan aplikasi dengan tepat akan mempengaruhi minat belajar siswa, yang biasanya dilakukan dengan memberikan tugas secara personal kepada siswa cenderung akan mengurangi minat belajar siswa. Berbagai model pembelajaran jarak jauh dilakukan diantaranya menggunakan Aplikasi *GoogleClassroom* dan *GoogleMeet*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyarankan kepada para pendidik bahwa *GoogleClassroom* sebagai salah satu *platform* belajar *daring* (*online*), menyusul diberlakukan work from home (WFH) akibat pandemi corona. *GoogleClassroom* adalah suatu aplikasi pembelajaran campuran secara *online* yang dapat digunakan secara gratis, guru bisa membuat kelas mereka sendiri dan membagikan kode kelas tersebut atau mengundang para siswanya.

Berdasarkan hasil observasi pada 11 januari 2021, selama pembelajaran *daring* di SMAN 2 Kota Jambi diperoleh bahwa pihak sekolah memilih untuk melakukan pembelajaran *daring* menggunakan media *GoogleClassroom* dan *GoogleMeet*. Guru dapat membagikan pembelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas. Masing-masing pengguna memiliki kelas dan membuat folder terpisah di *Drive* dimana siswa dapat mengirimkan pekerjaan untuk dinilai oleh guru. Siswa dapat mengumpulkan tugas berupa foto, video, dan melampirkan file dari aplikasi lain, sedangkan guru dapat melampirkan tugas esai atau pilihan ganda. Namun fenomena yang terjadi adalah nilai belajar yang diperoleh siswa

saat ini kurang memuaskan, hal ini disebabkan karena pergantian metode pembelajaran saat ini berbeda dengan metode pembelajaran sebelumnya, sebelum pandemi guru biasa menjelaskan di kelas, sehingga guru dapat mengetahui siapa siswanya yang tidak mengerti, bagian mana yang mereka tidak mengerti dan guru juga menyesuaikan penyampaian materi dengan karakter siswanya, sehingga siswa menjadi tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Namun berbeda dengan pembelajaran saat ini, dimana guru tidak dapat langsung menyampaikan materi pembelajaran, guru tidak dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan karakter siswa, sekarang guru hanya dapat menjelaskan pembelajaran secara *daring*, hal ini tentu berpengaruh terhadap minat belajar siswa, siswa menjadi kurang tertarik dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru saat ini.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *GoogleClassroom* dan *GoogleMeet* Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 Di SMAN 2 Kota Jambi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *GoogleClassroom* terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 2 Kota Jambi?
2. Bagaimana pengaruh *GoogleMeet* terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 2 Kota Jambi?

3. Bagaimana perbedaan *GoogleClassroom* dan *GoogleMeeter* terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 2 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Setelah diketahui permasalahan utama penelitian, maka tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh *GoogleClassroom* terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 2 Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh *Google Meet* terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 2 Kota Jambi.
3. Untuk mengetahui bagaimanaperbedaan dari pengaruh *GoogleClassroom* dan *GoogleMeeter* terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 2 Kota Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

1. Memberikan sumbangan materi pembelajaran yang belum terungkap dalam materi pembelajaran di sekolah maupun diperkuliahan
2. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan dan ilmu dalam mengembangkan penelitian
3. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengaruh media *GoogleClassroom* dan *GoogleMeet* terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 2 Kota Jambi

b. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis

Membantu memahami, dan menambah wawasan penulis mengenai pengaruh media *GoogleClassroom* dan *GoogleMeet* terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 2 Kota Jambi dan khususnya untuk memenuhi serta menyelesaikan penulisan karya ilmiah.

2. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini akan memberikan dampak positif terhadap siswa, menambahkan pengetahuan dan munculnya pemikiran-pemikiran kritis siswa.

3. Bagi Guru Sejarah

Hasil penelitian ini dapat menjadikan masukan, menambah wawasan dan pengalaman mengenai pengaruh media *GoogleClassroom* dan *GoogleMeet* terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 2 Kota Jambi

4. Bagi Pembaca

Proposal skripsi ini diharapkan dapat membantu memberikan pencerahan, wawasan dan pengetahuan baru bagi para pembaca terkait tentang pengaruh media *GoogleClassroom* dan *GoogleMeet* terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 2 Kota Jambi.

1.5 Fokus Penelitian

Pada penelitian ini peneliti fokus pada pengaruh *GoogleClassroom* dan *GoogleMeet* terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 2 Kota Jambi.