

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan pesat dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah secara fundamental cara orang Indonesia berinteraksi, bertukar informasi, dan menjalin hubungan. Mulai dari peningkatan jaringan telekomunikasi hingga pertumbuhan pesat penggunaan perangkat bergerak dan internet, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Telepon pintar, platform media sosial, aplikasi pesan instan, dan berbagai aplikasi lainnya telah menjadi alat komunikasi sehari-hari yang sangat penting bagi banyak orang.

Perlu ditekankan bahwa kemajuan teknologi tidak hanya menyangkut aspek teknis, tetapi juga memicu perubahan dalam struktur sosial, budaya, ekonomi, dan politik. Oleh karena itu, penelitian ini akan memberikan sumbangan yang berharga dalam memahami bagaimana masyarakat Indonesia beradaptasi dan mengatur dinamika teknologi yang terus berkembang, dengan tujuan menjaga kelangsungan interaksi sosial yang sehat dan berbudaya di era digital ini. (Rabbani, 2023)

Oleh karena itu, adaptasi terhadap kemajuan teknologi yang pesat sangat diperlukan oleh masyarakat Indonesia. Kemajuan teknologi telah mengubah aspek sosial, budaya, ekonomi, dan politik. Penelitian ini hadir untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana masyarakat Indonesia beradaptasi dan mengelola perubahan ini, sehingga interaksi sosial yang sehat dan berbudaya tetap terjaga di era digital.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan memiliki tujuan dan manfaat yang signifikan. TIK memiliki beberapa fungsi krusial dalam pembelajaran sebagai perangkat yang membantu baik siswa maupun guru dalam aktivitas belajar mengajar, seperti pembuatan program administratif, visualisasi data, dan pengelolaan data sebagai disiplin ilmu yang harus dikuasai siswa, serta sarana untuk memperoleh informasi, seperti yang tercermin dalam mata

pelajaran TIK pada kurikulum 2006 dan sebagai sarana belajar yang memperkaya proses pembelajaran. (Widianto et al., 2021)

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah merasuki semua lini kehidupan, khususnya dunia pendidikan. Sistem pengelolaan data siswa yang sebelumnya rumit kini menjadi lebih mudah berkat TIK. Dengan sistem daring, data siswa dari tingkat sekolah menengah dapat diunggah dan diterima oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan cepat. Lebih dari itu, guru-guru masa kini dituntut untuk memanfaatkan TIK dalam kegiatan belajar mengajar. (Huda, 2020)

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan peserta didik, guru yang kompeten sangat diperlukan. Hal ini juga membutuhkan dukungan komponen lain, yaitu media pendidikan digital, atau yang lebih dikenal sebagai media pembelajaran digital, untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Pendidik dan media digital adalah dua elemen yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan. Tanpa keduanya, pembelajaran yang efektif akan sulit terwujud. Dengan kata lain, guru dan media adalah satu kesatuan yang harus digunakan bersama-sama untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. (Saputra & Gunawan, 2021)

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia Pendidikan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan optimalisasi proses pembelajaran. Saat ini, metode pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku dan papan tulis, karena ada banyak sekali media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik. (Fadilah & Kanya, 2023)

Media pembelajaran merupakan alat penting yang membantu memperjelas penyampaian materi sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sumber belajar yang memperkaya pengetahuan siswa serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan dengan lebih optimal. Penggunaan

media yang tepat dapat mengubah cara belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan dan pemahaman secara lebih mendalam.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang menyatakan bahwa Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Hasil belajar adalah penilaian yang diberikan kepada siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup evaluasi terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa yang terlihat dari perubahan perilaku. Media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk menerima pesan dan informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik dan membantu membentuk pengetahuan siswa. (IKHSAN, 2022)

Banyak sekali media pembelajaran yang digunakan dalam dunia pendidikan, Salah satu media pembelajaran gunakan adalah media pembelajaran *Google Classroom*, *Google Classroom* adalah platform pembelajaran daring yang menyediakan fasilitas pendidikan di lingkungan *virtual*. Penggunaan *Google Classroom* sebagai metode pembelajaran ertujuan untuk memfasilitasi pertukaran informasi dan diskusi, tanpa terikat oleh batasan waktu dan ruang.

Pengguna *Google Classroom* dapat mengakses platform ini dengan mudah, tanpa batasan waktu dan tempat, serta tanpa persyaratan yang rumit. Desain kelas yang *intuitif* memungkinkan pengguna untuk dengan cepat memahami cara penggunaan *Google Classroom*. Ini dikarenakan *Google Classroom* merupakan aplikasi yang dibuat oleh dan untuk siapa saja yang memiliki akses ke Google Apps for Education, yang ditawarkan secara cuma-cuma. (Bobby & Barus, 2021)

Sejalan dengan penelitian (Muga Linggar Famukhit), *Google Classroom* adalah sebuah *platform* berbasis web yang disediakan secara gratis oleh *Google*, dirancang untuk memenuhi kebutuhan sekolah dan perguruan tinggi. Layanan ini memfasilitasi pembuatan, distribusi, serta penilaian tugas secara digital tanpa

memerlukan kertas. Fitur utama dari *Google Classroom* yaitu memudahkan pertukaran dokumen antara pengajar dan peserta didik. *Platform* ini dipilih karena memungkinkan guru dan murid untuk mengunggah materi pembelajaran, tautan video, berpartisipasi dalam forum diskusi, serta mengumpulkan tugas secara daring. Selain itu, *Google Classroom* juga mendukung komunikasi asinkron, di mana interaksi dapat dilakukan melalui perangkat komputer dalam waktu yang tidak bersamaan, sehingga komunikasi tidak harus berlangsung secara *real-time*.

Oleh karena itu *Google Classroom* hadir sebagai solusi pembelajaran yang memudahkan kita mengakses materi dan mengerjakan tugas kapan saja dan di mana saja, menjadikan proses belajar lebih *fleksibel* dan *efektif*. Dengan memanfaatkan platform ini secara maksimal, kita dapat mengatur waktu belajar dengan lebih baik, meningkatkan disiplin, serta terus berkembang tanpa batasan ruang dan waktu. Jangan anggap *Google Classroom* hanya sebagai tempat mengumpulkan tugas, melainkan sebagai jembatan menuju ilmu dan masa depan yang cerah. Semangat dan *konsistensi* dalam belajar khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar adalah kondisi dalam diri seseorang yang mendorong individu tersebut untuk melakukan tindakan tertentu demi mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi dapat diartikan sebagai perubahan energi dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan respons yang bertujuan mencapai sasaran tertentu. Dengan kata lain, motivasi muncul sebagai perubahan energi yang bisa disadari maupun tidak disadari oleh individu. Motif sendiri merupakan kumpulan faktor yang mendorong seseorang untuk melaksanakan aktivitas tertentu guna mencapai tujuan. Oleh karena itu, motivasi adalah dorongan yang memicu perilaku yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu. Tingkat *intensitas* atau semangat dalam melakukan suatu usaha sangat bergantung pada kekuatan motif yang dimiliki oleh individu tersebut. Semakin kuat motifnya, maka semakin besar pula usaha dan kegigihan yang ditunjukkan dalam meraih tujuan. (Yogi Fernando et al., 2024)

Hal ini diperjelas menurut penelitian bahwa, Motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Teori ARCS yang dikembangkan oleh Keller (1987) menjelaskan bahwa motivasi dapat ditingkatkan melalui empat elemen utama, yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan). Dalam konteks pembelajaran berbasis digital, perhatian siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media interaktif, relevansi dapat dicapai dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, kepercayaan diri dapat ditumbuhkan melalui tugas-tugas yang sesuai dengan kemampuan mereka, dan kepuasan dapat diperoleh dari umpan balik instan yang diberikan oleh *platform* seperti *Google Classroom*. Dengan demikian, implementasi *Google Classroom* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran TIK.

Mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi. Siswa tidak hanya dituntut untuk memahami teori, tetapi juga harus mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam praktik. Namun, kenyataannya, banyak siswa yang merasa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran TIK karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya pemahaman dan keterampilan siswa dalam menguasai materi TIK.

Di SMPN 1 Cibingbin, penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas penunjang seperti komputer dan akses internet, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran belum *optimal*. Guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan penugasan manual, yang dinilai kurang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Padahal, motivasi belajar merupakan faktor kunci yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan *observasi* awal, sebagian besar siswa di SMPN 1 Cibingbin memiliki minat yang tinggi terhadap teknologi, terutama dalam penggunaan *gadget*

dan aplikasi digital. Namun, minat tersebut belum sepenuhnya terarah pada kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat memanfaatkan ketertarikan siswa terhadap teknologi sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. *Google Classroom* dipilih sebagai media pembelajaran karena kemudahan penggunaannya, fitur yang lengkap, serta kemampuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Implementasi media pembelajaran digital dalam dunia pendidikan memiliki banyak manfaat, namun juga menghadapi berbagai tantangan. Media pembelajaran digital memungkinkan penyampaian materi yang lebih *variatif, interaktif*, serta mendukung pembelajaran mandiri. Namun, tantangan yang dihadapi dalam penerapan teknologi ini meliputi keterbatasan infrastruktur, kesiapan guru dalam mengadaptasi metode pembelajaran berbasis teknologi, serta perbedaan kemampuan siswa dalam mengakses perangkat digital. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fitria (2024), efektivitas *Google Classroom* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk dukungan teknologi dan keterlibatan aktif guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran perlu disertai dengan strategi yang tepat agar dapat berjalan optimal dan memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin dan melihat pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan gambaran tentang efektivitas penggunaan *Google Classroom* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan rekomendasi bagi sekolah dan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini dirancang untuk menjawab beberapa pertanyaan pokok sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran *Google Classroom* pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin?
2. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* pada mata pelajaran TIK?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin?
4. Bagaimana persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran TIK?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran *Google Classroom* pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin.
2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* pada mata pelajaran TIK.
3. Untuk mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin.
4. Untuk mengetahui persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran TIK

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Google Classroom*, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Menambah referensi ilmiah tentang efektivitas penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran TIK.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan masukan dan rekomendasi kepada sekolah tentang pentingnya memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya penggunaan *Google Classroom*.
 - 2) Membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran TIK melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif.
- b. Bagi Guru
- 1) Memberikan wawasan tentang cara mengimplementasikan *Google Classroom* dalam pembelajaran TIK.
 - 2) Membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
- c. Bagi Siswa
- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.
 - 2) Membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan *digital* yang diperlukan di era teknologi saat ini.
- d. Bagi Peneliti:
- 1) Memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam melakukan penelitian tentang media pembelajaran dan motivasi belajar.
 - 2) Mengembangkan kemampuan analitis dan keterampilan penelitian dalam bidang pendidikan.