

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini teknologi dan komunikasi membuat banyak hal menjadi tak terbatas. Menurut Anshori (2018: 92) teknologi ialah suatu pengetahuan yang merujuk untuk menghasilkan alat, ekstraksi benda dan tindakan pengolahan. Diketahui juga bahwa kata “teknologi” sudah dikenal secara luas dan masing-masing individu mempunyai cara sendiri untuk memahami definisi teknologi. Teknologi dapat digunakan untuk mengatasi berbagai masalah. Selain itu, juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan potensi kita dan menjadikan orang-orang sebagai bagian utama dari tiap sistem.

Dalam bidang pendidikan teknologi berperan penting bagi siswa yang mempunyai kekhususan. Akhir-akhir ini saat sebagian besar orang mendengar kata teknologi, mereka langsung mengartikan teknologi sebagai alat elektronik. Pendidik memahami teknologi adalah jalan keluar untuk masalah yang terjadi di dalam kelas. Dalam hal ini, guru dituntut harus betul-betul memiliki pengalaman dalam praktik terbaik di kelas. Dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran menjadikan siswa lebih terkontrol dalam aktivitas belajar. Teknologi mampu untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh siswa, sehingga memungkinkan kemudahan bagi mereka dalam menggali ilmu dan aktivitas belajarnya (Syarif, 2012: 236).

Teknologi informasi diterapkan dengan maksud agar dapat diselenggarakan pendidikan yang berkualitas bagi tiap warga negara. Pada masa

kini, teknologi yang sangat berkembang diantaranya yakni *Smartphone* dan *Android* yang dapat mengakses berbagai media *online*. Penelitian tentang pengembangan aplikasi berbasis *Android* untuk media pembelajaran pun telah dilakukan oleh Purbasari (2013). Dari penelitian yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa adanya *mobile learning* yang menggunakan media elektronik telepon pintar ini dimaksudkan sebagai penguat pembelajaran yang ada dan menimbulkan peluang kepada siswa untuk belajar sendiri mengenai materi pelajaran atau pengetahuan yang belum dipahamai, dengan waktu yang tak terbatas dan dapat dilakukan di mana saja. Hal tersebut dapat memberikan pengalaman yang baru dalam proses pembelajaran untuk siswa (Iqbal dan Subianto, 2016: 21).

Menurut Anderson (2006: 214) memberikan peluang kepada siswa untuk berhubungan dengan beragam sumber belajar yang ada pada internet, siswa akan mengalami peningkatan keterampilan belajar sepanjang hidupnya dan melalui forum diskusi *online* siswa akan menjadi terampil, bertanggung jawab, dan profesional dalam berkomunikasi. Menurut peneliti perkembangan media *online* dapat berdampak positif dan negatif bagi siswa. Dampak negatifnya dapat berupa penyalahgunaan fitur media *online* dengan menggunakannya pada hal-hal yang tidak bermanfaat maupun kurang bermanfaat. Adapun dampak positif dapat memudahkan siswa dalam mengakses berbagai macam informasi dan pengetahuan serta dapat mempermudah dalam berkomunikasi antara guru dan siswa. Tetapi penggunaan dan pengarahan untuk pemanfaatan media *online* masih kurang digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di

SMA Negeri 2 Gorontalo dengan mewawancarai seluruh siswa kelas XI IPA 2 yang berjumlah 33 orang dan seorang guru pengajar mata pelajaran Fisika bahwa untuk penggunaan media *online* dalam proses pembelajaran masih kurang digunakan sedangkan sekarang ini telah dikenal banyak media *online* terutama aplikasi dunia maya yang sudah tidak asing lagi dikalangan remaja maupun dewasa.

Media *online* atau internet merupakan dampak persilangan teknologi komunikasi yang berperan sebagai alat penghubung atau dapat dikatakan sebagai media interaktif, dimana pengirim dan penerima bisa berpartisipasi aktif. Hal ini menjadi penawaran kepada pengguna internet (Aisyah, Pantow & Koagow, 2015: 1). Kata *Online* ini adalah bahasa internet yang memiliki pengertian bahwa informasi dapat diperoleh di mana saja dan kapan saja selama terhubung koneksi internet. Diketahui media *online* yang sudah ada pada masa kini yaitu seperti *WhatsApp, Facebook, Line, Twitter, Facebook Messenger, Kahoot, Catfiz, Edmodo, Google Classroom, YouTube, Skype* dan masih banyak lagi. Tetapi dalam hal ini peneliti mengangkat beberapa aplikasi yaitu, *Facebook Messenger* dan *Google Classroom* dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih beberapa aplikasi tersebut karena beberapa pertimbangan yaitu *Google Classroom* yang sudah pernah digunakan di beberapa perguruan tinggi dan sekolah menengah atas tetapi masih minim dipergunakan berbeda dengan *Facebook Messenger*, dalam dunia maya sangat sering digunakan oleh banyak kalangan terutama kalangan milenial.

Berdasarkan hal tersebut motivasi berperan penting dalam perkembangan belajar siswa agar dapat memanfaatkan aplikasi yang dapat diakses melalui *smartphone* atau *android* dengan tepat. Kemudian diperoleh dari hasil observasi peneliti di SMA Negeri 2 Gorontalo bahwa siswa menggunakan media *online* hanya untuk sekedar *chatting* dan membagi informasi yang kurang bermanfaat terutama mereka lebih menyukai bermain tik tok dan *game* dibandingkan dengan belajar terutama pada mata pelajaran Fisika karena siswa beranggapan mata pelajaran tersebut banyak rumusnya dan metode pengajaran guru yang masih dominan menggunakan metode ceramah seperti menerangkan materi kemudian siswa diperintahkan untuk menyelesaikan latihan soal yang diberikan guru, sehingga dapat membuat siswa bosan dan merasa sulit untuk belajar mata pelajaran Fisika. Berdasarkan hal tersebut peneliti beranggapan bahwa hal itu dapat menurunkan motivasi siswa dalam belajar.

Dimiyati dan Mudjiono (2009 : 43) menyatakan tujuan dan alat dalam pembelajaran merupakan motivasi. Sebagai tujuan, motivasi ialah salah satu tujuan mereka dalam mengajar. Guru mengharapkan siswa tertarik dalam kegiatan estetik dan intelektual hingga kegiatan selesai. Sebagai alat, motivasi dapat diartikan sebagai salah satu faktor seperti halnya intelegensi dan hasil belajar sebelumnya yang dapat menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran baik dalam bidang pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Kemudian menurut Hamalik (2013 : 158) motivasi adalah adanya perasaan dan tingkah laku seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Hal ini dapat dikatakan merupakan perubahan energi dalam diri seseorang. Saat proses pembelajaran

diharapkan motivasi dapat terbangun. Adapun hal yang mempengaruhi timbulnya motivasi yaitu dipengaruhi oleh beberapa sebab penting, diantaranya ialah teknologi. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan *Google Classroom* Berbantuan *Facebook Messenger* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat pemanfaatan media *online* dalam proses pembelajaran
2. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fisika masih rendah dikarenakan dengan metode pembelajaran ceramah dan penyelesaian soal-soal latihan.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas peneliti dapat merumuskan masalah yaitu “Bagaimana pengaruh penerapan *Google Classroom* berbantuan *Facebook Messenger* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fisika?” Hal ini dimaksudkan untuk dapat mengetahui pengaruhnya maka dibuat perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga dapat diketahui motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, dapat diambil rumusan masalah secara operasionalnya yaitu “Bagaimanakah pengaruh penerapan *Google Classroom* berbantuan *Facebook Messenger* terhadap nilai KKM motivasi belajar siswa yang telah ditentukan pada mata pelajaran Fisika ?” *Google Classroom* digunakan sebagai media

pembelajaran saat di dalam kelas dan juga saat di luar kelas dan adapun aplikasi pendukung yaitu *Facebook Messenger* yang digunakan saat di luar kelas.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *Google Classroom* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fisika. Tujuan penelitian secara operasional yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan *Google Classroom* berbantuan *Facebook Messenger* terhadap nilai KKM motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fisika.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan dapat menyumbangkan wawasan dalam meningkatkan mutu pendidikan serta sebagai rujukan bagi para guru dalam membelajarkan siswa melalui penerapan *Google Classroom* berbantuan *Facebook Messenger* sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fisika.