

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Teknologi merupakan pengembangan dan penggunaan system dan berbagai peralatan yang berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi penggunanya. Teknologi adalah buatan manusia yang kelak akan mewujudkan berbagai tujuan hidup kedepan. Kata Teknologi berasal dari bahasa Yunani, “*tecnologia*” yang memiliki arti pembahasan sistematis mengenai seluruh seni dan kerajinan. Teknologi juga diartikan sebagai ”pengetahuan mengenai bagaimana membuat sesuatu (*know-how of making things*) atau “bagaimana melakukan sesuatu” (*know-how of doing things*), yang berarti memiliki kemampuan mengerjakan sesuatu berdasarkan manfaat serta hasil akhirnya (Ngafifi, 2014:36).

Teknologi informasi merupakan suatu alat bantu untuk menyampaikan informasi. Kemajuan teknologi sekarang ini tidak bisa dihindari lagi, karena kemajuan teknologi akan selalu berdampingan dengan kemajuan pengetahuan. Setiap pembaruan teknologi yang diciptakan dapat memberikan manfaat bagi para penggunanya. Dengan teknologi banyak memberikan kemudahan dalam berbagai aktivitas pengguna. Banyak pengguna yang telah menikmati inovasi-inovasi teknologi yang sudah ada.

Perkembangan teknologi sejalan juga dengan perkembangan zaman, sehingga membuat manusia dituntut untuk memenuhi keperluan hidup yang semakin

berkembangan seperti penggunaan teknologi informasi ini. Berkembangnya teknologi informasi ini sudah membawa perubahan yang sangat besar termasuk pada bidang pendidikan sehingga dunia pendidikan dituntut selalu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dalam usaha meningkatkan mutu Pendidikan, terutama penggunaa dalam proses pembelajaran.

Pendidikan merupakan suatu metode yang memiliki tujuan untuk meningkatkan nilai sosial, agama, budaya dan memacu peserta didik menghadapi tantangan serta pengalaman dalam kehidupan yang sesungguhnya. Pendidikan memiliki peranan cukup penting yaitu untuk menjamin perkembangan serta kelangsungan aktivitas bangsa kedepannya. Pendidikan juga merupakan wahana terciptanya sumber daya manusia yang memiliki kualitas dibidangnya. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga dapat menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi karena adanya pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan dalam pendidikan akan terus terjadi dan berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi informasi. Perubahan tersebut yaitu semakin banyak pilihan menggunakan teknologi informasi, memudahkan pelajar dalam mencari sumber belajar serta meningkatkanppfungsi mediappdalam proses pembelajaran (Munir dalam Chanafi, 2016:118).

Salah satu masalahppdalam dunia pendidikan yaitu lemahnya proses pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran fisika masih tergolong kurang. Fisika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan sains.

Fisika mempelajari mengenai sesuatu yang nyata serta bisa dibuktikan secara matematis (Kurniawati et al., 2018:68).

Pada umumnya peserta didik memiliki persepsi kurang baik tentang mata pelajaran Fisika. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada kurang lebih 35 peserta didik dan satu pengajar di salah satu sekolah menengah atas di Kota Gorontalo terbukti bahwa peserta didik menganggap pelajaran fisika terkesan sulit dan membosankan karena banyak mengandung rumus-rumus. Sehingga minat belajar fisika di sekolah tergolong rendah dan banyak nilai peserta didik yang rendah.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di dalam kelas ataupun diluar kelas belum berjalan dengan baik. Hasil observasi menunjukkan peserta didik menggunakan teknologi tidak pada hakikatnya seperti yang kita lihat peserta didik menjadikan teknologi informasi berupa *smarthphone* sering digunakan hanya untuk membagi informasi yang kurang berfaedah dan untuk bermain *game*. Hal ini akan menyebabkan minat dan keinginan peserta didik untuk belajar menjadi kurang.

Solusinya yaitu menggunakan media pembelajaran serta strategi pembelajaran yang menarik. Seperti proses pembelajaran di luar kelas maupun dalam kelas menggunakan teknologi informasi seperti *smartphone*. Dengan memanfaatkan instrumen teknologi seperti *smarthphone* agar pembelajaran lebih menyenangkan sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk belajar fisika. Dengan menggunakan aplikasi yang yaitu *Google Classroom* dan *Line*.

Melalui *google classroom* dan *Line* dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran karena komunikasi yang diperoleh jelas, terutama komunikasi mengenai pemberian materi dan tugas yang disampaikan. Pembelajaran menggunakan teknologi informasi berupa *Smartphone* ini membuat para peserta didik dalam pembelajaran menjadi menyenangkan dan merasa nyaman dalam mempelajari sesuatu sehingga peserta didik tidak lagi menganggap bahwa belajar tidak lagi menjadi sebuah beban.

Selain media pembelajaran yang mendukung untuk berdiskusi online yaitu dibutuhkan dukungan strategi pembelajaran yaitu berupa pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan, kebutuhan proses pembelajaran pada materi fisika, pemilihan pemberian konsep yang menarik serta peralatan praktik yang mendukung sehingga minat belajar peserta didik dapat meningkat.

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang bisa diakses melalui *Smartphone*. *Google Classroom* merupakan aplikasi yang tergolong sederhana, pengguna aplikasi ini tidak memerlukan instalasi yang rumit hanya dengan memasukan email masing-masing peserta didik. *Google Classroom* tidak memiliki banyak fitur-fitur sehingga mudah pada saat dioperasikannya dengan penggunaan *Google Classroom* ini merupakan salah satu solusi awal untuk memberikan gambaran pada peserta didik dalam menggunakan teknologi pada kegiatan pembelajaran. Melalui aplikasi *Google Classroom* diharapkan peserta didik mampu berdiskusi

secara interaktif dan memecahkan suatu masalah dengan baik. Peneliti juga menggunakan aplikasi bantuan yaitu *Line*.

Aplikasi *instant messaging Line* merupakan aplikasi pesan yang saat ini banyak digunakan oleh masyarakat. Aplikasi yang dirilis pada 23 Juni 2011 lalu ini telah diunduh lebih dari 30 juta pengguna *Line* di Indonesia dan diunduh oleh 400 juta pengguna di dunia. Kemudahan dan keunikan sticker yang ditawarkan oleh aplikasi ini yang membuat banyaknya masyarakat menggunakan aplikasi *instant messaging Line* (Irianto, et al., 2015). Banyak peserta didik menggunakan aplikasi *Line* ini hanya untuk mengakses fitur *webtoon* dan *wattpad* saja, sehingga peneliti tertarik menggunakan aplikasi ini untuk menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar.

Harapan peneliti semoga dengan menggunakan proses pembelajaran di luar kelas maupun dalam kelas dengan menggunakan Aplikasi *Google Classroom* dan berbantuan aplikasi *Line* ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran fisika. Selain itu peserta didik dapat menggunakan teknologi dalam hal-hal positif. Dengan proses pembelajaran diluar kelas juga dapat membuat peserta didik menggunakan waktu luangnya dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengambil judul tentang “**Pengaruh Penerapan Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* berbantuan *Line* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika ”**

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Masih kurangnya minat belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran fisika.
2. Peserta didik salah dalam penyalahgunaan teknologi.
3. Peserta didik sering merasa bosan belajar fisika karena metode pembelajaran yang digunakan hanya ceramah.

1.3 Rumusan masalah

Rumusan masalah secara umum yaitu bagaimanakah pengaruh penerapan pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom* berbantuan *Line* terhadap minat belajar peserta didik? Untuk melihat pengaruhnya, maka digunakan pembandingan yaitu kriteria ketuntasan minimal dalam sekolah tersebut. Oleh karena itu, dapat diambil rumusan operasionalnya yakni bagaimanakah minat belajar peserta didik dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom* berbantuan *Line* pada pelajaran fisika terhadap ketercapaian kriteria ketuntasan umum di sekolah?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk “memberikan gambaran mengenai Pengaruh Penerapan Pembelajaran menggunakan aplikasi *Google classroom* berbantuan *Line* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika”. Tujuan penelitian secara operasional yaitu untuk mengetahui minat

belajar peserta didik dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom* berbantuan *Line* pada pelajaran fisika terhadap ketercapaian kriteria ketuntasan umum di sekolah.

1.5 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui minat peserta didik pada proses pembelajaran serta melihat pengaruh dari penerapan pembelajaran menggunakan aplikasi *Google classroom* berbantuan *Line* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika.

Jika penerapan pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom* berbantuan *Line* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika ini ternyata mempengaruhi minat siswa, maka ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi para guru dalam membelajarkan peserta didik dan meningkatkan minat peserta didik pada mata pelajaran fisika.