

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) terus mengalami peningkatan yang sangat pesat. Selain perkembangan yang pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat. Seiring dengan perkembangan teknologi, kini dunia pendidikan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi salah satunya adalah online learning atau juga e-learning. Online learning adalah belajar dengan bantuan sistem pembelajaran jarak jauh, kolaborasi online antara peserta didik dan pendidik (Simarmata, 2019). Menurut Nadziroh (2017) e-learning merupakan metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis web yang dapat di akses dari jarak jauh sehingga proses belajar mengajar yang dilakukan tidak hanya berlangsung di dalam ruang kelas dan dalam jam tertentu saja namun dapat tetap dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Dengan menggunakan e-learning dalam proses pembelajaran, ada banyak aplikasi dan website yang dapat digunakan sebagai media penunjang dalam menggantikan proses pembelajaran di dalam kelas, yang biasa disebut dengan media pembelajaran daring. Menurut Arnesi dan Hamis (2015) media pembelajaran daring merupakan media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna.

Saat ini media pembelajaran online digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Karena kini dunia digemparkan dengan virus SARS-CoV-2 yang dapat menyebabkan timbulnya penyakit covid-19 atau sering disebut corona. Virus ini pertama kali ditemukan di Wuhan China pada akhir tahun 2019 tepatnya pada bulan Desember. Sampai pada akhirnya World Health Organization (WHO) menetapkan wabah covid-19 sebagai pandemi global.

Munculnya wabah covid-19 yang membahayakan umat manusia menyebabkan beberapa negara di dunia harus menerapkan lockdown. Indonesia pun menerapkan hal yang hampir serupa dengan negara lain, yakni PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). Masyarakat harus melakukan aktifitas di rumah, mulai dari bekerja dari rumah, belajar dari rumah, dan beribadah di rumah.

Maka dari itu dunia pendidikan saat ini memanfaatkan perkembangan teknologi dalam berlangsungnya proses pembelajaran jarak jauh. Itu semua dilakukan untuk memutuskan rantai penyebaran covid-19 di Indonesia. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi pendidik dan peserta didik bagaimana materi pelajaran dapat diberikan, diterima, dan dipahami dengan baik oleh peserta didik, sehingga tenaga pendidik harus mencari beberapa solusi agar pembelajaran dapat diwujudkan secara efektif dengan menggunakan media atau alat penunjang pembelajaran daring.

Salah satu media pembelajaran daring yang dapat digunakan adalah google calssroom. Dipilihnya google classroom karena dari segi aspek perencanaan pembelajaran, aspek perancangan dan pembuatan materi, aspek metode

penyampaian, aspek interaksi pembelajaran, aspek evaluasi pembelajaran dan kriteria pelaksanaan pembelajaran sebagai media pembelajaran secara keseluruhan cukup efektif dengan tingkat kecenderungan sebesar 77,27% (Sabran & Sabara, 2019).

Dengan menggunakan google classroom sebagai media pembelajaran daring, dapat memudahkan guru dalam menyiapkan kelas, dapat menghemat waktu, pengumpulan tugas dilakukan secara sederhana dan tanpa kertas, dapat memudahkan peserta didik dalam mengorganisir tugas dan materi yang telah diberikan, terjalainnya komunikasi dengan baik, tidak memerlukan dana yang banyak dalam menggunakannya karena google classroom disediakan tanpa berbayar sehingga guru dan peserta didik hanya membutuhkan jaringan internet untuk dapat mengaksesnya. Penjelasan tersebut sejalan dengan pendapat Pratama (dalam Utami, 2019), bahwa manfaat google classroom yaitu: 1) persiapan dalam menggunakannya mudah, 2) menghemat waktu, 3) pengumpulan tugas sederhana tanpa kertas, 3) dapat meningkatkan pengorganisasian, 5) meningkatkan komunikasi, dan 6) hemat biaya.

Google Classroom adalah salah satu media pembelajaran yang dibuat oleh perusahaan Google yang di peruntukkan untuk ruang lingkup pendidikan yang bertujuan untuk mempermudah atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas. Google classroom bersifat fleksibel karena google classroom berupa software yang mana biasa digunakan di gawai ataupun laptop siswa, dimanapun dan kapanpun.

Penggunaan media *google classroom* di SMKN 5 Medan dilakukan karena terjadinya penyebaran virus corona di indonesia yang menyebabkan penundaan kegiatan tatap muka langsung yang melibatkan massa dalam satu titik kumpul lebih dari 20 orang, dan semua proses kegiatan belajar mengajar bagi peserta didik untuk sementara waktu dilakukan dirumah melalui pembelajaran online atau daring

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMKN 5 medan hasil nilai ujian tengah semester (UTS) kelas XI Teknik permesinanbubut menurun, dan masih dibawah standar. Berdasarkan dari deskripsi masalah diatas, saya selaku penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul yaitu **“Pengaruh Pembelajaran Online Menggunakan Media *Google Classroom* Terhadap hasil Belajar Siswa Teknik Permesinan Bubut Kelas XI SMKN 5 Medan”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi penelitian ini yaitu:

- a) Adanya Covid 19 mengharuskan siswa belajar online
- b) Pembelajaran menggunakan media *Google Classroom* merupakan suatu tuntutan bagi dunia pendidikan di era pandemi ini.
- c) Semua proses belajar mengajar didalam kelas diganti menjadi pembelajaran online.
- d) Hasil belajar siswa pada pelajaran teknik permesinan bubut menurun saat pembelajaran online
- e) Kurang optimalnya pemanfaatan dari kemudahan akses internet yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah diuraikan diatas maka penelitian ini penulis membatasi ruang lingkupnya agar lebih terfokus dan tidak menyimpang dari sasaran pokok, maka pembatasan masalah dalam pengamatan ini adalah

“Pengaruh Pembelajaran Online Menggunakan Media *Google Classroom* Terhadap hasil Pembelajaran Siswa Teknik Pemesinan Bubut Kelas XI SMKN 5 Medan”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang penulis uraikan di atas maka penulis merumuskan masalah dari penelitian ini yaitu :

- a) Apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Teknik pemesinan bubut?
- b) Seberapa besar pengaruh pembelajaran online menggunakan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa Teknik pemesinan bubut kelas XI SMKN 5 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

- a) Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media *google classroom* Mata Pelajaran Teknik Pemesinan Bubut di SMKN 5 Medan.
- b) Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh pembelajaran online menggunakan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa Teknik pemesinan bubut kelas XI SMKN 5 Medan

1.6 Manfaat Penelitian

- a) Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat perkembangan dibidang pendidikan melalui pengaruh media *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut kelas XI SMKN 5 Medan.

b) Manfaat dari segi kebijakan

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *google classroom* terhadap hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut kelas XI SMKN 5 Medan.

c) Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat berguna membantu peserta didik dalam mengetahui pengaruh penggunaan media *google classroom* terhadap hasil pembelajaran peserta didik.

2. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan salah satu contoh pengaruh penggunaan media *google classroom* dalam pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi peneliti

Dapat menambah pemahaman dan wawasan dalam menerapkan penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran selanjutnya