

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi saat ini sudah sedemikian pesat dan menjadi kebutuhan untuk berbagai aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi memiliki dampak yang sangat besar dalam berbagai sisi kehidupan manusia tidak terkecuali dibidang pendidikan yang mulai banyak memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran yang praktis. Perkembangan teknologi tersebut didukung pula dengan tersedianya akses internet, perangkat keras serta perangkat lunak yang semakin canggih seiring berjalannya waktu.

Dunia saat ini tengah dihadapkan oleh pandemi Covid-19 yang menyebabkan semua aspek kehidupan berubah termasuk pada aspek pendidikan. Salah satu perubahan pada aspek pendidikan adalah kebijakan belajar dalam jaringan (*e-learning*) untuk seluruh peserta didik semua jenjang pendidikan dikarenakan adanya pembatasan sosial.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) poin ke 2 yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut : a. Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan untuk

menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;

b. Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19; c. Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah; d. Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Pemaduan penggunaan sumber belajar tradisional (*offline*) dan *online* adalah suatu keputusan yang bijaksana sebagai jembatan atas derasnya arus penyebaran sumber belajar elektronik (*e-learning*) dan kesulitan melepaskan diri dari pemanfaatan sumber-sumber belajar yang digunakan dalam ruang kelas. Artinya, bagaimanapun teknologi yang digunakan pada *e-learning* belum mampu menggantikan pelaksanaan pembelajaran tatap muka karena metode interaksi tatap muka konvensional masih jauh lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran *online* atau *e-learning*. Selain itu, keterbatasan dalam akses internet, perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), serta pembiayaan sering menjadi hambatan dalam memaksimalkan belajar online (Yaumi, 2018).

Pemanfaatan teknologi informasi seperti *e-learning* akan membawa perubahan dalam sistem pendidikan yang akan dikembangkan, materi yang akan disampaikan, bagaimana proses instruksional dan pembelajaran yang dilakukan, serta hambatan-hambatan yang akan dihadapi baik oleh siswa, guru, dan penyelenggara pendidikan. Penggunaan media seperti *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meetings* dalam proses pembelajaran menjadi alternatif solusi yang dapat digunakan dalam masa Pandemi Covid-19 seperti saat ini. Selain itu dengan

pembelajaran *e-learning* juga diharapkan kognitif siswa terhadap prestasi belajar dapat mudah tercapai.

*Google Classroom* sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa. Inovasi yang diberikan oleh penyedia *search engine* terbesar di dunia tersebut bertujuan untuk membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien dan menyenangkan. *Google Classroom* merupakan layanan yang layak diterapkan di Indonesia karena *Google Classroom* memiliki struktur yang sama dengan pembelajaran yang ada saat ini. Penggunaan *Google Classroom* dalam kegiatan pembelajaran di masa pandemi Covid-19 merupakan langkah yang tepat dikarenakan berlakunya pembatasan sosial (*Social Distancing*) dan belajar dalam jaringan (daring) yang ditetapkan oleh pemerintah.

*Zoom Cloud Meetings* merupakan platform tatap muka yang bersifat *Conference* dimana pendidik dan peserta didik bisa berinteraksi langsung seperti pada pembelajaran tatap muka. Dalam aplikasi ini terdapat banyak fitur mulai dari *File Sharing* dalam format PDF bisa dilakukan dengan mudah, *Zoom Cloud Meetings* menawarkan fasilitas yang paling mudah untuk melakukan pembelajaran daring karena hanya dengan menggunakan tautan atau nomor kamar (*room*). Menggunakan *Zoom Cloud Meetings* menawarkan pengalaman webinar yang sangat bagus karena memungkinkan untuk menulis dan berbicara secara bersamaan sehingga mempermudah peserta berinteraksi dengan pembicara dan peserta lainnya tanpa harus mengganggu jalannya proses webinar. Namun, dengan banyaknya fitur bukan berarti platform ini tidak mempunyai kekurangan. Borosnya kuota yang

dipakai selama berlangsungnya webinar menjadi keluhan yang menjadi pertimbangan sebelum menggunakan aplikasi ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SMK Negeri 2 Medan dapat diketahui bahwa selama masa pandemi Covid-19, pembelajaran jarak jauh dilakukan melalui perantara media *Zoom Cloud Meetings* dan luring (luar jaringan). Artinya, siswa tetap harus datang ke sekolah untuk mengambil materi yang diberikan oleh guru, kemudian guru melakukan pembelajaran jarak jauh melalui aplikasi *Zoom Cloud Meetings*. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan media *Google Classroom* sebagai alternatif solusi untuk membantu disetiap proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena hampir seluruh siswa memiliki *smartphone* berbasis android yang bisa digunakan untuk mengakses aplikasi *Google Classroom*.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **"Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Google Classroom* dengan *Zoom Cloud Meetings* Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Kelas X Teknik dan Bisnis Sepeda Motor di SMK Negeri 2 Medan"**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *Google Classroom* belum digunakan sebagai alternatif media pembelajaran jarak jauh di kelas XTBSM 1 dan XTBSM 2 di SMKN 2 Medan.

2. SMK Negeri 2 Medan hanya menggunakan aplikasi *Zoom Cloud Meetings* dan siswa tetap harus datang ke sekolah untuk mengambil materi pelajaran yang diberikan oleh guru.
3. Penggunaan aplikasi *Zoom Cloud Meetings* secara gratis memiliki keterbatasan waktu yakni hanya 40 menit sehingga kurang efektif untuk guru melakukan pembelajaran tatap muka jarak jauh.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan diatas, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian agar lebih terfokus dan terarah. Serta dapat mempermudah proses penelitian itu sendiri. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah : Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meetings* Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Kelas X Teknik dan Bisnis Sepeda Motor di SMK Negeri 2 Medan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa menggunakan media *Google Classroom* pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa menggunakan *Zoom Cloud Meetings* pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif?
3. Bagaimanakah perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media *Google Classroom* dan *Zoom Meetings* pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media *Google Classroom* pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Kelas X TBSM di SMK Negeri 2 Medan;
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media *Zoom Cloud Meetings* pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Kelas X TBSM di SMK Negeri 2 Medan;
3. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meetings* pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif kelas X Teknik dan Bisnis Sepeda Motor di SMK Negeri 2 Medan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan tentang peredaan penggunaan media *Google Classroom* dengan *Zoom Cloud Meetings*.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan siswa dapat membandingkan manfaat aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meetings* sebagai platform pembelajaran.

##### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk guru agar dapat memberikan inovasi dalam melaksanakan pembelajaran. Diharapkan juga

penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang bagaimana penggunaan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meetings* dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak sekolah, khususnya SMK Negeri 2 Medan untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa menggunakan media *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meetings*.

d. Bagi Mahasiswa

Diharapkan penelitian ini dapat mengembangkan media alternatif untuk pendukung pembelajaran.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY