

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan telekomunikasi dan informatika (IT) di Indonesia sudah begitu pesat. Berdasarkan data yang dipublikasikan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang bekerjasama dengan Teknopreneur, pada tahun 2017 tercatat sebanyak 143,26 juta orang Indonesia yang menggunakan internet dari total populasi 262 juta jiwa (apjii.or.id). Dari jumlah tersebut, penetrasi internet di Indonesia pada tahun 2017 adalah sekitar 54,7% dari total penduduk Indonesia.

Polling Indonesia dan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016 mencatat perilaku penggunaan internet Indonesia. Alasan utama orang dalam mengakses internet terkait pendidikan hanya sebesar 9,2% (apjii.or.id).

Untuk Komposisi pengguna internet berdasarkan berdasarkan usia untuk kelompok usia 13 - 18 tahun (kelompok anak sekolah) yaitu sebesar 75,50 persen, 19 – 34 tahun (74,23 persen), 35 – 54 tahun (44,06 persen) dan diatas 54 tahun (15,72 persen). Persentasi pengguna internet pada rentang usia 13 – 18 tahun cukup tinggi. Tingginya persentasi pengguna internet pada rentang usia 13 – 18 tahun berbanding terbalik dengan alasan utama orang mengakses internet terkait pendidikan. Dalam kata lain, pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan masih sangat minim.

Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis internet untuk pendidikan disebabkan banyak faktor, diantaranya sarana dan prasarana pendidikan yang masih sangat kurang terutama untuk masuknya internet ke sekolah. Faktor lainnya yaitu SDM dalam hal ini guru maupun karyawan banyak yang masih buta

terhadap internet. Tetapi faktor yang paling besar mengapa pengaksesan internet untuk pendidikan masih sangat minim adalah karena media pembelajaran berbasis internet sendiri masih sangat sedikit di Indonesia. Hal ini bisa disebabkan karena masih banyak tenaga pengajar yang menggunakan cara konvensional dalam mengajar yang hanya berpatokan pada buku.

Proses pembelajaran sesungguhnya memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran yang diselenggarakan dengan mengedepankan kebermaknaan dan kemanfaatan bagi pembelajar. Hal tersebut diharapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi dan menggali potensinya secara optimal dengan kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu siswa dalam mencerna materi pelajaran secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu, siswa juga diharapkan memiliki life skill dari aplikasi teknologi tersebut.

Menurut Miarso (2009:50) Perkembangan ilmu dan teknologi merupakan salah satu produk dari manusia yang terdidik, dan pada gilirannya manusia-manusia itu perlu lebih mendalami dan mampu mengambil manfaat dan bukan menjadi korban dari perkembangan ilmu dan teknologi sendiri. Mendalami serta mengambil manfaat dari perkembangan ilmu dan teknologi tidak mungkin dilakukan oleh semua manusia dengan kadar dan waktu yang sama. Keterbatasan manusia dan waktu menuntut adanya spesialisasi yang semakin menajam.

Program pembelajaran merupakan proses yang terpenting karena dari sinilah terjadi interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik. Di sini pula campur tangan langsung antara pendidik dan peserta didik berlangsung sehingga dapat dipastikan bahwa hasil pendidikan sangat tergantung dari perilaku pendidik dan perilaku peserta didik. Dengan demikian dapat diyakini bahwa perubahan hanya akan terjadi jika terjadi perubahan perilaku pendidik dan peserta didik. Dengan demikian posisi pengajar dan peserta didik memiliki posisi strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Surakhmad, 2000 : 31). Kualitas pembelajaran yang dimaksudkan adalah tinggi rendahnya antusias siswa dalam pembelajaran dan efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang didalamnya tersirat hasil belajar siswa.

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam merupakan salah satu SMK terbaik yang ada di Sumatera Utara. Selama pelaksanaan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT), peneliti mendapati sebagian besar siswa memiliki smartphone. Namun, penggunaan smartphone yang dimiliki siswa belum dimanfaatkan dengan baik untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Di sisi lain, ketersediaan sumber belajar dan media yang digunakan sangat terbatas. Seperti LCD Proyektor yang dimiliki sekolah hanya terdapat beberapa, sehingga penggunaan media seperti power point sangat jarang untuk digunakan. Sumber belajar yang ada hanya buku materi pelajaran. Buku materi pelajaran yang digunakan sudah sangat tua. Mengingat perkembangan teknologi yang digunakan pada gardu induk sudah semakin modern, maka buku yang digunakan saat ini bisa dikatakan sudah tidak berlaku lagi.

Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang ini maka program pembelajaran diarahkan untuk bisa memanfaatkan teknologi dengan lebih baik. Salah satu pemanfaatan teknologi saat ini adalah Google Classroom.

Melalui penggunaan *Google Classroom* yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar digital, penggunaannya dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa. *Google Classroom* merupakan media yang menyediakan kemudahan dalam pendistribusian materi pembelajaran maupun latihan soal yang diperlukan. Guru dapat mengunggah berbagai bentuk materi pembelajaran sehingga dapat memudahkan semua siswa mengunduh materi secara mandiri dan mempelajarinya sebelum pembelajaran berlangsung. *Google Classroom* juga dapat digunakan untuk memberikan kuis ataupun tugas dengan tenggat waktu yang telah ditentukan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan sumber belajar yang disediakan sekolah.
2. Buku yang digunakan saat ini sudah tidak sesuai dengan perkembangan gardu induk yang ada saat ini.
3. Kurangnya inisiatif siswa dalam belajar seperti mencari latihan soal dan sumber belajar lain, serta mencari sendiri penyelesaian dari suatu masalah.
4. Guru belum memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang telah direncanakan, maka penulis menetapkan batasan-batasan masalah pada hal-hal berikut ini :

1. Penelitian ini membahas tentang pengembangan dan kelayakan perangkat pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran gardu induk.
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berupa Rencana Proses Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar dan Lembar Kerja.
3. Materi yang dibahas yaitu Pengenalan Gardu Induk, Komponen Sipil dan Mekanik Gardu Induk, Pengoperasian Gardu Induk Dalam Keadaan Normal, Pengoperasian Gardu Induk Pada Kondisi Gangguan, Pengoperasian Gardu Induk Pada Kondisi Darurat, dan Pengoperasian Gardu Induk Pada Kondisi Pemeliharaan.
4. Subyek penelitian ini adalah siswa di kelas XI TJTL SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya:

1. Bagaimana pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran Gardu Induk?
2. Bagaimana respon siswa mengenai perangkat pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran Gardu Induk?
3. Bagaimanakah kelayakan dari perangkat pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran Gardu Induk?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini:

1. Untuk mengembangkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan google classroom pada mata pelajaran gardu induk.
2. Untuk mendeskripsikan respon siswa mengenai perangkat pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran Gardu Induk?
3. Untuk menentukan kelayakan perangkat pembelajaran dengan menggunakan google classroom pada mata pelajaran gardu induk.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan dalam bidang pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru tentang pengembangan perangkat pembelajaran, khususnya perangkat pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran Gardu Induk di tingkat SMK dan dunia pendidikan pada umumnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama di bangku perkuliahan mengenai pengembangan perangkat pembelajaran yang diterapkan dalam dunia pendidikan.

- b. Bagi Guru

Menambah penggunaan media yang lebih bervariasi sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Di samping itu,

diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru untuk lebih tepat dalam memilih dan menggunakan media yang disesuaikan dengan karakteristik, tujuan, dan sarana-prasarana dalam pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk lebih memahami pemanfaatan dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar dan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari materi pelajaran.

