

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan aktivitas pendidik atau guru yang dilakukan bagi peserta didik agar dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang disediakan. Pembelajaran yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Dimiyati, 2016).

Kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan melalui berbagai cara. Salah satunya adalah melalui pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen penentu proses belajar mengajar dituntut mempunyai sejumlah kemampuan. Salah satunya adalah menciptakan suasana belajar yang kondusif, misalnya dengan memilih pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran (Arsyad, 2017).

SMK Pariwisata Imelda Medan merupakan salah satu sekolah kejuruan di Kota Medan. Salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa yaitu Makanan Kontinental. Mata Pelajaran Makanan Kontinental mempelajari tentang jenis - jenis yaitu potongan unggas (*Poultry*). Saat pembelajaran akan berlangsung, guru sering mendapatkan tugas luar, agar pembelajaran tetap berlangsung guru perlu menggunakan model pembelajaran

Google Classroom sehingga materi yang akan disampaikan tidak akan ada yang ketinggalan.

Bila dilihat dari sarana dan prasarana cukup tersedia di sekolah. Tersedianya proyektor sebagai media pembelajaran dan fasilitas *wifi* yang dapat diakses oleh tenaga pendidik dan peserta didik selama berada di gedung sekolah. Namun selama ini fasilitas yang tersedia di sekolah tersebut belum dimanfaatkan secara optimal untuk kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMK Pariwisata Imelda Medan (April 2019) pada mata pelajaran Makanan Kontinental berdasarkan nilai yang diperoleh siswa dalam kurun waktu 3 tahun terakhir yaitu pada Tahun Ajaran 2014/2015 siswa yang mendapat nilai A sebesar 12,5 persen, nilai B sebesar 21,875 persen, nilai C sebesar 31,25 persen dan nilai D sebesar 34,375 persen. Pada Tahun Ajaran 2015/2016 siswa yang mendapat nilai A sebesar 15,625 persen, nilai B sebesar 25 persen, nilai C sebesar 31,25 persen, dan nilai D sebesar 28,125 persen. Pada Tahun Ajaran 2016/2017 siswa yang mendapat nilai A sebesar 12,5 persen, nilai B sebesar 15,625 persen, nilai C sebesar 37,5 persen, dan nilai D sebesar 34,375 persen.

Berdasarkan data tersebut banyak siswa yang mendapat nilai D. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Makanan Kontinental guru harus memperbaiki cara pembelajarannya. Penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan salah satu langkah awal untuk memberikan gambaran serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Google Classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *Google* sebagai sebuah sistem *E-Learning*. *Service* ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara *papperless*. Penggunaan *service* ini harus mempunyai akun di *google*. Pembelajaran *google classroom* merupakan sebuah produk dari *Google For Education* yang sangat istimewa, karena produk yang satu ini memiliki banyak fasilitas di dalamnya seperti memberi pengumuman atau tugas, mengumpulkan tugas dan melihat siapa saja yang telah mengumpulkan tugas. Pada situs *google classroom* juga tertulis bahwa *google classroom* terhubung dengan semua layanan *google for education* yang lainnya, sehingga pendidik dapat memanfaatkan *google mail*, *google drive*, *google docs* dan lainnya yang dibuat untuk mendampingi guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. *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 bertujuan untuk membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan (Hakim, 2016)

Pemanfaatan *google classroom* dapat melalui *multiplatform* yakni komputer dan telepon genggam. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasi melalui *playstore* ataupun *appstore* dengan kata kunci *google classroom*. Penggunaan LMS tersebut tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan (Imanuddin, 2018).

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Makanan Kontinental Pada Siswa Kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Kurangnya pengetahuan siswa tentang mata pelajaran Makanan Kontinental.
2. Kurangnya interaksi antar siswa dan guru saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Makanan Kontinental.
4. Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Makanan Kontinental di SMK Pariwisata Imelda Medan masih menggunakan metode ceramah.
5. Guru belum menggunakan pembelajaran *Google Classroom* saat mengajar pelajaran Makanan Kontinental.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran *Google Classroom*.
2. Materi pembelajaran Makanan Kontinental dibatasi pada materi jenis-jenis potongan unggas (*poultry*).
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan.

1.4. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa tidak menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental ?
3. Bagaimana pengaruh pembelajaran *google classroom* terhadap hasil belajar Makanan Kontinental ?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui :

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental.
2. Hasil belajar siswa yang tidak menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental.
3. Pengaruh pembelajaran *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Makanan Kontinental

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan peserta didik memahami pelajaran Makanan Kontinental. Menjadi bahan referensi bagi guru agar dapat memanfaatkan fasilitas dalam membuat bantuan pembelajaran untuk menunjang proses belajar dan meningkatkan hasil

belajar siswa. Sebagai acuan penelitian selanjutnya, agar penelitian dapat menambah pengalaman baru yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dimasa mendatang. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai interaksi guru dan siswa di dalam ruang kelas online tanpa harus bertatap muka. Guru dapat membuka ruang diskusi bagi siswa secara online. Sebagai sarana berbagai ilmu dan pengetahuan yang dapat dilakukan oleh guru secara online.

