

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan merupakan bagian dari kehidupan masyarakat di Indonesia. Pendidikan berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Adapun Secara umum Pengertian Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Banyak aspek kehidupan yang sangat mempengaruhi ketercapaian tujuan pendidikan seperti lingkungan, gaya hidup, pemanfaatan teknologi, budaya dan banyak lagi aspek yang lainnya. Akan tetapi yang paling banyak membawa pengaruh terhadap kehidupan masyarakat di Indonesia adalah aspek pemanfaatan teknologi. Hal ini mengacu pada pernyataan yang dikemukakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai angka 82 juta orang, dari jumlah pengguna internet tersebut, 80 persen diantaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun. (Menkominfo, 2014).

Baharuddin (2017) mengemukakan bahwa, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dewasa ini perlu direspon oleh kinerja pendidikan yang profesional dan bermutu tinggi. Kualitas serta perkembangan pendidikan yang demikian itu sangat dibutuhkan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas dan terampil agar bisa bersaing secara terbuka di era globalisasi.

Pada era globalisasi ini siswa dituntut untuk lebih pro aktif dalam mengikuti perkembangan teknologi terutama teknologi informasi yang saat ini sangat dibutuhkan oleh setiap aspek kehidupan manusia. Untuk mewujudkan hal tersebut, siswa-siswi mulai memberdayakan teknologi-teknologi yang ada untuk membantu kegiatan belajar di sekolah ataupun diluar sekolah. Demikian pula penyelenggara pendidikan dan guru dituntut untuk ikut aktif dalam menyikapi perkembangan teknologi saat ini, terutama dalam membantu Proses Belajar Mengajar (PBM) di dalam kelas.

E-learning merupakan suatu inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran. Dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitaspun tidak terbatas ruang dan waktu. Selain itu *E-learning* juga mampu mengatasi keterbatasan alokasi waktu untuk materi tertentu, *E-learning* juga mampu melatih peserta didik untuk belajar mandiri dari berbagai sumber yang disediakan. Penelitian yang dilakukan oleh sriadhi (2014) dapat disimpulkan bahwa multimedia e-learning terbukti mampu meningkatkan minat, semangat dan motivasi belajar yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar dan kualitas lulusan.

Google Classroom merupakan sistem manajemen pembelajaran untuk sekolah-sekolah dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas secara paperless. *Google Classroom* berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan siswa untuk menciptakan kelas online atau kelas secara virtual, dimana pengajar dapat memberikan pengumuman maupun tugas ke siswa yang diterima secara langsung (real time) oleh siswa tersebut. Untuk *Google Classroom*, sistem yang digunakan tidak hanya website namun juga dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan dalam smartphone dimana akun dari siswa yang menggunakan akan login secara terus menerus sehingga jika pengajar memberikan materi, tugas atau pengumuman, siswa dapat menerima notifikasi secara otomatis. Demi terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan berkualitas, penulis mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi *lectora inspire* yang nantinya akan dimasukkan kedalam google classroom serta mendistribusikannya kepada seluruh anggota kelas.

SMK Negeri 2 Medan adalah salah satu sekolah menengah kejuruan negeri yang ada di kota Medan yang berada di Jalan STM No. 12 A Medan.

Dalam proses belajar di kelas XI TITL SMKN 2 Medan, ditemukan beberapa permasalahan seperti kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya siswa menjadi kurang focus dan kurang tertarik mendengarkan materi yang disampaikan guru. Siswa juga sering ketinggalan saat mencatat materi yang disampaikan guru dan konsentrasi siswa pun terbagi –bagi. siswa memerlukan bahan ajar yang disampaikan guru dalam kelas, sedangkan guru harus mencapai tujuan dari pembelajaran. Materi yang diterima oleh siswa belum sepenuhnya menggambarkan

pengetahuan yang sebenarnya, karena keterbatasan seorang guru. Selain itu, pembelajaran yang disampaikan oleh guru masih sering secara konvensional.

Berdasarkan hasil observasi di kelas XI TITL SMKN 2 Medan, diketahui bahwa 60 % dari 20 siswa menganggap pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik yang diterapkan guru kurang menarik dan sulit dipahami karena sumber belajar yang minim sehingga siswa mengalami kesulitan dalam belajar IPL dikarenakan pembelajaran yang monoton dan cenderung membosankan.

Dari uraian permasalahan diatas, maka menurut peneliti perlu untuk dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang didistribusikan secara *E-learning* menggunakan *google Classroom* untuk sebuah Sekolah Menengah Kejuruan yang bersifat terbuka dan bebas untuk dikembangkan (*open source*). Adapun media e-learning yang peneliti pilih dalam penelitian pengembangan ini yaitu *Google Classroom*. Sistem ini diharapkan dapat membantu proses Kegiatan Belajar Mengajar, terutama di SMK Negeri 2 Medan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI TITL SMKN 2 Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan diatas, maka dapat di identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Siswa – siswi terkadang merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran yang monoton.

2. Siswa sulit memahami materi pembelajaran dikarenakan minimnya sumber belajar yang dimiliki.
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet di SMKN 2 Medan.
4. Waktu yang terbatas dalam proses belajar mengajar menyebabkan minimnya komunikasi antara guru dan siswa dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran.
5. Belum tersedianya media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik kelas XI TITL SMKN 2 Medan.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dituliskan, serta untuk membuat penelitian ini semakin terarah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi mengenai:

1. Penelitian ini memfokuskan bagaimana merancang program aplikasi pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik kelas XI TITL SMKN 2 Medan.
2. Penelitian dilaksanakan pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik materi prosedur pemasangan PHB instalasi lampu penerangan pada bangunan sederhana kelas XI TITL SMKN 2 Medan.
3. Pada *google classroom* nantinya menggunakan aplikasi *lectora inspire* agar tampilan lebih menarik.

4. Dalam pengembangan pembelajaran menggunakan media E-learning ini penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan model *ADDIE*.

D. Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah, identifikasi, dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis google classroom dengan memanfaatkan aplikasi lectors inspire pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik kelas XI TITL SMKN 2 Medan?
2. Apakah Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis google classroom dengan memanfaatkan aplikasi lectors inspire layak digunakan pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI TITL SMKN 2 Medan berdasarkan ahli media, ahli materi, dan siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain :

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis google classroom dengan memanfaatkan aplikasi lectors inspire pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik kelas XI TITL SMKN 2 Medan.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-learning* berbasis google classroom pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik kelas XI SMKN 2 Medan.
3. Mengetahui tanggapan para siswa terhadap kelayakan media pembelajaran yang memanfaatkan Google Classroom untuk mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

Sebagai sumbangan informasi berupa ilmu pengetahuan pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI TITL dan memberikan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis google classroom.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

- a. Dapat digunakan sebagai masukan dan dasar pemikiran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik.
- b. Mendorong inovasi bagi praktisi pendidikan dalam pengembangan teknologi pendidikan.

2. Bagi Guru

- a. Mempermudah guru dalam mengajarkan materi Instalasi Penerangan Listrik.
- b. Meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif
- c. Menambah referensi media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

3. Bagi Siswa

- a. Menambah referensi belajar yang dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri
- b. Memberikan keleluasaan belajar terkait dengan kemudahan untuk mengakses media pembelajaran jenis digital.
- c. Mengintensifkan penggunaan komputer untuk belajar.

4. Bagi peneliti

- a. Penelitian ini dapat menambah pengalaman peneliti dalam penggunaan media pembelajaran e-learning berbasis google classroom.
- b. Menambah dan meningkatkan wawasan peneliti sebagai calon pendidik di masa mendatang