

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Oemar Malik (1986:43) berpendapat “Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran”. Sedangkan dalam KBBI (2001:329) Gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya. Sejak dahulu kala gambar sudah dipakai untuk berkomunikasi antara individu manusia dan sampai sekarang cara berkomunikasi dengan gambar ini dipakaikan dikembangkan dengan diterapkannya sebagai standar komunikasi orang-orang tehnik.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah dampak *pandemic* COVID-19 yang kini mulai merambah ke dunia pendidikan, sehingga pemerintah berupaya untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. Selain itu pemerintah juga membatasi aktivitas manusia di luar rumah upaya membatasi interaksi antar banyak orang hal itu bertujuan untuk memutus mata rantai penyebaran COVID-19. Kebijakan tersebut tidak hanya berlaku di negara Indonesia saja, tetapi juga di negara-negara yang telah terpapar COVID-19. Dengan adanya kebijakan tersebut maka sekolah menerapkan kegiatan belajar mengajar dari jarak jauh atau pembelajaran daring (dalam jaringan). Pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh era *pandemic* COVID-19 ini guru dituntut untuk memilih dan menggunakan metode yang tepat agar proses belajar mengajar tetap berlangsung dengan kata lain terciptalah interaksi edukatif.

Penerapan pembelajaran daring ini tentunya menuntut kesiapan bagi kedua belah pihak, baik itu dari tenaga pendidikan (guru) maupun dari siswa. Bagaimanapun juga pembelajaran daring sangat membutuhkan bantuan teknologi yang mumpuni agar bisa diakses sehingga dapat

memperlancar proses pembelajaran.

Menurut Miarso (2005:50) perkembangan ilmu dan teknologi merupakan salah satu produk 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 dan waktu menuntut adanya spesialisasi yang semakin menajam.

Perkembangan tentang informasi dan teknologi sangat penting mengingat setiap tahun atau bahkan setiap bulan ilmu pengetahuan dan informasi selalu berkembang. Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang ini maka diharapkan program pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi dengan baik.

Salah satu metode pembelajaran online yang saat ini sedang berkembang dan mulai digunakan adalah *google meet*. *Google meet* adalah aplikasi video conference atau bisa juga disebut sebagai meeting online. *Google Meet* merupakan salah satu produk buatan Google yang merupakan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh Google. Aplikasi *Google Meet* merupakan salah satu dari dua aplikasi dengan versi terbaru yang mana versi sebelumnya adalah *Google Chat* dan *Google Hangouts*. Pada bulan Oktober tahun 2019 lalu, pihak Google sudah memberhentikan versi klasik dari *Google Hangouts*.

SMK Swasta Merpati Nusantara merupakan salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara yang telah memanfaatkan *e-Learning* sebagai media pembelajaran dimana kegiatan pembelajaran *e-Learning* di sekolah tersebut memanfaatkan *Google meet*. Dalam proses pembelajaran siswa diberi materi sehingga siswa langsung dapat memahami materi yang disampaikan guru melalui pembelajaran online tersebut.

Selain itu siswa juga diberi penugasan oleh guru dan mengirimkan hasil laporannya ke berbagai jenis media pembelajaran online. *Google meet* menjadi salah satu alternatif untuk memberikan materi dan soal-soal tanpa menggunakan media cetak.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini fokus untuk meneliti tentang “**Analisis Penerapan Media pembelajaran Berbasis *Daring* Menggunakan *Google Meet* Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Mesin Kelas X SMK Swasta Merpati Nusantara Di Era *Pandemic COVID-19*”**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat diteliti, antara lain:

1. Apakah pelaksanaan *Google meet* sudah terlaksana maksimal pada mata pelajaran gambar teknik di SMK Swasta Merpati Nusantara.
2. Bagaimana respon siswa mengikuti proses belajar mengajar menggunakan *Google meet* di era *pandemic covid-19*.
3. Bagaimana respon guru dalam melaksanakan proses pembelajarn *Google meet* di masa *pandemic covid-19*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang terindetifikasi maka penelitian ini dibatasi pada pelaksanaan pembelajaran berbasis *e-Learning* menggunakan *Google Meet*, Penelitian ini hanya dibatasi pada satu mata pelajaran gambar teknik di kelas X SMK Swasta Merpati Nusantara.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

- a. Bagaimana proses pembelajaran dengan *Google meet* era pandemic COVID-19 pada mata pelajaran gambar teknik di SMK Swasta Merpati Nusantara T.A 2020/2021?
- b. Bagaimana siswa menerapkan pembelajaran *Google meet* era pandemic COVID-19 pada mata pelajaran gambar teknik di SMK Swasta Mepati Nusantara T.A 2020/2021 ?
- c. Bagaimana penerapan guru terhadap pembelajaran *Google meet* era pandemic COVID-19 pada mata pelajaran gambar teknik di SMK Swasta Merpati Nusantara T.A 2020/2021 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari permasalahan yang telah dipaparkan maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran *Google meet* era *pandemic* COVID-19 pada mata pelajaran gambar teknik di SMK Swasta Merpati Nusantara.
2. Untuk ruas analisis penerapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *Google meet* era *pandemic* COVID-19 pada mata pelajaran gambar teknik di SMK Swasta Merpati Nusantara.
3. Untuk ruas analisis penerapan guru atau pendidik terhadap pelaksanaan pembelajaran *Google meet* era *pandemic* COVID-19 pada mata pelajaran gambar teknik di SMK Swasta Merpati Nusantara.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang jelas bagi para pembaca serta dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pelaksanaan pembelajaran *google meet* era *pandemic* COVID-19. Disamping itu, dapat diketahui bagaimana guru dalam pelaksanaan pembelajaran *google meet*.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan dalam mengatasi pembelajaran era *Pandemic Covid-19*.
2. Bagi Peneliti, penelitian ini sebagai media untuk mendapatkan pengalaman langsung melalui penelitian yang dilakukan sehingga peneliti memperoleh wawasan baru tentang penerapan pembelajaran *google meet* era *pandemic* COVID-19, dan juga dapat menjadikan yang diteliti ini sebagai referensi ketika peneliti mulai mengajar nanti.
3. Bagi teknik mesin SMK Swasta Merpati Nusantara, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan khususnya bagi siswa teknik mesin SMK Swasta Merpati Nusantara.

1.7 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman penafsiran pembaca, maka penulis merasa perlu menjelaskan beberapa istilah yang digunakan yaitu :

1. Analisis

Kamus Besar Bahasa Indonesia, analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya . Dalam penelitian ini yang dimaksud

analisis adalah daya yang timbul karena adanya penggunaan pembelajaran *google meet* yang dapat memberikan perubahan dalam hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan (Sudjana, 2010: 136).

Menurut Bahri & Zain (2010: 1) Pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai.

3. *Google Meet*

Google Meet adalah aplikasi video *conference* atau bisa juga disebut sebagai *meeting* online. *Google meet* merupakan salah satu produk buatan Google yang merupakan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh Google. Aplikasi *Google Meet* merupakan salah satu dari dua aplikasi dengan versi terbaru yang mana versi sebelumnya adalah *Google Chat* dan *Google Hangouts*. Pada bulan Oktober tahun 2019 lalu, pihak Google sudah memberhentikan versi klasik dari *Google Hangouts*. *Google Meet* merupakan salah satu media pembelajaran yang dirilis hanya untuk pengguna iOS yang dilakukan secara diam-diam. Namun, pada bulan berikutnya pihak Google secara resmi meluncurkan aplikasi *Google Meet*. Layanan komunikasi yang digunakan sebagai aplikasi konferensi video dapat ditonton sampai 30 peserta. *Google Meet* diklaim menjadi versi yang lebih kuat dibandingkan dengan *Google Hangout* versi pendahulunya, karena

google meet dapat diakses pada aplikasi Android dan iOS, serta dapat diakses menggunakan aplikasi web.

Penggunaan *google meet* sangat praktis untuk digunakan melalui media apapun. Pengguna dapat menggunakan PC atau dekstop yang sudah tersedia di tempat masing-masing atau pengguna dapat juga menggunakannya melalui perangkat seluler. Sehingga penggunaan *google meet* juga terbilang fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan. Aplikasi *google meet* juga tersedia gratis, pengguna tidak perlu bayar.

4. ***Pandemic COVID-19***

Kata *pandemic* dalam bahasa Indonesia “pandemi” adalah kondisi di mana penyakit menular menyebar dengan cepat dari manusia ke manusia di banyak tempat di dunia. Menurut WHO (*World Health Organization*), Organisasi Kesehatan Dunia, pandemik terjadi jika telah memenuhi tiga kondisi yakni, munculnya penyakit baru pada penduduk, menginfeksi manusia, menyebabkan penyakit berbahaya, dan penyakit dapat menyebar dengan mudah hingga berkelanjutan diantara manusia. *Coronavirus Disease (COVID-19)* merupakan virus yang terkait dengan infeksi pernapasan, merujuk pada virus yang menyerang dan berkembang biak di sel epitel saluran pernapasan yang dapat menyebabkan gejala pernapasan dan sistemik. Virus corona adalah virus RNA untai positif yang berantai tunggal yang tidak tersegmentasi.

Virus-virus corona termasuk dalam ordo *Nidovirales*, keluarga *Coronaviridae*, dan sub keluarga *Orthocoronavirinae*. Virus corona termasuk dalam genus *Coronavirus*. Ini dinamai sesuai dengan tonjolan berbentuk karangan bunga di selubung virus (Zhu *et al*, 2020: 18).