

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena era revolusi industri 4.0 tentunya sudah tidak asing lagi di telinga, berbagai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat meningkat pesat. Hal ini ditandai dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang menyebar secara cepat dan luas dalam setiap bagian kehidupan termasuk dalam dunia Pendidikan.

Dalam Bahasa sederhana, teknologi informasi dan komunikasi adalah media interaktif yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dalam rangka tukar-menukar informasi, juga sebagai media pengirim dan penerima pesan jarak jauh. Terjadinya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan, menuntut guru untuk lebih inovatif dan kreatif dalam proses kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan yang diharapkan.

Adapun tujuan dan fungsi Pendidikan tertuang dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam rangka mensinergikan proses modernisasi dan kualitas pembelajaran, maka perlu adanya perubahan paradigma yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Kini guru harus mampu menguasai dan mengoperasikan teknologi informasi serta mengaplikasikannya dalam pembelajaran dan kualitas lulusan (*output*) yang mampu bersaing di era modern ini. Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dan diharapkan dapat membantu siswa dalam mencerna materi pembelajaran secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif dan menyenangkan. Selain itu, siswa juga diharapkan memiliki *life skill* dari penggunaan teknologi tersebut.

Pembelajaran dengan menggunakan perkembangan teknologi yang ada saat ini, memberi kesempatan dan peluang bagi guru untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya terutama kompetensi pedagogik dan professional. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diasumsikan dan diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas yang disebabkan oleh kurang optimalnya peran guru dalam memanfaatkan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan. Saat ini perubahan dunia pendidikan sedang dirasakan oleh seluruh negara di dunia, termasuk Indonesia.

Indonesia sedang dihadapi oleh pandemi baru yaitu *Infeksi Virus*. Infeksi virus ini disebut COVID-19 dan pertama kali ditemukan di Kota Wuhan, Cina, pada akhir Desember 2019. Virus ini menular dengan cepat dan telah menyebar ke wilayah lain di Cina dan ke beberapa negara, termasuk Indonesia. *Coronavirus* adalah kumpulan virus yang bisa menginfeksi sistem pernapasan. Pada banyak kasus, virus ini hanya menyebabkan infeksi pernapasan ringan, seperti flu. Namun, virus ini juga bisa menyebabkan infeksi pernapasan berat, seperti infeksi paru-paru (pneumonia), *Middle-East Respiratory Syndrome* (MERS), dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). (Alodokter, 2020)

Hal tersebut yang menyebabkan beberapa negara termasuk Indonesia harus memberlakukan sistem *Lockdown* guna menekan penyebaran wabah infeksi virus yang kian meluas. Sistem *Lockdown* di Indonesia mulai di berlakukan oleh Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) pada tanggal 16 Maret 2020 hingga 29 Mei 2020. Pandemi ini memaksa masyarakat dunia untuk mendefinisikan makna hidup, tujuan pembelajaran dan hakikat kemanusiaan. Jila selama ini manusia-manusia dipaksa hidup dalam situasi serba cepat, pekerjaan tanpa henti, dan kejaran target pertumbuhan ekonomi dalam sistem kompetisi. Namun, penyebaran virus corona yang menjadi krisis besar manusia modern, memaksa kita untuk sejenak bernafas, berhenti dari pusaran sistem, serta melihat kembali kehidupan, keluarga dan lingkungan sosial dalam arti yang sebenarnya. Indonesia punya tantangan besar dalam penanganan virus ini. Dari semua aspek yang menjadi tantangan saat ini, konsentrasi pada aspek pendidikan tak luput untuk didiskusikan. Pandemi ini memaksa kebijakan *Social Distancing* atau *Physical Distancing* untuk meminimalisir penyebarannya.

Hanya dalam waktu hitungan bulan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) harus mengganti arah kebijakannya guna membantu kegiatan belajar-mengajar berjalan efektif meski dari rumah. Laju penyebaran COVID-19 di Indonesia, tentunya membuat pemerintah harus melakukan berbagai upaya untuk segera mengakhiri pandemi, agar seluruh sektor kehidupan tak lagi mengalami masa sulit, termasuk dunia pendidikan. Betapa tidak, sejak kemunculannya pada awal maret di tanah air, sejumlah sekolah maupun perguruan tinggi terpaksa ditutup. Perubahan metode belajar menjadi *dalam jaringan* atau *daring*, dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi adalah hal yang tepat. Proses pembelajaran akan tetap berlangsung dengan impelentasi pendidikan jarak jauh.

Pembelajaran teknologi informasi memang sudah diberlakukan dalam beberapa tahun terakhir dalam sistem pendidikan di Indonesia. Namun, pembelajaran daring dianggap menjadi solusi kegiatan belajar mengajar tetap berjalan di tengah pandemi ini. Beberapa *Platform* pembelajaran daring telah dikembangkan oleh Kemendikbud dengan tujuan untuk menyediakan alternatif sumber belajar agar siswa tetap mendapatkan materi pelajaran. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kota Sukabumi, salah satunya yang sedang melaksanakan proses pembelajaran dengan mengguakan aplikasi *Google Classroom*. *Google Classroom* adalah aplikasi yang dikhususkan untuk media pembelajaran *online* atau kelas *online* sehingga dapat membantu siswa dan guru mengorganisir tugas, meningkatkan kolaborasi dan menumbuhkan komunikasi yang lebih baik. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan melihat respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* yang telah di terapkan di SMKN 1 Kota Sukabumi. Pada penelitian ini lebih membahas mengenai respon siswa kelas X KGSP yang sedang menggunakan aplikasi tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pandemi COVID-19 memaksa agar seluruh lapisan masyarakat mengikuti kebijakan pemerintah mengenai *Social Distancing* atau *Physical Distancing*

untuk meminimalisir penyebarannya. Hal ini berdampak pada bidang pendidikan yang mengharuskan kegiatan pembelajaran tetap berlangsung.

2. Berbagai cara dilakukan agar pembelajaran tetap berlangsung dengan impelentasi pendidikan jarak jauh. Salah satunya pembelajaran *daring* yang telah dikembangkan oleh Kemendikbud.
3. Kebijakan pemerintah menggunakan *Platform* yang disediakan untuk pembelajaran salah satunya *Google Classroom* merupakan tantangan bagi seluruh praktisi dibidang pendidikan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Classroom*?
2. Seberapa besar respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* pada mata pelajaran gambar teknik?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian yang berupa respon siswa terhadap penggunaan media pembealajaran *Google Classroom* di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kota Sukabumi dengan studi kasus kelas X Kompetensi Keahlian Konstruksi Gedung Sanitasi dan Perawatan, hanya berfokus pada mata pelajaran Gambar Teknik.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Classroom*.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* pada mata pelajaran gambar teknik.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbang asih bagi ilmu pengetahuan dan secara khusus diharapkan :

1. Kegiatan Ilmiah/Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan konstribusi terhadap kajian-kajian atau teori-teori yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi komunikasi dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom*.
- 2) Memberikan alternatif data untuk kajian lanjutan atau penulisan karya ilmiah mengenai penggunaan aplikasi *Google Classroom*.

2. Kegiatan Terapan/Manfaat Praktis

1) Bagi Sekolah

- a. Sebagai salah satu bahan evaluasi pengembangan media pembelajaran *Google Classroom* di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kota Sukabumi.
- b. Memberikan informasi kepada sekolah manfaat pengembangan media pembelajaran *Google Classroom*.
- c. Sebagai bahan acuan untuk mengetahui sejauh mana pengembangan media pembelajaran *Google Classroom* di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kota Sukabumi yang dilaksanakan untuk proses belajar mengajar pada Kompetensi Keahlian Konstruksi Gedung Sanitasi dan Perawatan.

2) Bagi Peneliti

- a. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga sebagai bekal untuk masa depan kelak.
- b. Mengetahui pentingnya pengembangan media pembelajaran *Google Classroom*.

3) Bagi Universitas

Dapat dijadikan bahan referensi bagi mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia dan dapat digunakan sebagai bahan pembelajran untuk penelitian lanjutan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Peneliti menjelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Peneliti membahas mengenai teori, penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti, posisi teoritis, penelitian terdahulu serta kerangka berfikir yang seluruhnya berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran *Google Classroom*.

BAB III Metodologi Penelitian

Peneliti membahas mengenai desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan juga isu etik yang berkenaan dengan metode dalam mendapatkan hasil pada penelitian penggunaan media pembelajaran *Google Classroom*.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini berisi gambaran umum hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil coba instrumen, hasil pengujian data, analisis dan pembahasan data penelitian serta penjabaran temuan dalam penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta beberapa rekomendasi untuk penelitian ke depan.