

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar e-learning mengajar berbasis TI menjadi tidak asing lagi. Konsep dengan sebutan e-learning ini membawa pengaruh terjadinya perpindahan pendidikan konvensional menjadi bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya. Saat ini e-learning telah diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi pada pendidikan maupun industri.

E-Learning merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Meliana, D. (2017). Pembelajaran menggunakan *e-learning*, dapat dilakukan oleh guru dan siswa secara langsung (sinkron) yaitu dengan tatap muka dan secara tidak langsung (asinkron) yaitu tanpa tatap muka. *E-learning* diharapkan mampu menunjang kualitas pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi berbasis android yang dapat mendukung *e-learning*. Terdapat beberapa jenis sistem pembelajaran yang dapat diterapkan. Sistem pembelajaran yang digunakan akan menentukan keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas. Kondisi saat ini sesuai dengan perubahan kurikulum yang baru yaitu kurikulum 2013 revisi menerapkan pembelajaran *student centered learning* (SCL) yang mengharuskan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan sistem pembelajaran yang sesuai agar proses pembelajaran berjalan sesuai tujuan.

SCL adalah suatu sistem pembelajaran dimana siswa cenderung lebih aktif mendiskusikan suatu masalah dengan mencari informasi dari berbagai sumber. Sistem ini berpusat pada siswa sehingga siswa yang aktif sendiri mencari materi.

Sistem pembelajaran ini sesuai dengan kurikulum 2013 revisi. Salah satu sumber informasi yang dapat digunakan adalah internet, karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat, membuat internet dan media elektronik yang mendukungnya menjadi salah satu pilihan untuk memfasilitasi pembelajaran di sekolah. Sebagai fasilitator guru semestinya dapat memfasilitasi siswa agar dapat belajar setiap saat dimana saja dan kapan saja siswa merasa memerlukan.

Google classroom adalah suatu learning management system yang dapat digunakan untuk menyediakan bahan ajar, tes yang terintegrasi penelitian, berbeda dengan media pembelajaran yang lain keunggulan media google classroom adalah masalah efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus menarik sehingga membuat siswa lebih aktif. Interaksi yang aktif antara guru dan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif. Media pembelajaran akan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

SMP Telkom Bandung dalam proses pembelajaran sudah menggunakan sistem pembelajaran e-learning, meskipun proses pembelajaran e-learning yang di gunakan masih belum maksimal, dengan kata lain proses belajar mengajar antara siswa dan guru masih dilakukan dengan syarat terjadinya pertemuan antara siswa dan guru di dalam kelas. Jika pertemuan siswa dan guru tidak terjadi maka secara otomatis proses pembelajaran tetap dapat dilaksanakan secara online.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media *e-learning* di sekolah tersebut memanfaatkan aplikasi google classroom. Dalam proses pembelajaran siswa diberikan penugasan oleh guru dan mengirimkan hasil laporannya ke aplikasi google classroom. Selain itu juga siswa diberikan materi tambahan guna memahami lebih luas materi yang mungkin belum bisa tersampaikan langsung ketika tatap muka di kelas. E-learning merupakan media alternatif untuk

memberikan soal-soal ujian test dan improvisasi media yang tidak selalu menggunakan media cetak. Akan tetapi pada pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar di google classroom di SMP Telkom Bandung masih kurang efektif dikarenakan siswa masih banyak yang belum paham dengan materi maupun tugas yang telah diberikan oleh guru, selain itu siswa tidak semua siswa aktif terlibat saat pembelajaran berlangsung. Hasil belajar berupa nilai maupun produk menjadi salah satu tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil Penilaian Akhir biasanya semua siswa mampu berperan aktif pada pembelajaran seni budaya dengan system *non online* dibandingkan saat system pembelajaran *online* hanya sebagian siswa yang aktif.

Dalam pelaksanaan belajar mengajar, peneliti juga mengamati bahwa pelaksanaan pembelajaran didominasi dengan metode ceramah. Sayangnya guru seni budaya di SMP Telkom Bandung belum mampu memaksimalkan media pembelajaran dengan cara digital, pemanfaatan *google classroom* pada materi teater hanya dilakukan secara pemberian materi dan penugasan saja tanpa memberikan contoh pemeranan yang baik berupa video. Akibatnya pembelajaran Seni Budaya yang dilakukan belum maksimal.

Sebelum penelitian dilakukan peneliti mengkaji beberapa hasil penelitian mengenai pembelajaran e-learning diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Erina Wulansari (2018). Melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Pembelajaran Blended Learning dengan Memanfaatkan Google Classroom pada Materi Vektor dalam Ruang Dimensi Tiga di Kelas X MIA 4 SMA Negeri 7 Yogyakarta”. Pengembangan yang dimaksud pada penelitian ini berupa pengembangan RPP, bahan ajar, instrumen penilaian, dan media pembelajaran.

Hasil dari penelitian Erina Wulansari (2018) menyimpulkan : Produk berupa perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah valid menurut hasil validasi perangkat pembelajaran yang telah dilakukan para ahli. Hasil validasi perangkat pembelajaran termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan hasil

validasi RPP adalah 4,31; hasil validasi bahan ajar adalah 4,23; hasil validasi instrumen penilaian hasil belajar 4,29; hasil validasi instrumen penilaian observasi kemandirian belajar adalah 4,44; hasil validasi media pembelajaran adalah 4,55. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran juga efektif ditinjau dari hasil belajar siswa dengan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 79,41%.

Berdasarkan kondisi di atas, peneliti akan mengkaji sejauh mana penerapan media google classroom yang sudah digunakan pada pembelajaran Seni Budaya di SMP Telkom Bandung Penelitian ini, serta membahas tentang pengembangan pembelajaran Seni Budaya dan efektivitas perangkat pembelajaran dengan memanfaatkan Google Classroom. Materi yang dibahas pada penelitian ini adalah Pementasan Teater. Subyek penelitian ini adalah siswa di kelas VII SMP Telkom Bandung. dan diharapkan dengan penelitian tersebut dapat dijadikan bahan evaluasi terhadap pengembangan media e-learning yang ada di sekolah.

B. Identifikasi Masalah

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

- a. Kurangnya inisiatif siswa dalam belajar seperti mencari latihan soal dan sumber belajar lain, serta mencari sendiri penyelesaian dari suatu masalah.
- b. Guru belum dapat memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
- c. Siswa tidak aktif dalam pembelajaran menggunakan aplikasi google classroom.
- d. Tidak semua siswa disiplin ketika pembelajaran menggunakan google classroom.

- e. Siswa mudah bosan dan tidak semua siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru ketika pembelajaran menggunakan aplikasi google classroom.
- f. Model dan metode pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada mengembangkan dan menilai kelayakan *e-learning* untuk pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya di SMP TELKOM BANDUNG. Maka penulis menetapkan batasan-batasan masalah pada hal-hal berikut :

1. Penelitian ini membahas tentang pengembangan dan efektivitas perangkat pembelajaran dengan memanfaatkan Google Classroom.
2. Materi yang dibahas pada penelitian ini adalah Pementasan Teater.
3. Subyek penelitian ini adalah siswa di kelas VII SMP Telkom Bandung.

D. Rumusan Masalah

Berdasar pada batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana Pengembangan Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Google Classroom dalam Pelajaran Seni Budaya di SMP TELKOM BANDUNG ?
2. Bagaimana Keefektifan Pembelajaran *E-learning* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP TELKOM BANDUNG ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan sebagai berikut.

1. Mengembangkan Pembelajaran *E-learning* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP TELKOM BANDUNG.
2. Mengetahui keefektifan Pembelajaran *e-learning* Pada mata pelajaran Seni Budaya di SMP TELKOM BANDUNG.

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. Bagi Peneliti

Sebagai calon pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman, dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan dukungan sumber belajar digital sehingga dapat menumbuhkan pembelajaran yang lebih inovatif.

2. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar dan kemudahan bagi siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dengan Materi Pementasan Teater dengan dukungan materi, tugas, dan kegiatan diskusi yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

3. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru diharapkan dapat memberikan referensi mengenai inovasi dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan Google Classroom dengan baik.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat memotivasi pengembangan pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sumber belajar untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.