

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Dunia saat ini sedang mengalami krisis yang di sebabkan oleh pandemi virus Covid-19. Dilansir dari [Covid19.Kemkes.Go.Id](https://www.kemkes.go.id/covid19) pada bulan 7 Agustus 2021 kasus Covid -19 di dunia sudah mencapai 201 juta kasus. Berdasarkan info yang dikeluarkan satuan tugas penanganan Covid-19 di Indonesia, jumlah positif di Indonesia pada 6 agustus 2021 mencapai 3,7 juta kasus dengan total korban meninggal 102 ribu jiwa dengan penambahan setiap hari nya mencapai 39.532 kasus. Sampai sejauh ini belum ditemukan obat yang benar-benar ampuh untuk bisa untuk mencegah penyebaran virus yang menyerang paru-paru ini. Untuk mengatasi penyebaran wabah yang semakin meluas ini, pemerintah dunia dan juga Indonesia mengeluarkan peraturan yang mengharuskan pembatasan interaksi masyarakat yang diterapkan dengan istilah *physical distancing* dan juga penggunaan protokol Kesehatan yang ketat.

Kebijakan pemerintah untuk melakukan *physical distancing* pada seluruh elemen masyarakat serta kebijakan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) menjadi jalan yang di pilih untuk mengurangi penyebaran virus ini. Akan tetapi kebijakan ini mengakibatkan laju pertumbuhan dalam berbagai bidang kehidupan, baik bidang ekonomi, sosial, dan tentu saja Pendidikan terhambat. Keputusan pemerintah Berdasarkan Surat Edaran Mendikbud No.4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan dan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease, melarang kegiatan berkumpul dan aktivitas pembelajaran di sekolah membuat siswa harus melakukan pembelajaran secara daring dari rumah masing-masing.

Pembelajaran daring memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Salah satu kelebihan adalah tidak perlunya bertemu secara langsung sehingga siswa bisa belajar dari rumah mereka masing-masing. Saat ini media yang biasa digunakan untuk pembelajaran dari adalah *google classroom*, *zoom*, *whatsaps group*, dan banyak lainnya. Media daring tersebut sangat bergantung terhadap ketersediaan dan kelancaran jaringan dari operator seluler yang digunakan oleh siswa.

Ihza Abdu Rosyadi, 2021

**PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK MANUFAKTUR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Salah satu SMK yang ada di kota Bandung adalah SMK N 6 Bandung yang terletak di, Kec. Gedebage, Kota Bandung Prov. Jawa Barat. Salah satu jurusan di SMK N 6 Bandung ini adalah Teknik permesinan. Pada jurusan Teknik permesinan ini, salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah mata pelajaran gambar Teknik manufaktur. Mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur adalah mata pelajaran praktik dimana siswa diberi pengetahuan dan keterampilan tentang kemampuan yang berkaitan dengan dasar menggambar menggunakan *software*. Akan tetapi sekolah ini pun memiliki kondisi yang sama dengan sekolah lain, yaitu harus melakukan pembelajaran secara daring sehingga kegiatan praktik yang dilakukan di sekolah belum bisa terlaksana.

Mata pelajaran gambar teknik manufaktur di SMK 6 merupakan mata pelajaran dengan kategori produktif dimana sudah mulai diarahkan pada penguasaan dasar yang sesuai dengan yang ada di lapangan nantinya. Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 15 tentang pendidikan nasional yang menjelaskan bahwa SMK bertujuan untuk mempersiapkan sumber daya manusia (*Human Resource*) yang kompeten untuk memasuki dunia kerja dan menjadi tenaga kerja yang produktif.

Peraturan pemerintah yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring dan tuntutan pelajaran produktif yang mengharuskan siswa menguasai praktik menimbulkan problem di sekolah-sekolah kejuruan saat ini. Pembelajaran secara daring mengakibatkan siswa kurang bisa berinteraksi langsung dengan guru, dan begitupun guru yang tidak bisa membimbing siswa secara langsung. Berdasarkan observasi singkat yang dilakukan oleh penulis, selama masa pandemi kegiatan belajar mengajar mata pelajaran gambar teknik manufaktur dilakukan dengan menggunakan media daring berupa *Google classroom*. Berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa murid serta guru pengajar, pembelajaran daring pada mata pelajaran gambar manufaktur memiliki kekurangan seperti susah mengerjakan tugas karena kurang memahami materi dan juga karena tidak adanya praktek yang dilakukan langsung Bersama guru. Walaupun guru tetap selalu menjaga komunikasi dengan siswa, akan tetapi murid tetap terhambat dan kurang bisa bertanya dengan bebas. Lalu berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran, system pembelajaran daring yang baru pertama kali di terapkan membuat sulitnya

menyesuaikan target kompetensi dan kompetensi yang seharusnya di capai dan di sampaikan. Pembelajaran dianggap akan lebih berhasil apabila objek yang dipelajari merupakan objek nyata di lingkungan sekitarnya, sehingga pentingnya pembelajaran melalui visualisasi terhadap objek di lingkungan sekitar harus direalisasikan agar dapat dengan mudah mengklarifikasi pemahaman, meningkatkan minat, dan keterlibatan nyata peserta didik (Tan dan Waugh, 2013)

Menurut Wicaksono (2011, hlm.37) pembelajaran dikatakan baik apabila mengacu pada ketuntasan belajar (KKM) yaitu, apabila lebih dari atau sama dengan 60% dari seluruh jumlah siswa. Proses pembelajaran di katakan baik apabila proses pembelajaran membentuk kemampuan intelektual, dan memunculkan kreatifitas serta perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu yang terjadi. Untuk mengetahui apakah pembelajaran daring ini berjalan baik atau tidak pada mata pelajaran gambar manufaktur perlu dilakukan penelitian ilmiah agar bisa menjadi acuan data dan evaluasi untuk menghasilkan sistem pembelajaran yang lebih baik kedepanya.

Berdasarkan Hasil pembelajaran dan pengamatan singkat yang di dapatkan peneliti. Peneliti merasa perlu melakukan penelitian untuk menganalisis kegiatan pembelajaran daring dan sejauh mana penerapan pada pembelajaran gambar teknik manufaktur menggunakan media *google classroom*. Peneliti menjadikan kasus tersebut menjadi judul dalam penelitian ini, yaitu “PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN *GOOGLE CLASSROOM* PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK MANUFAKTUR”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sebaik mana proses pembelajaran yang telah berlangsung selama masa belajar daring pada mata pelajaran gambar teknik manufaktur. Penelitian ini juga melihat hasil yang telah di capai siswa selama pembelajaran menggunakan media daring.

### **1.1. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, rumusan masalah yang coba peneliti rumuskan adalah :

1. Bagaimana proses pembelajaran daring pada mata pelajaran gambar teknik manufaktur yang telah berlangsung selama masa pandemi?
2. Bagaimana hasil pembelajaran daring siswa pada mata pelajaran gambar teknik manufaktur?

### 1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas Secara umum penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran daring pada mata pelajaran gambar Teknik manufaktur di SMKN 6 Bandung, Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui Bagaimana proses pembelajaran daring pada mata pelajaran gambar teknik manufaktur yang telah berlangsung selama masa pandemi?
2. Mengetahui hasil pembelajaran daring siswa pada mata pelajaran gambar teknik manufaktur?

### 1.4 Manfaat penelitian.

#### 1. Manfaat Bagi Siswa

Penggunaan model pembelajaran dengan aplikasi *Google Classroom* dapat memudahkan siswa dalam mengakses pembelajaran secara *online* dan diharapkan mampu meningkatkan kompetensi belajar siswa terhadap materi pembelajaran dengan dibekali video pembelajaran dan materi-materi yang bisa dipelajari di mana saja. Khususnya pada situasi yang tidak bisa dilakukanya pertemuan langsung

#### 2. Manfaat Bagi Guru

Memberikan masukan bagi guru untuk bisa mengatasi berbagai masalah dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *online* serta dapat meningkatkan ketercapaian pembelajaran sebagai tujuan belajar, khususnya pada mata pelajaran Gambar Teknik manufaktur.

#### 3. Manfaat Bagi Peneliti

Menambah pengalaman baru dan sebagai syarat menamatkan studi di jurusan Pendidikan Teknik Mesin konsentrasi produksi perancangan UPI. selanjutnya, serta dapat digunakan sebagai acuan salah satu cara dan media untuk mengajar kedepanya.

## 1.5 Struktur organisasi penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian di bawah ini disampaikan struktur bab pendahuluan Pada bab ini berisikan Latar belakang masalah, Rumusan masalah , tujuan penyusunan dan sistematika penulisan tugas akhir.

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan mengenai teori yang mendukung dalam penelitian. Pada prinsipnya kajian pustaka ini berisikan hal-hal Seperti konsep-konsep, dalil yang akan digunakan penelitian terdahulu yang berkaitan dan sejenisnya. . Pada bab ini juga berisi berbagai hal dalam konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

### BAB III METODE PENELITIAN

Bagian ini merupakan bagian yang bersifat prosedural. Menjelaskan Mengenai metode penelitian, parameter penelitian, rincian kerja dan prosedur penelitian yang digunakan. Secara umum akan disampaikan pola penjelasan yang digunakan dalam menjelaskan bagian metode penelitian yang digunakan pada skripsi ini apakah itu kualitatif atau kuantitatif.

### BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dalam Bab ini menyampaikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan permasalahan penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya

## BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut. Nantinya kesimpulan tersebut akan di jelaskan secara poin-point dengan uraian singkat