

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Memasuki abad ke 21 bangsa Indonesia mengalami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan adanya informasi dan komunikasi yang menyebar secara cepat dalam setiap lini kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan hal tersebut, dunia pendidikan juga mengalami dampak yang signifikan. Dampak tersebut bersifat positif dan negatif dalam setiap aktivitas proses pembelajaran di sekolah. Terutama dalam bidang teknologi dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016 pengguna internet di Indonesia sebanyak 132,7 juta orang<sup>1</sup>. Dimana total penduduk Indonesia 256,2 juta orang, artinya pengguna internet di Indonesia sebanyak 51,8%.

Pemanfaatan jaringan internet ditandai dengan penggunaan komputer dan telepon genggam. Usia pengguna internet bervariasi, sesuai dengan pemanfaatannya masing-masing seperti media sosial, hiburan, permainan, menjelajah (*browsing*), transaksi jual-beli, dan sebagainya, dan

---

<sup>1</sup> APJII. "Hasil Survey 2016 Penetrasi Pengguna Internet Indonesia" dikutip dari <https://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016> , diakses pada 15 September 2017

diantara itu pastilah peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sederajat sebagai penggunanya.

Pesatnya perkembangan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan zaman, akhirnya teknologi pun dapat membantu dalam mempermudah pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi ini dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran tertentu yang tentunya akan mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik dan kinerja pendidik.

Untuk itu teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, dimana semua hal itu harus sejalan. Salah satu teknologi yang digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah *Blended learning*. *Blended Learning* adalah salah satu solusi yang bisa dilaksanakan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Thorne (dalam Sjukur, 2012: 370) *blended learning* adalah kesempatan untuk mengintegrasikan inovasi dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran dalam jaringan (*daring*) dengan interaksi dan partisipasi pembelajaran konvensional<sup>2</sup>. Kegiatan *blended learning* ditandai dengan menggabungkan pembelajaran konvensional dan *daring*. Penggabungan pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

---

<sup>2</sup> Sjukur, S.B. 2012. Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. Jurnal Pendidikan Vokasi, 3 (2), hal. 368-378.

Kondisi pembelajaran didefinisikan sebagai faktor yang mempengaruhi efek metode dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Kondisi pembelajaran berinteraksi dengan metode pembelajaran, dan hakikatnya tidak dapat dimanipulasi. Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi pembelajaran yang berbeda. Pada dasarnya, cara ini dapat dimanipulasi oleh pendidik atau perancang pembelajaran. Bila dalam suatu situasi, metode pembelajaran tidak dapat dimanipulasi, ia berubah menjadi kondisi pembelajaran. Sebaliknya, jika suatu kondisi pembelajaran dalam suatu situasi dapat dimanipulasi, ia berubah menjadi metode pembelajaran. Hasil pembelajaran mencakup semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan metode pembelajaran di bawah kondisi pembelajaran yang berbeda. Hasil pembelajaran dapat berupa hasil nyata (*actual outcomes*) dan hasil yang diinginkan (*desired outcomes*).

Masing-masing variabel pembelajaran di atas diidentifikasi ke dalam suatu model atau teori pembelajaran sebagai berikut. Variabel kondisi pembelajaran dikategorikan menjadi tiga subvariabel, yaitu tujuan pembelajaran, kendala dan karakteristik bidang studi, dan karakteristik siswa. Variabel metode dikategorikan menjadi tiga subvariabel, yaitu strategi pengorganisasian materi (mikro dan makro), strategi penyampaian isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran. Variabel hasil pembelajaran, dikategorikan

menjadi tiga subvariabel, yaitu keefektifan, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran. Variabel-variabel pembelajaran tersebut dapat dilihat pada diagram berikut.

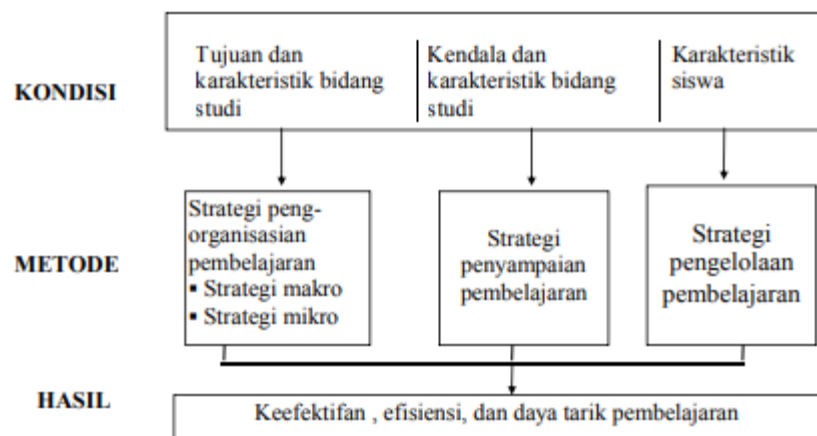


Diagram 1: Taksonomi Variabel Pembelajaran (Reigeluth, 1983; Degeng, 1989)

### Gambar 1.1 Variabel Pembelajaran dari Reigeluth

Klasifikasi variabel-variabel pembelajaran seperti dideskripsikan di atas dapat dijadikan pedoman dalam menformulasikan langkah-langkah perencanaan pembelajaran. Langkah-langkah tersebut adalah: (1) analisis tujuan dan karakteristik bidang studi, (2) analisis sumber belajar (kendala), (3) analisis karakteristik siswa, (4) menetapkan tujuan belajar dan isi pembelajaran, (5) menetapkan strategi pengorganisasian isi pembelajaran, (6) menetapkan strategi penyampaian isi pembelajaran, (7) menetapkan strategi

pengelolaan pembelajaran, (8) mengembangkan prosedur pengukuran hasil pembelajaran<sup>3</sup>

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu tingkatan yang sangat berbeda dengan tingkatan lainnya, bukan karena soal pembelajaran yang berbaur adaptif, tetapi lebih ke bagaimana jurusan atau bidang tertentu yang ada di SMK dan tidak dipunyai tingkatan Sekolah Menengah Atas (SMA) sendiri, sehingga perlu adanya pembelajaran yang lebih tertuju tentang bagaimana meningkatkan kemampuan dalam mengelola skill dalam suatu bidang tertentu, yang mana nantinya di harapkan semuanya dapat berkembang menjadi lebih baik dan sempurna, untuk itu diperlukannya pembelajaran yang lebih mendalam tentang suatu jurusan yang diminati agar peserta didik akan lebih kaya ilmunya dan mahir dalam suatu jurusan yang nantinya dapat berguna di dunia kerja ataupun ketika memasuki tingkat Universitas.

Sebagaimana yang sudah diterapkan di SMK Fensensus Jakarta dengan menerapkan teknologi didalam pembelajarannya yaitu *virtual learning* dengan menggunakan LMS dalam upaya meningkatkan efektifitas pembelajaran peserta didiknya. Karena dengan begitu porsi pembelajaran akan lebih seimbang antara praktek dan pemberian teori serta tidak terhambat

---

<sup>3</sup> C. Asri Budiningsih. Karakteristik Siswa Sebagai Pijakan Dalam Penelitian Pembelajaran, Cakrawala Pendidikan:Jurnal Ilmiah Pendidikan (2011)

dengan waktu dan jarak, untuk itu pembelajaran ini diharapkan mampu untuk membantu peserta didik dapat belajar secara mandiri dan mendalam. Pembelajaran tersebut dilakukan secara online dengan menggunakan LMS *Google Classroom* sebagai salah satu sumber belajar. *Google Classroom* ini diperuntukan untuk semua peserta didik dari kelas X sampai dengan XII untuk menunjang pembelajaran mereka.

Sistem pembelajaran yang dimaksud yang menggunakan *Learning Management System (LMS)*. Menurut Ellis (2009: 1) LMS adalah aplikasi perangkat lunak untuk administrasi, dokumentasi, pelacakan, pelaporan dan penyampaian kursus pendidikan atau program pelatihan. LMS dapat dikatakan sebuah manajemen pembelajaran yang disiapkan untuk peserta didik dan pendidik dalam melakukan pembelajaran melalui perangkat lunak.<sup>4</sup> Adapun perangkat lunak LMS yang bisa digunakan antara lain: *ACS, Blackboard, Certpoint, Moodle, Canvas, Google Classroom*, dan sebagainya.

*Google Classroom* adalah salah satu LMS yang paling umum digunakan, *Google classroom* adalah platform pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh google untuk sekolah yang bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas

---

<sup>4</sup> Ellis, Ryann K. (2009). *Field Guide to Learning Management System*. American Society for Training & Development (ASTD)

(Wikipedia, 2017)<sup>5</sup>. Salah satu hal yang bisa dimanfaatkan oleh dunia pendidikan terutama pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu dengan cara memanfaatkan aplikasi *google classroom*. Pemanfaatan *google classroom* dapat melalui multiplatform yakni melalui PC/ laptop dan telepon genggam. Pendidik dan peserta didik dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasi melalui playstore di android atau app store di iOS dengan kata kunci *google classroom*. Serta dalam penggunaannya pun tanpa adanya pungutan biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan

*Google Classroom* berfungsi sebagai media atau alat yang dapat digunakan untuk menciptakan kelas online atau kelas virtual, dimana pendidik dapat memberikan pengumuman maupun tugas ke peserta didik yang diterima langsung (*real time*) oleh peserta didik. Penggunaan *Google Classroom* yang efektif dapat menghemat waktu, karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun menggunakan koneksi internet sehingga memungkinkan pendidik memberikan tugas atau informasi kepada peserta didik melalui aplikasi ini dan juga mengunggah materi belajar. Dalam penggunaannya, ketika pendidik memberikan penugasan kepada peserta didik melalui *Google Classroom*, pendidik dapat menetapkan waktu batas akhir pengumpulan yang kemudian

---

<sup>5</sup> Google Groups "*Google Classroom*" dikutip dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Google\\_Classroom](https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom) diakses pada 15 September 2017

akan diberikan notifikasi pengingat terkait penugasan melalui pesan masuk gmail tiap peserta didik, sehingga peserta didik dapat disiplin dalam pengerjaan dan pengumpulan penugasan yang diberikan.

Berdasarkan penelitian Ernawati (2018) dengan judul Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan menunjukkan bahwa; (1) terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan *Google Classroom*, terhadap kualitas pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan dengan nilai hitung  $>$  tabel ( $2,357 > 2,045$ ) dan nilai signifikan  $0,025$ . Artinya penggunaan *Google Classroom* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan . (2) terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan sebesar  $e0.892 = 2.44$  kali dengan signifikansi  $0.016$ . Artinya penggunaan *Google Classroom* berpengaruh signifikan sebesar 2.44 kali terhadap hasil belajar peserta didik.

Diemas Bagas (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penerapan *Tools Google Classroom* pada Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa berdasarkan dari hasil pengujian Independent T-Test dapat diketahui nilai rata-rata



Kelompok Kontrol adalah 77.43, sedangkan nilai rata-rata Kelompok Eksperimen adalah 81.89. Artinya hasil belajar peserta didik dengan penerapan *Tools Google Classroom* pada model pembelajaran *Project Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik pada model pembelajaran *Project Based Learning* tanpa menggunakan *Tools Google Classroom*.

Dicicco (2016) dalam penelitiannya yang berjudul *The Effects of Google Classroom on Teaching Social Studies for Students with Learning Disabilities* menyatakan bahwa peserta didik terbantu untuk mengumpulkan tugas dengan variasi penelitian memanfaatkan fitur teknologi *Google Classroom*.

Iftakjar (2016) dalam penelitiannya yang berjudul *Google Classroom: What Works and How* menyatakan peserta didik setuju bahwa *Google Classroom* merupakan media yang efektif dan mudah digunakan. Mereka dapat dengan mudah mendapatkan file materi pembelajaran dan dapat diakses di mana dan kapan saja.

Latar belakang penggunaan *Google Classroom* ini sejalan dengan definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT tahun 2004 "Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara meningkatkan, memanfaatkan, dan

mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat".<sup>6</sup> Dalam definisi tersebut dipaparkan "memanfaatkan dan mengelola sumber teknologi yang tepat ". Hal ini sesuai dengan penggunaan *Google Classroom* di SMK Fensensus yang digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan mempermudah pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

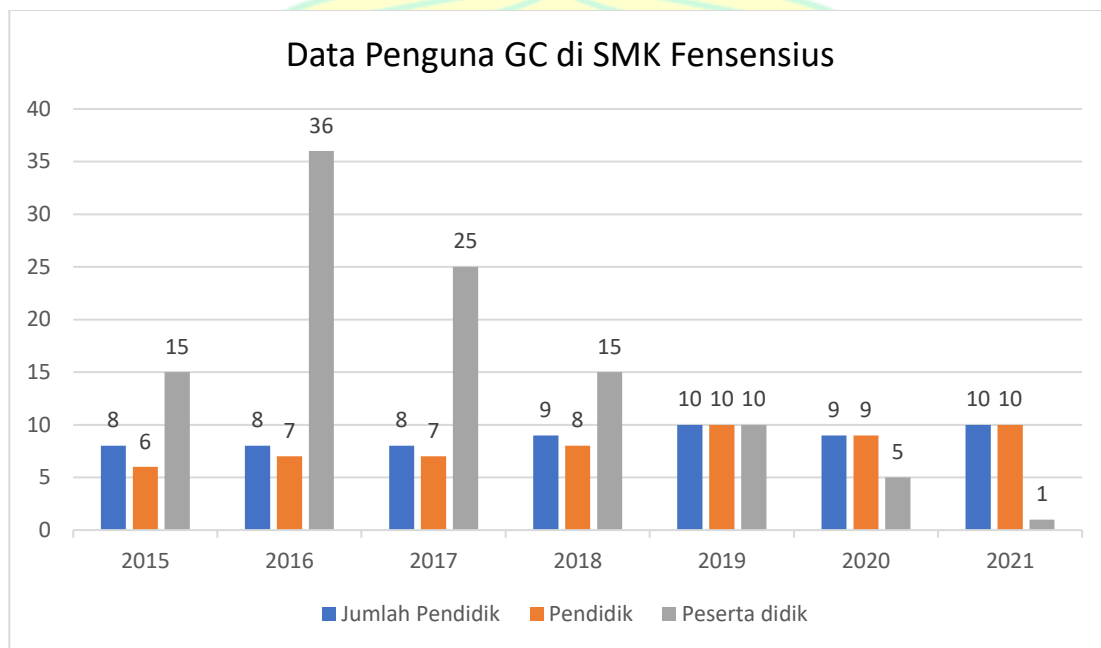
Penggunaan *Google Classroom* di SMK Fensensus ini memiliki 3 tahapan yaitu, penyusunan, pembelajaran dan penilaian. Penyusunan dilakukan oleh tim pengembang *Google Classroom* yang dimana disebut admin dan super admin yaitu para pendidik. Pembelajaran terdiri dari peserta didik yang menerima tugas baik pada saat jam belajar maupun diluar kegiatan sekolah, selama peserta didik menggunakan perangkat internet yang dimiliki. Penilaian menggunakan materi dan soal yang sudah dikembangkan oleh tim admin dan super admin yang memberi tugas serta memfasilitasi proses belajar peserta didiknya.

Dalam memfasilitasi pembelajaran bagi peserta didik, SMK Fensensus menggunakan *Google Classroom* sebagai *virtual learning* yang selama ini telah berjalan selama kurang lebih 7 tahun dan selama menggunakan *Google Classroom* dianggap sangat mempermudah pendidik dalam melakukan pembelajaran dan terasa lebih luwes serta mendapatkan hasil belajar yang

---

<sup>6</sup> Dewi S. Prawiradilaga,, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta : Kencana,2012), hal. 31

lebih baik di bandingkan hanya dengan metode konvensional saja, hal ini membuat *Google Classroom* terus digunakan oleh sekolah dalam memfasilitasi peserta didiknya. Berikut data pengguna *google classroom* di SMK Fensensus



Gambar 2.1 Data Pengguna GC di SMK Fensensus

Pada data grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa SMK Fensensus selalu menggunakan *google classroom* dalam membantu pembelajaran di sekolah dari tahun 2015 hingga sekarang, hanya saja sejak terjadinya pandemi Covid19 jumlah peserta didik di SMK Fensensus semakin menurun.

Aktifitas pembelajaran di SMK Fensensus Jakarta dengan menggunakan *google classroom* nyatanya seringkali hanya sebatas untuk

pemberian penugasan dan pemberian soal-soal untuk ujian, serta masih ada beberapa kendala bagi sebagian peserta didik rasakan dari sisi teknis seperti kurang supportnya di beberapa device pribadi milik peserta didik yang menyebabkan stuck dan lemot dalam pengalaman menggunakan *google classroom*, dan dari sisi non teknis seperti hasil belajar yang masih kurang memuaskan walaupun lebih baik daripada sebelum digunakannya *google classroom*.

Karena itu, dalam pemanfaatan *Google Classroom* ini, tentunya harus dideskripsikan secara sistematis maka penulis bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian untuk mendapatkan gambaran tentang pemanfaatan *google classroom* pada jurusan otomotif di SMK Fensensius Jakarta.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berkaitan dengan penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran pada jurusan otomotif di smk fensensius jakarta yaitu :

1. Apa upaya sekolah dalam memfasilitasi Pendidikan Jarak jauh?
2. Apa saja kesulitan dalam pemanfaatan Pendidikan Jarak Jauh dengan menggunakan *google classroom*?
3. Bagaimana pemanfaatan *google classroom* pada jurusan Teknik kendaraan ringan otomotif di SMK Fensensius Jakarta?

4. Apakah pembelajaran dengan *google classroom* sudah sesuai dengan kebutuhan?
5. Bagaimana evaluasi *google classroom* di SMK Fensensius Jakarta?

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi agar hasilnya menjadi valid dan tidak melebar. Batasan masalah dari penelitian ini yaitu:

#### **1. Jenis Masalah**

Dari beberapa identifikasi masalah diatas, peneliti hanya membatasi pada bagaimana pemanfaatan *google classroom* pada jurusan teknik kendaraan ringan otomotif di SMK Fensensius?

#### **2. Sasaran**

Pada penelitian ini, sasaran yang menjadi sumber data adalah seluruh peserta didik jurusan Teknik Kendaraan Ringan Otomotif dan Pendidik SMK Fensensius

#### **3. Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di SMK Fensensius Jakarta yang terletak di Jalan Taman Pulo Asem Utara No. 60, Jakarta Timur, DKI Jakarta.

#### 4. Teknologi

Teknologi yang digunakan adalah aplikasi *Google Classroom*

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalahnya maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana *Pemanfaatan Google Classroom* pada jurusan Teknik Kendaraan Ringan Otomotif Di SMK Fensensus Jakarta?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dengan jelas tentang bagaimana pemanfaatan platform *google classroom* dalam pembelajaran pada jurusan teknik kendaraan ringan otomotif di SMK Fensensus Jakarta.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan akademik, khususnya penelitian yang mengevaluasi suatu sumber belajar.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan *reference* bagi pendidik bila ingin menerapkan pemanfaatan *Google Classroom* dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

### b. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan pada materi yang diteliti.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang positif dalam memanfaatkan *Google Classroom* terutama di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

### d. Bagi Pengembang

Penelitian ini sebagai kritik dan saran dalam mengembangkan *Google Classroom* untuk SMK.