

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

*Conoravirus Diseases* (Covid-19) yaitu wabah penyakit yang menyerang saluran pernapasan yang terjadi sejak desember 2019 di kota Wuhan Provinsi Hubei China. China aktif memberikan informasi mengenai perkembangan Covid-19 ke WHO hingga akhirnya 30 januari 2020 WHO menginformasikan darurat kesehatan masyarakat global. Penyebaran virus Covid-19 ini sangatlah cepat, 2 Maret 2020 terdapat 88.930 kasus Covid-19 di 65 negara dan satu kapal pelayaran internasional dengan memakan korban 3.043 jiwa di dunia. Sejumlah negara di dunia menetapkan kebijakan untuk melakukan *lockdown* atau karantina wilayah agar menurunnya jumlah penyebaran Covid-19. Seluruh sektor kehidupan terkena dampak dari Covid-19 baik itu sektor pariwisata, industri, ekonomi, transportasi, sosial, pendidikan. Di Indonesia awal kasus Covid-19 pada 2 maret 2020, pemerintah mulai menetapkan kebijakan *sosial distancing*, *physical distancing*, pada saat keluar rumah memakai masker, dan senantiasa selalu mencuci tangan dengan sabun. Berbagai aktivitas masyarakat dihimbau untuk dilakukan di rumah, mulai dari kegiatan bekerja sampai kegiatan pendidikan, penutupan tempat wisata hingga tempat ibadah dan dilakukannya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menghentikan penyebaran Covid-19 di Indonesia (Baskara, 2020)

Berlandaskan himbauan dari pemerintah mengenai penyebaran Covid-19 yang semakin meningkat di Indonesia, Kemdikbud menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Salah satu kebijakan Kemdikbud yaitu menghentikan secara sementara pembelajaran tatap muka dan melaksanakan pembelajaran jarak jauh atau dalam jaringan (*daring*) melalui sistem atau aplikasi yang sudah ada. Untuk menunjang proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran *daring* Kemdikbud menerbitkan Surat

Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 agar pembelajaran daring lebih terarahkan dan tercapainya tujuan pendidikan nasional (Kemendikbud, 2020).

Pendidikan adalah segala upaya yang diselenggarakan secara formal dalam mengembangkan kemampuan anak serta meningkatkan kesadaran penuh dalam diri akan hubungan-hubungan dan tugas sosial (Kurniawan, 2014, hlm. 111-112). Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan mengenai pendidikan sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 mengatakan “pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”. Zaman terus berkembang termasuk pendidikan, pendidikan saat ini mengacu pada kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mengupayakan pendidik untuk menghadirkan konten pembelajaran yang kontekstual, kreatif, efisien, menyenangkan dan berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa, pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) atau siswa dapat berperan secara aktif saat pembelajaran berlangsung serta siswa maupun guru terampil dalam menggunakan teknologi (Wijaya *et al* dalam Dewa *et al*, 2020, hlm. 352).

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu, jarak sehingga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan fasilitas pembelajaran yang lebih luas dan bervariasi (Munir dalam Utami, 2019, hlm. 498). Menurut Undang-Undang No 20 tahun 2003 Pasal 31 ayat (1), (2), (3) mengenai Pendidikan jarak jauh yaitu:

Pendidikan jarak jauh diselenggarakan pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan. Pendidikan jarak jauh berfungsi memberikan layanan pendidikan kepada masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka atau regular. Pendidikan jarak jauh diselenggarakan dalam berbagai bentuk, modus, dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan Standar nasional pendidikan.

Pembelajaran daring merupakan sebuah solusi dalam menghadapi wabah covid-19 yang terjadi diseluruh negara. Pelaksanaan pembelajaran yang tidak perlu ruangan sehingga pembelajaran daring dapat dilakukan kapan saja dan dimananya saja (Handarini, 2021, hlm. 502). Perubahan proses pembelajaran disaat pandemi seperti saat ini merupakan suatu tantangan dan perlu adaptasi bagi seluruh lembaga pendidikan baik pihak sekolah, guru, peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran daring memiliki beberapa unsur untuk menunjang proses pembelajaran daring, diantaranya: (1) Fasilitas yang menunjang pelaksanaan pembelajaran seperti *smartphone*, *personal computer* (PC), dan perangkat lainnya; (2) Sistem dan aplikasi pembelajaran daring dapat menunjang proses pembelajaran daring untuk penyampaian materi dan ruang diskusi; (3) Materi pembelajaran *online* dengan multimedia yang interaktif (Sari *et al*, 2020, hlm. 4).

Persiapan perubahan kegiatan belajar dari konvensional ke pembelajaran jarak jauh dinilai kurang kesiapan yang matang sehingga menimbulkan masalah yang kompleks. Masalah jaringan provider yang kurang stabil, pemborosan kuota internet, belum siapnya guru serta kesiapan guru dalam mengoperasikan teknologi, sulitnya siswa memahami materi ajar, menurunnya minat dan motivasi siswa dalam belajar, sampai siswa bosan melakukan aktivitas belajar di rumah (Nurgiansah *et al*, 2020, hlm. 141-142). Pembelajaran daring dilakukan dengan beraneka macam aplikasi pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran mulai dari pembelajaran tatap muka secara *online* dengan *zoom*, *google meet* dan platform media online seperti *google classroom*, *whatsapp group* (Suhada *et al*, 2020, hlm 1-2).

Hasil wawancara dengan guru komputer akuntansi di SMK Pasundan 3 Bandung dalam melaksanakan pembelajaran daring guru menggunakan *Google Meet* untuk

menjelaskan materi ajar kepada siswa. *Google Meet* adalah sebuah perangkat lunak konferensi video dari *Google* agar dapat mengadakan pertemuan secara *online*, pengguna dapat berbagi layar, hasil rekaman pertemuan dapat disimpan ke *Google Drive* dan menjaga keamanan privasi data pengguna dengan mempersulit ID pertemuan serta senantiasa mengenskripsikan data secara *default* (Singht *et al*, 2020, hlm. 3-4). Kelebihan *Google Meet* yaitu tersedia fitur *white board* sebagai sarana dalam menjelaskan gambar maupun angka, tersedia dengan gratis serta mudah di unduh melalui *Playstore* atau *App store*, memberikan resolusi *Hight Definition* (HD), dapat mendaftar dengan mudah yaitu hanya dengan akun *Google*, layanan enkripsi video sehingga menjaga keamanan data pengguna, serta dapat mengundang hingga 100-250 peserta. Kelemahan dari *Google Meet* adalah tidak ada fitur menghemat data jadi kemungkinan data yang digunakan besar, tidak semua fasilitas yang tersedia dengan gratis, dan membutuhkan jaringan internet yang stabil (Sawitri, 2020, hlm. 15-17).

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mahardini (2020, hlm. 219-221) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *google meet* bertujuan untuk menjelaskan materi, adapun kendala yang dihadapi yaitu kurangnya partisipasi dari siswa karena siswa sering terkendala dalam kuota internet. Latifah *et al* (2021, hlm. 50) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *google meet* cukup efektif dimana peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang langsung dijelaskan oleh guru dan peserta didik dapat secara aktif bertanya dan berdiskusi saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

SMK Pasundan 3 Bandung secara keseluruhan melaksanakan pembelajaran daring dengan menggunakan *Google Meet* tanpa terkecuali mata pelajaran komputer akuntansi. Komputer akuntansi merupakan suatu keahlian yang wajib di kuasai oleh siswa akuntansi untuk meningkatkan kompetensinya dalam mencatat dan pengelola data transaksi keuangan secara komputerisasi melalui sebuah aplikasi (Rosyida *et al*, 2020, hlm. 2). Aplikasi yang banyak digunakan dalam mata pelajaran komputer akuntansi adalah MYOB (*Mind Your Own Businees*) karena fitur yang terdapat dalam

*software* sangat lengkap dalam membuat laporan keuangan mulai dari neraca saldo, persediaan barang, laporan laba-rugi maupun perubahan modal perusahaan (Hendiyanti, 2019, hlm. 1). Keuntungan dari MYOB yaitu mudah dimengerti dan dipelajari, fleksibel, bisa langsung digunakan tanpa ada persyaratan untuk mengerjakan tugas sebelumnya dan tumbuh sejalan dengan perkembangan perusahaan (Supriyanta dalam Zeinora, 2020, hlm. 343).

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Herdiyanti (2019, hlm. 5-6) di SMKN 3 Pontianak menyatakan bahwa keterampilan siswa dalam mengaplikasikan komputer akuntansi rata-rata siswa terampil hanya saja siswa harus lebih memahami perintah pada menu MYOB serta lebih teliti dalam memasukkan nama akun dan nominal pada MYOB. Rosyida *et al* (2020, hlm. 4-5) melaksanakan pembelajaran daring Komputer Akuntansi di SMK Islam Dwi Sakti Bangilan menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami Bahasa Inggris dalam komputer akuntansi, kurangnya penguasaan dasar akuntansi dan kurangnya fasilitas yang tersedia di rumah dan di sekolah dalam mengerjakan soal-soal akuntansi. Sartika (2020, hlm. 48) menyatakan bahwa 39,21% hasil belajar siswa belum tuntas hal ini dipengaruhi oleh kemampuan pengantar akuntansi, kemampuan bahasa Inggris dan sarana prasarana untuk menunjang aktifitas pembelajaran komputer akuntansi. Sementara Hendi *et al* (2021, hlm 654-655) mengatakan bahwa dalam mengikuti pembelajaran daring mata pelajaran komputer akuntansi menurunnya motivasi dan semangat belajar siswa sehingga perlu adanya pengembangan bahan ajar digital supaya siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan dan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Di SMK Pasundan 3 Bandung guru komputer akuntansi sebelum memulai pembelajaran terlebih dahulu mempersiapkan pembelajaran dengan melihat silabus untuk menentukan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai oleh siswa serta lamanya waktu pembelajaran, merancang aktivitas pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang akan dilaksanakan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menentukan dan membuat *power point* atau video pembelajaran yang disesuaikan

dengan bahan ajar yang akan disampaikan. Pelaksanaan pembelajaran daring guru menyampaikan materi melalui *Google Meet* dengan menginformasikan link *Google Meet* kepada siswa, lamanya waktu maksimal pembelajaran daring pada mata pelajaran komputer akuntansi adalah 60 menit, saat proses pembelajaran beberapa siswa aktif bertanya namun masih ada siswa yang tidak mengikuti pembelajaran. Evaluasi pembelajaran disetiap akhir pembelajaran dengan menarik kesimpulan terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan, memberikan latihan atau mengadakan ulangan harian. Bentuk evaluasi lainnya sekolah mengadakan Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS). Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang harus di capai oleh peserta didik dalam mata pelajaran komputer akuntansi adalah 80 baik itu ulangan harian maupun Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS).

Kendala yang dihadapi oleh guru komputer akuntansi di SMK Pasundan 3 Bandung dalam melaksanakan pembelajaran daring ialah sulitnya mengkondisikan siswa dan meningkatkan motivasi siswa yang malas untuk mengikuti pembelajaran daring. Solusi dari kendala yang dihadapi oleh guru adalah dengan memberikan tugas tambahan bagi siswa yang malas, membuat latihan soal dalam bentuk *game* agar siswa tidak jenuh saat mengikuti pembelajaran daring, dan mengadakan privat dengan cara tatap muka bagi siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami materi maupun mengalami kendala saat mengikuti pembelajaran daring. Sekolah telah mengadakan pembelajaran tatap muka seminggu 1 kali di jadwalkan secara bergantian agar tetap terjaga kesehatan dan keselamatan siswa maupun guru dari Covid-19 dan pelaksanaan tatap muka tetap mengikuti protokol kesehatan yang berlaku. Tidak semua siswa mengikuti secara bersamaan dalam mengikuti pembelajaran tatap muka, saat ada siswa yang mengikuti pembelajaran tatap muka sebagai siswa lainnya mengikuti pembelajaran daring.

Berdasarkan uraian latar belakang peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **“ANALISIS PEMBELAJARAN DARING MELALUI *GOOGLE MEET* PADA**

**MATA PELAJARAN KOMPUTER AKUNTANSI (Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung)”. Dimana keterampilan komputer akuntansi sangat diperlukan bagi siswa jurusan akuntansi untuk memasuki dunia kerja maupun perguruan tinggi.**

### **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1. Bagaimana guru komputer akuntansi mempersiapkan pembelajaran daring melalui *Google Meet* di kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana guru komputer akuntansi melaksanakan pembelajaran daring melalui *Google Meet* di kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022?
3. Bagaimana guru komputer akuntansi mengevaluasi pembelajaran daring melalui *Google Meet* di kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022?
4. Bagaimana kendala dan solusi dalam melaksanakan pembelajaran daring melalui *Google Meet* pada mata pelajaran komputer akuntansi di kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022?

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Untuk menganalisis rumusan masalah, berikut masalah yang hendak dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui guru komputer akuntansi mempersiapkan pembelajaran daring melalui *Google Meet* di kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022?
2. Untuk mengetahui guru komputer akuntansi melaksanakan pembelajaran daring melalui *Google Meet* di kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022?

3. Untuk mengetahui guru komputer akuntansi mengevaluasi pembelajaran daring melalui *Google Meet* di kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022?
4. Untuk mengetahui kendala dan solusi dalam melaksanakan pembelajaran daring melalui *Google Meet* pada mata pelajaran komputer akuntansi di kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022?

## **2. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang disajikan pada penelitian berupa teoritis, segi kebijakan, dan praktis, berikut pemaparan manfaat penelitian yang diinginkan:

### **a. Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan khususnya pendidikan ekonomi melalui teori dan konsep pembelajaran daring dengan media pembelajaran *Google Meet* pada mata pelajaran komputer akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

### **b. Kebijakan**

Penelitian ini mampu memberikan manfaat untuk pengembangan Kebijakan pelaksanaan pembelajaran daring berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid 19. Melalui surat edaran dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan sekolah menetapkan keputusan pelaksanaan pembelajaran daring termasuk SMK Pasundan 3 Bandung. Proses pelaksanaan pembelajaran di SMK Pasundan 3 Bandung khususnya komputer akuntansi selama pandemi melaksanakan pembelajaran secara daring. Manfaat dari penelitian ini dapat mengembangkan dan memberikan arahan pelaksanaan pembelajaran daring bagi guru dan siswa agar proses pembelajaran daring komputer akuntansi dengan *Google Meet* dapat berlangsung secara efektif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih maksimal.



### c. Praktis

Secara praktis mampu memberi manfaat sebagai berikut:

#### 1) Sekolah

Sebagai literatur sekolah terkait melaksanakan pembelajaran daring guna memberikan kelancaran pada saat pembelajaran daring komputer akuntansi berlangsung.

#### 2) Guru

Sebagai bahan pertimbangan media pembelajaran untuk menetapkan pembelajaran daring melalui *Google Meet* pada mata pelajaran komputer akuntansi.

#### 3) Siswa

Dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran daring melalui *Google Meet* pada mata pelajaran komputer akuntansi.

#### 4) Peneliti lain

Menjadi referensi guna meningkatkan pemahaman mengenai persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran daring melalui *Google Meet* pada mata pelajaran komputer akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

### d. Segi Isu dan Aksi Sosial

1) Penelitian mengenai analisis pembelajaran daring melalui *Google Meet* pada mata pelajaran komputer akuntansi diharapkan dapat memberi gambaran mengenai persiapan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran daring komputer akuntansi di saat pandemi covid 19 dengan *Google Meet* untuk pelaksanaan pembelajaran daring.

2) Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam meningkatkan pemahaman mengenai persiapan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran daring komputer akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan dapat memberikan informasi kepada seluruh pihak mengenai pembelajaran daring

menggunakan *google meet* sebagai media pembelajaran yang relevan untuk melangsungkan proses pembelajaran daring.

#### **D. Definisi Variabel**

Supaya tidak terjadi kesalahpahaman terkait variabel yang akan diteliti. Peneliti menjelaskan variabel yang digunakan secara terarah dalam definisi variabel.

##### **1. Analisis**

Analisis adalah suatu penelitian yang mengkaji lebih jelas dan ringkas mengenai keseluruhan penelitian untuk ditarik kesimpulan (Morissan, 2017 hlm. 48).

##### **2. Pembelajaran daring melalui *Google Meet***

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovatif dalam pendidikan proses pembelajarannya lembaga pendidikan menyediakan fasilitas *Learning Management System* (LMS) sebagai saran untuk penunjang keberlangsungan proses pembelajaran (Setiawan dalam Gusty et al, 2020, hlm. 25). Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu, jarak sehingga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan fasilitas pembelajaran yang lebih luas dan bervariasi (Munir dalam Utami, 2019, hlm. 498). *Google Meet* adalah sebuah perangkat lunak konferensi video dari *Google* agar dapat mengadakan pertemuan secara *online*, pengguna dapat berbagi layar, hasil rekaman pertemuan dapat disimpan ke *Google Drive* dan menjaga keamanan privasi data pengguna dengan mempersulit ID pertemuan serta senantiasa mengenskripsikan data secara *default* (Singht et al, 2020, hlm. 3-4).

Pembelajaran daring ini tidak terbatas ruang dan waktu dimana pembelajaran dilakukan secara *online* dan media pembelajaran dikemas kedalam suatu sistem (*e-learning*). Media pembelajaran daring menggunakan *Google Meet* dapat dimanfaatkan sebagai pertemuan *online* agar guru dapat menyampaikan materi secara langsung dan siswa dapat berdiskusi dengan guru terkait pembelajaran yang sedang berlangsung.

##### **3. Mata Pelajaran Komputer akuntansi**

Komputer akuntansi yaitu mengerjakan transaksi akuntansi beserta laporan keuangan dengan menggunakan teknologi untuk menjalankan sistem akuntansi

(Karmi, 2016, hlm. 2). Mata pelajaran komputer akuntansi merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keahlian yang wajib di kuasai oleh siswa akuntansi untuk meningkatkan kompetensinya dalam mencatat dan mengelola data transaksi keuangan secara komputerisasi melalui sebuah aplikasi (Rosyida *et al*, 2020, hlm. 2). Salah satu aplikasi yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran komputer akuntansi adalah MYOB (*Mind Your Own Business*) karena *fitur* yang terdapat dalam *software* sangat lengkap dalam membuat laporan keuangan mulai dari neraca saldo, persediaan barang, laporan laba-rugi maupun perubahan modal perusahaan (Hendiyanti, 2019, hlm. 1).

Makna dari judul penelitian **“Analisis Pembelajaran Daring Melalui Google Meet Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi”** yaitu penelitian ini mengkaji lebih jelas dan ringkas mengenai keseluruhan penelitian terkait pembelajaran daring dengan media pembelajaran menggunakan *Google Meet* sehingga dapat menarik kesimpulan mengenai pembelajaran daring melalui *Google Meet*. *Google Meet* sebagai sarana penyampaian materi secara langsung dan ruang diskusi antara guru dan siswa pada mata pelajaran Komputer Akuntansi di Kelas XI akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung.