

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Virus mematikan yaitu *Corona Virus* atau lebih kita kenal dengan Covid-19 saat ini menjadi pandemi global. Virus ini berasal dari negara China, dimana virus ini mulai menyebar di Wuhan. WHO (Organisasi kesehatan dunia) mengungkapkan Covid-19 dikategorikan sebagai wabah global pandemi karena hampir seluruh negara terkena wabah virus *corona*, salah satunya adalah Indonesia. Pada tanggal 2 Maret 2020 terindikasi dua orang penduduk Indonesia yang pertamakali terjangkit Covid-19. Sehingga kasus positif *corona* semakin terus bertambah. Wabah virus *corona* ini berdampak terhadap berbagai aspek bidang kehidupan terutama dalam dunia pendidikan. Dimasa pandemi ini Pemerintah mulai melakukan pembatasan sosial berskala besar sebagai upaya untuk meminimalisir peningkatan kasus penyebaran wabah virus *corona* .

Dengan adanya pembatasan sosial perskala besar atau lebih kita kenal dengan PSBB ini masyarakat tidak diperkenankan melakukan kegiatan - kegiatan apapun yang memicu timbulnya kerumunan, termasuk tidak dibolehkan mengadakan pembelajaran tatap muka disekolah secara langsung, sehingga sekolah pada saat ini ditutup sementara. Kegiatan proses belajar mengajar itu sendiri mengalami hambatan yang berpengaruh terhadap efektifitas pembelajaran. Dalam hal ini Purwanto et al., (2020) mengungkapkan bahwa kebijakan yang diambil oleh berbagai negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh kegiatan pendidikan tatap muka, membuat pemerintah dan lembaga pendidikan lainnya harus bisa menciptakan alternatif metoda pendidikan bagi para siswa maupun mahasiswa yang tidak dibolehkan melakukan proses pendidikan di lembaga pendidikan masing - masing.

Melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan RI, serta kementerian agama menerapkan kebijakan belajar dan bekerja dari rumah masing – masing (*Work From Home*) mulai bulan Maret 2020. Kebijakan yang ditetapkan oleh

kementerian pendidikan dan kebudayaan tersebut adalah kebijakan nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah pada masa darurat penyebaran *corona virus disease* yang berisikan:

1. Kegiatan belajar dari rumah selama masa darurat penyebaran *corona virus disease* dilaksanakan dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan sebagai bentuk penanganan penyebaran *corona virus disease*
2. Kegiatan belajar dan mengajar dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh atau daring yang kemudian dilaksanakan sesuai dengan pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah sebagaimana dicantumkan dalam surat edaran nomor 15 tahun 2020.

Dengan adanya wabah virus *corona* ini proses belajar mengajar awalnya dilakukan tatap muka menjadi menggunakan metoda daring (dalam jaringan). Kondisi seperti ini guru masih tetap harus menjalankan kewajibannya sebagai pengajar kepada para siswanya, yang dimana guru tetap memastikan siswa agar dapat memperoleh materi pelajaran yang harus di berikan kepada setiap siswa. Pada tanggal 16 Maret tahun 2020 pemerintah menerapkan sistem pembelajaran tatap muka disekolah menjadi sistem pembelajaran daring atau dalam jaringan internet, yang dimana siswa mengikuti pembelajaran dari rumahnya masing-masing tanpa pergi ke sekolah. Dari kebijakan pemerintah dengan adanya perubahan pada sistem pembelajaran, sekolah, guru, siswa, dan orang tua tentunya harus dapat bermigrasi ke sistem pembelajaran digital atau pembelajaran dalam jaringan internet.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet sebagai sarana dalam proses pembelajaran yang dilakukan antara siswa dengan guru. Melalui metode pembelajaran daring ini siswa memiliki waktu yang leluasa untuk melakukan kegiatan belajar, dimanapun dan kapan saja sesuai jadwal yang diberikan. Metode pembelajaran dalam jaringan ini memberikan banyak manfaat dalam membantu akses belajar bagi semua orang termasuk siswa, sehingga mengurangi hambatan secara fisik sebagai pengganti untuk memlakukan pembelajaran dalam ruang kelas. Metode belajar daring ini bisa lebih menciptakan komunikasi dan diskusi yang lebih efisien antara guru dan siswa

pada saat kegiatan pembelajaran. Dengan demikian kegiatan proses belajar mengajar tetap terlaksana meskipun dalam kondisi pandemi.

Pemanfaatan di masa pandemi virus *corona* dalam bidang pendidikan ini terutama guru ketika melaksanakan proses pembelajaran dalam jaringan yaitu dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom*. Menurut Afrianti (2018) menjelaskan bahwa *google classroom* merupakan alat produktivitas yang dibuat untuk lebih memudahkan dan menghemat waktu seorang guru ketika melakukan pengelolaan kelas sehingga mampu meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa. Aplikasi *google classroom* ini mampu mempermudah guru dan siswa untuk dapat terkoneksi di dalam maupun di luar sekolah saat proses belajar mengajar. Dengan demikian guru tetap memberikan pemahaman materi yang disampaikan kepada siswa melalui pembelajaran daring.

Pemahaman itu sendiri merupakan kedalaman dari ranah afektif dan kognitif yang dimiliki oleh setiap individu dengan kata lain pemahaman merupakan kemampuan untuk memperluas, menggeneralisasikan, menyimpulkan, menerangkan, dan memberikan contoh dari setiap konsep yang guru sudah berikan. Hal ini menjelaskan bahwa siswa dapat dikatakan paham apabila ia mampu melakukan hal-hal tersebut. Pemahaman memiliki beberapa aspek yang dijelaskan dalam Taksonomi Bloom seperti pemahaman, pengetahuan, penerapan, sintesis, analisis, serta evaluasi. Pemahaman diperoleh ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dalam menempuh suatu proses pendidikan.

Pendidikan merupakan hal penting dalam meningkatkan kualitas SDM Indonesia, sehingga diarahkan untuk dapat menciptakan manusia yang lebih berkualitas, bisa bersaing dan juga berbudi pekerti yang luhur di era globalisasi. Pendidikan adalah suatu proses komunikasi informasi antara guru dan siswa yang berisi informasi, memiliki unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan bagi peserta didik itu sendiri (Oetomo, 2004).

Syafril & Zehdri (2017:15) menjelaskan bahwa pendidikan yang tepat akan menghasilkan individu – individu yang memiliki kepribadian yang mantap. Dengan adanya pendidikan manusia diharapkan bisa membangun dirinya, keluarganya, ataupun lingkungan masyarakat disekelilingnya. Dalam menempuh

pendidikan pasti akan ditemukannya proses belajar mengajar yang dimana proses ini merupakan proses mentransfer ilmu dari pengajar atau biasa disebut guru kepada siswa sehingga siswa dapat menerima materi dan pengetahuan yang tadinya tidak tahu menjadi tahu.

Dimasa pandemi virus *corona* (Covid-19) pendidikan mengalami proses perubahan yang signifikan, kebijakan pemerintah menjadi suatu faktor yang penting dalam pelaksanaan pendidikan di masa pandemi ini. Pemerintah kota Bandung memberlakukan PSBB yang mengharuskan proses belajar mengajar bagi lembaga pendidikan harus dilakukan dengan metode lain tanpa tatap muka di sekolah. SMKN 3 Bandung sebagai salah satu lembaga pendidikan perlu mengikuti aturan pemerintah kota Bandung dengan menerapkan metode pembelajaran lain tanpa tatap muka di sekolah yaitu dengan menggunakan metode dalam jaringan menggunakan aplikasi. Aplikasi *google clasroom* yang menjadi salah satu alternatif media pembelajaran sebagai sebuah perubahan yang dilakukan oleh guru untuk melakukan proses belajar mengajar terhadap siswa. Pada aplikasi *google clasroom* yang disediakan oleh guru, siswa dapat melakukan proses belajar sebagai upaya untuk memenuhi kewajibannya dalam belajar seperti mengisi absensi, menerima materi pelajaran, dan mengerjakan tugas. Metode pembelajaran dalam jaringan menggunakan aplikasi *google classroom* menjadi salah satu pengganti pembelajaran tatap muka di SMKN 3 Bandung.

Berdasar pada penjelasan di atas penelitian ini dilatar belakangi dengan fenomena yang muncul dari studi pendahuluan yang dilakukan di SMKN 3 Bandung diketahui adanya siswa yang kurang mampu memahami materi dalam mata pelajaran penataan produk yang diberikan oleh guru di *google clasroom*. Melalui observasi lapangan langsung didapati ada beberapa siswa yang mengeluh terkait pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google clasroom*. Kemudian dari hasil studi pendahuluan didapati 15 orang siswa yang kurang memahami materi ketika di berikan di *google clasroom*.

Saat wawancara yang dilakukan kepada siswa tersebut, mereka tidak memahami materi yang diberikan di *google clasroom* karena tidak diberikan penjelasan dan pemahaman secara rinci dari guru mata pelajaran yang bersangkutan. Sehingga

peneliti melihat kurangnya interaksi antara guru dan siswa di *google classroom* pada saat memberikan materi.

Selain itu peneliti juga melihat fenomena sebelum kegiatan pembelajaran di *google classroom* berlangsung, masih banyak siswa yang tidak bisa tepat waktu dalam mengisi absensi selama 20 menit dari link yang sudah dibagikan. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti juga melihat hanya ada beberapa siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dapat dipresentasikan sebesar 20% dalam satu kelas dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran tatap muka disekolah dipresentasikan sebesar 80% siswa aktif dalam pembelajaran.

Peneliti juga melihat fenomena pada saat guru memberikan beberapa tugas kepada siswa agar dikerjakan dan dikumpulkan dengan deadline yang telah dicantumkan di *google classroom*, pada kenyataannya hanya beberapa siswa saja yang dapat mengerjakan serta mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru. Dari keseluruhan tugas yang dikumpulkan siswa, kenyataannya hanya beberapa siswa yang dapat mengerjakan tugas tersebut dengan tepat berdasarkan pemahaman materi yang diberikan.

Berdasarkan fenomena diatas maka dalam hal ini peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul

“PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI GOOGLE CLASSROOM DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENATAAN PRODUK KELAS XI PEMASARAN DI SMKN 3 BANDUNG”

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang permasalahan yang diatas, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Masih diperlukannya adaptasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* di SMKN 3 Bandung.
2. Masih kurangnya interaksi guru dan siswa SMKN 3 Bandung ketika pembelajaran dalam jaringan dengan menggunakan *google classroom*.

3. Belum maksimalnya pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan yang dilakukan menggunakan *google clasroom* di SMKN 3 Bandung.
4. Belum diketahuinya sejauhmana tingkat pemahaman yang dimiliki siswa kelas XI Pemasaran pada materi penataan produk di SMKN 3 Bandung
5. Kurangnya pemahaman siswa kelas XI Pemasaran terhadap materi penataan produk dengan menggunakan aplikasi *google clasroom* dalam pembelajaran daring di SMKN 3 Bandung.

C. Rumusan Masalah

Berdasar pada identifikasi masalah yang sudah diungkapkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1 Apakah penggunaan aplikasi *google clasroom* dalam pembelajaran daring berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa kelas XI Pemasaran di SMKN 3 Bandung pada mata pelajaran penataan produk ?
- 2 Seberapa besar pengaruh penggunaan *google clasroom* pada pembelajaran dalam jaringan berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa kelas XI Pemasaran di SMKN 3 Bandung pada mata pelajaran penataan produk ?
- 3 Sejauh mana tingkat pemahaman siswa kelas XI Pemasaran pada mata pelajaran penataan produk dalam pembelajaran dalam jaringan menggunakan *google clasroom* di SMKN 3 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas, tujuan penelitain yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengungkapkan pengaruh penggunaan aplikasi *google clasroom* dalam pembelajaran dalam jaringan terhadap tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran penataan produk Kelas XI Pemasaran di SMKN 3 Bandung
2. Untuk mengungkapkan pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan dengan aplikasi *google clasroom* pada mata pelajaran penataan produk Kelas XI Pemasaran di SMKN 3 Bandung

3. Untuk mengungkapkan pengaruh tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran penataan produk terhadap penggunaan aplikasi *google clasroom* dalam pembelajaran daring Kelas XI Pemasaran di SMKN 3 Bandung

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam hal ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan kajian dalam penelitian lebih lanjut pada lingkup yang sama atau yang berhubungan dengan pengaruh penggunaan aplikasi *google clasroom* dalam pembelajaran daring terhadap tingkat pemahaman siswa, serta diharapkan dapat menambah wawasan mengenai penggunaan aplikasi *google clasroom* dalam pembelajaran daring.

2. Manfaat Segi Kebijakan

Manfaat kebijakan dalam hal ini diharapkan dapat memberikan kebijakan dalam pengembangan pendidikan di sekolah di masa darurat wabah pandemi virus *corona* agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan efektif dengan menggunakan metode pembelajaran daring.

3. Manfaat Praktik

- a. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan upaya sebagai bahan masukan kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran,serta menjadi bekal dan wawasan bagi siswa di masa yang akan datang.

- b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan upaya sebagai bahan masukan kepada guru,untuk memaksimalkan alternatif media pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google clasroom* sehingga terciptanya proses pembelajaran yang lebih baik. Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat lebih menguasai kelas dalam pembelajaran daring, sehingga terciptanya komunikasi dan interaksi yang baik antara guru dan siswa.

c. Bagi Pihak Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa memberikan upaya sebagai masukan kepada sekolah untuk lebih mengembangkan alternatif media pembelajaran dalam jaringag dengan menggunakan aplikasi *google clasroom*, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta lulusan yang berkompeten.

d. Bagi Pihak Akademisi

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan pengetahuan kepada akademisi terkait bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi *google clasroom* dalam pembelajaran daring terhadap tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran penataan produk kelas XI di SMKN 3 Bandung, serta masukan untuk guru jika ada kekurangan penggunaan aplikasi ini.

4. Manfaat Dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi dan bahan pertimbangan mengenai tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google clasroom*. Dapat menjadi masukan guna mengoptimalkan kebijakan-kebijakan dalam lembaga pendidikan baik formal maupun nonformal saat terjadi keadaan mendesak seperti wabah virus *corona* (Covid-19) ini.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini bermaksud supaya tidak menciptakan adanya kekeliruan saat menginterpretasikan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Clasroom* dalam Pembelajaran terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI Jurusan Pemasaran di SMKN 3 Bandung”. Adapun definisi operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *Google Clasroom*

Abdul Barir Hakim dalam Ernawati, 2018 menjelaskan Aplikasi *Google Classroom* adalah salah satu layanan berbasis internet yang dimiliki *Google* untuk digunakan sebagai sistem *e-learning* yang dalam Bahasa Indonesia disebut pembelajaran daring atau dalam jaringan.

2. Pemahaman

Anas Sudijono, 2006 menjelaskan bahwa Pemahaman masuk ke ranah kognitif, dimana proses kognitif diartikan sebagai suatu proses kegiatan yang dimulai dari penerimaan rangsang oleh alat indra, yang dilanjutkan dengan terjadi suatu pengorganisasian mengenai konsep dan pengetahuan sehingga menciptakan suatu pola yang logis dan mudah untuk di mengerti.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh dari penggunaan aplikasi layanan yang berbasis internet dalam pembelajaran dalam jaringan terhadap tingkat ranah kognitif pada mata pelajaran penataan produk.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan pada skripsi ini memiliki 5 (lima) bab yang menggambarkan kandungan setiap bab, penulisan, dan hubungan antara suatu bab dengan bab lainnya. FKIP UNPAS (2021:36-47). Berikut sistematika penulisan skripsi:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Pada bagian pembuka awal skripsi ini dimulai dengan halaman sampul, kemudian halaman pengesahan, dilanjutkan halaman moto dan persembahan, halaman lembar pernyataan keaslian skripsi, halaman kata pengantar, halaman ucapan- ucapan terimakasih, halaman abstrak, halaman daftar isi, dan halaman daftar tabel, gambar, dan di akhiri dengan daftar lampiran.

2. Bagian isi skripsi

1) BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian di bab I pendahuluan skripsi ini di mulai dengan latar belakang masalah, kemudian identifikasi masalah, dilanjutkan rumusan masalah, tujuan penelitian, kemudian manfaat penelitian, definisi operasional, dan yang terakhir sistematika skripsi.

2) BAB II KAJIAN TEORI

Pada bagian bab II peneliti mengisikan beberapa hal yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu dalam hal ini judul penelitian, subjek penelitian, tahun penelitian, kemudian metode penelitian yang digunakan, dilanjutkan komparasi

temuan penelitian terdahulu bersama penelitian saat ini akan dilakukan. dari hasil komparasi, peneliti selanjutnya merumuskan kedudukan dari penelitian yang ingin dilakukan.

3) BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian bab III penelitian ini berisikan beberapa hal yaitu pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

4) BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bagian bab IV penelitian ini menjelaskan dua hal yaitu yang pertama terkait temuan - temuan penelitian berdasarkan data hasil yang di dapatkan dilapangan, kemudian diolah dan dilakukan analisis, dan yang kedua terkait pembahasan hasil temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian meliputi, bahasan permasalahan terkait inventarisasi data, bahasan hasil penelitian yang harus ditulis secara objektif, temuan hasil penelitian yang diuraikan secara terbuka, megkaji secara komprehensif hasil penelitian dan dikaitkan dengan opini dan teori yang di jelaskan.

5) BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian bab V ini terdiri dari simpunan yaitu uraian hasil penafsiran dan pemaknaan hasil analisis temuan penelitian. Saran adalah rekomendasi yang diberikan kepada pemegang kebijakan, kemudian pembaca atau pengguna dalam hal ini peneliti selanjutnya dan berikutnya sebagai pemeceah permasalahan di lapangan.

3. Bagian Akhir

a) Daftar Pustaka

Daftar pustaka adalah daftar jurnal ilmiah, buku, majalah ilmiah, serta artikel dimajalah ataupun artikel di website yang digunakan sebagai sumber rujukan dalam pengumpulan data , analisis, pembahasan dalam penyusunan skripsi.

b) Lampiran

Lampiran berisikan informasi tambahan dan keterangan yang dianggap penting untuk menunjang skripsi yang dibuatkan