BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan tonggak utama suatu negara, dengan adanya pendidikan yang layak serta bermutu, maka harkat dan martabat suatu bangsa tidak akan dipandang sebelah mata oleh negara-negara lain di seluruh penjuru dunia. Pendidikan yang baik serta bermutu hendaknya menghasilkan orang-orang yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mandiri, serta kreatif.

Proses pembelajaran memiliki peran penting sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Agar tercipta pembelajaran yang bermakna tentunya harus mengoptimalkan pembelajaran yang lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah dampak pandemic COVID-19 yang kini mulai merambah ke dunia pendidikan, sehingga pemerintah berupaya untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. selain itu pemerintah juga membatasi aktivitas manusia di luar rumah upaya membatasi interaksi antar banyak orang hal itu bertujuan untuk memutus mata rantai penyebaran COVID-19. Kebijakan tersebut tidak hanya berlaku di negara Indonesia saja, tetapi juga di negara-negara yang telah terpapar COVID-19. Dengan adanya kebijakan tersebut maka sekolah menerapakan kegiatan belajar mengajar dari jarak jauh atau pembelajaran daring (dalam jaringan). Pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh era

pandemic COVID-19 ini guru dituntut untuk memilih dan menggunakan metode yang tepat agar proses belajar mengajar tetap berlangsung dengan kata lain terciptalah interaksi edukatif.

Penerapan pembelajaran daring ini tentunya menuntut kesiapan bagi kedua belah pihak, baik itu dari tenaga pendidikan (guru) maupun dari siswa. Bagaimanapun juga pembelajaran daring sangat membutuhkan bantuan teknologi yang mumpuni agar bisa diakses sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran.

Menurut Miarso (2005:50) perkembangan ilmu dan teknologi merupakan salah satu produk manusia yang terdidik, dan pada gilirannya manusia-manusia itu perlu lebih mendalami dan mampu mengambil manfaat dan bukan menjadi korban dari perkembangan ilmu dan teknologi sendiri. Mendalami serta mengambil manfaat dari perkembangan ilmu dan teknologi tidak mungkin dilakukan oleh semua manusia dan waktu menuntut adanya spesialisasi yang semakin menajam. Perkembangan tentang informasi dan teknologi sangat penting mengingat setiap tahun atau bahkan setiap bulan ilmu pengetahuan dan informasi selalu berkembang. Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang ini maka diharapkan program pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi dengan baik.

Salah satu media pembelajaran online yang saat ini sedang berkembang dan mulai digunakan adalah Google Classroom. Google classroom adalah aplikasi khusus yang digunakan untuk pembelajaran online yang dapat dilakukan dari jarak jauh sehingga memudahkan guru untuk membuat,

mengelompokkan dan membagikan tugas selain itu guru dan siswa bisa setiap saat melakukan kegiatan pembelajaran melalui kelas online google classroom dan siswa nantinya juga dapat belajar, menyimak, membaca dan mengirim tugas dari jarak jauh.

SMK Negeri 7 Padang merupakan salah satu sekolah yang telah memanfaatkan e-Learning sebagai media pembelajaran dimana kegiatan pembelajaran e-Learning di sekolah tersebut memanfaatkan Google Glassroom. Dalam proses pembelajaran siswa diberi materi sehingga siswa langsung dapat memahami materi yang disampaikan guru melalui Google Classroom tersebut. Selain itu siswa juga diberi penugasan oleh guru. Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan mengkaji sejauh mana pembelajaran online menggunakan Google Classroom era pandemi COVID-19.

Pembelajaran daring sebenarnya sangatlah efektik namun setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Dalam pemebelajaran daring di SMK N 7 Padang menemukan beberapa kendala yang dialami siswa dalam proses belajar mengajar daring yang mengunakan google classroom sepeti tidak adanya umpan balik dari siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung yang terlihat dari kurangnya semangat siswa dalam bartanya mengenai meteri pelajaran. Banyak siswa yang mengerjakan tugas dengan tidak sempurna atau terkesan syarat pengumpulan tugas saja, Kurangnya membaca dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran. Hasil belajar siswa masih banyak berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

SMK Negeri 7 Padang adalah sekolah kelompok seni yang memiliki 6 jurusan unggulan yaitu: Jurusan Seni Tari, Seni Music, Seni Kerawitan,Seni Teater, Kecantikan,dan Seni Film dan Produksi. Para peserta didik harus memiliki kemampuan menggunakan dan memanfaatkan komputer sebagai tmedia teknologi informasi dan komunikasi, untuk semua jurusan tanpa terkecuali agar dapat bersaing dengan tenaga kerja lainnya.

Permasalahan-permasalahan diatas sejalan dengan proses pembelajaran mata pelajaran Simdig semua jurusan kelas X pada ujian Mid semester ganjil tahun ajaran 2020-2021, hasil belajarnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Nilai mid semester I kelas X tahun ajaran 2020/2021

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai			
			< 75	Persentase	≥ 75	Persentase
1	X KC 1	22	14 Siswa	63.63 %	8 Siswa	36.36 %
2	X KC 2	22	14 Siswa	63.63 %	8 Siswa	36.36 %
3	X KC 3	22	11 Siswa	50 %	11 Siswa	50 %
4	X TR	19	10 Siswa	52,63 %	9 Siswa	47,36%
5	X FILM	19	15 Siswa	78,94 %	4 Siswa	21,05%
6	X TV	19	13 Siswa	68,42%	6 Siswa	31,57%
7	X KR	25	15 Siswa	60%	10 Siswa	40%
8	X MK	17	13 Siswa	76,47%	4 Siswa	23,52%
Jumlah		165	105 Siswa	63,63%	60 Siswa	36,36%

Sumber : Guru Simdig Tahun Ajaran 2020-2021 SMK N 7 Padang.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pelajaran Simdig adalah 75, pada terlihat bahwa nilai yang dibawah 75 persentasenya mencapai 36.36 %, terlihat bahwa hampir separuh siswa yang nilainya kurang dari KKM.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis sangat tertarik meneliti dan menyelidiki seberapa besar kontibusi media pembelajaran online *google classroom* terhadap proses pembelajaran daring di masa pandemic *covid-19*. Sehingga penelitian ini diberi judul "Kontribusi media pembelajaran online google clasroom terhadap hasil belajar simulasi digital kelas X di SMK N 7 Padang tahun ajaran 2020/2021"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut ditemukan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Tidak adanya umpan balik dari siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung yang terlihat dari kurangnya semangat siswa dalam bartanya mengenai meteri pelajaran.
2. Banyak siswa yang mengerjakan tugas dengan tidak sempurna atau terkesan syarat pengumpulan tugas saja.
3. Kurangnya minat membaca dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran.
4. Hasil belajar siswa masih banyak berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan luasnya permasalahan, maka penelitian ini hanya akan membahas tentang: kontribusi media pembelajaran online google clasroom terhadap hasil belajar simulasi digital kelas X di SMK N 7 Padang tahun ajaran 2020/2021.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah terdapat Kontribusi yang positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran online *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa simulasi digital Kelas X di SMK N 7 Padang ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya Kontribusi Penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa Simulasi Digital Kelas X di SMK N 7 Padang Tahun Ajaran 2020/2021.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan terhadap penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendapatkan informasi tentang media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa Simdig Pada Siswa Kelas X Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020-2021 di SMK N 7 Padang.

2. Menjadi bahan masukan terhadap seluruh unsur yang terkait terhadap pembelajaran di SMK N 7 Padang.