

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Penyebaran virus Covid-19 yang terjadi pada awal tahun 2020 dengan cepat menyebar ke seluruh kota di Indonesia, termasuk Jakarta sebagai salah satu kota yang memiliki kasus tertinggi. Pandemi Covid-19 tidak hanya berdampak buruk bagi kesehatan manusia namun juga berdampak pada sektor pendidikan yang menyebabkan terjadinya perubahan proses pembelajaran tatap muka berganti menjadi proses Belajar dari Rumah (BDR) secara daring. Sesuai dengan peraturan pemerintah dalam Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 Tahun 2020, pembelajaran secara daring merupakan proses pembelajaran yang dilakukan antara guru dengan peserta didik dalam tempat dan waktu yang berbeda untuk dapat berinteraksi dengan bantuan melalui internet. Pembelajaran daring pada pelaksanaannya membutuhkan dukungan perangkat – perangkat *mobile* seperti telepon pintar, *tablet* dan laptop yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja (Firman & Rahman 2020). Pembelajaran daring ini memanfaatkan berbagai variasi media dan teknologi untuk menyampaikan materi kepada peserta didik (Rifa'ie 2020). *Platform* yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran daring dapat berupa *Zoom*, *Whatsapp Goup*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Edmodo*, *Quiziz* dan sebagainya.

Hasil studi awal pada kompetensi keahlian bisnis konstruksi dan properti di SMKN 1 Jakarta mengenai *Platform* yang digunakan dalam pembelajaran daring, menunjukkan bahwa 100% semua guru menggunakan *Google Classroom* khususnya pada mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti. Pemilihan *Google Classroom* dalam proses pembelajaran ini dikarenakan mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti merupakan mata pelajaran praktik dalam proses pembelajaran tatap muka, namun tidak memungkinkannya pelaksanaan praktik di dalam pembelajaran daring. Oleh karena itu, guru memaksimalkan

proses pembelajaran daring dengan memanfaatkan *Classroom* untuk memberikan materi – materi ajar yang berupa video pembelajaran maupun *power point* yang menjelaskan materi – materi terkait praktik di dalamnya agar peserta didik dapat memahaminya dengan mudah. Walaupun demikian data juga menunjukkan masih terdapat beberapa permasalahan kuota internet sehingga peserta didik tidak mengerjakan tugas sekolah, penggunaan *smartphone* yang bergantian dengan anggota keluarga lainnya, kurangnya kesadaran dari diri peserta didik itu sendiri dan juga kurangnya peran orang tua dalam membimbing anak selama belajar daring.

Google Classroom merupakan alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan peserta didik untuk menciptakan kelas secara virtual (Afrianti 2018), mengorganisasi penugasan, mendukung kolaborasi dan membantu komunikasi yang lebih baik (Farida, L., & Sismoro 2020). Namun dalam prosesnya, pembelajaran daring memiliki kendala antara lain peserta didik kurang memahami materi yang diberikan oleh pengajar, jaringan internet yang kurang bersahabat serta peserta didik merasa kesulitan mengatur waktu belajar mereka karena banyaknya aktivitas yang harus dikerjarkan di rumah. Selain itu, peserta didik yang memiliki motivasi rendah dalam belajar secara mandiri cenderung melalaikan tugas – tugas yang telah diberikan oleh guru (Mahardini 2020). Namun juga proses belajar daring memberikan kemudahan lainnya menurut Sadikin & Hamidah (2020) yang menyatakan bahwa dengan pembelajaran daring dapat mempermudah proses belajar karena tidak terkendala waktu dan tempat. Pembelajaran melalui kelas – kelas virtual dapat diakses dimana pun dan kapan pun tidak terikat ruang dan waktu.

Dalam penggunaannya, menurut Sabara (2004) *Google Classroom* dapat mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik. Penggunaan *platform Google Classroom* pada pembelajaran daring ini berkaitan dengan keefektifan dan efisien dalam menggunakannya agar materi ajar yang disampaikan dapat tetap terpenuhi kepada peserta didik. Salah satu cara untuk mengetahui apakah *platform Google Classroom* yang digunakan ini sudah memenuhi kebutuhan pelaksanaan proses pembelajaran daring adalah dengan melakukan penilaian

usability dari sudut pandang guru maupun peserta didik dalam menggunakan atau mengakses *Google Classroom* selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Novita & Amelia (2019) pengertian *usability* adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan. Tingkat *usability* dapat diukur berdasarkan aspek efektivitas, efisien dan kepuasan pengguna dari sudut pandang guru dan juga peserta didik saat mengakses *Google Classroom*.

Salah satu pengukuran evaluasi *usability* yang bisa dilakukan adalah menggunakan *USE Questionnaire* dengan teori SUM (*Single Usability Metric*). *USE Questionnaire* merupakan salah satu metode evaluasi yang digunakan untuk melihat *usability* dari sebuah perangkat lunak dengan menggunakan kuesioner. Sedangkan SUM merupakan *metric* tunggal, terstandarisasi dan dijumlahkan untuk merangkum informasi yang dominan dalam empat *metric usability* yang umum. Proses evaluasi *usability* adalah dengan cara membagikan kuesioner kepada peserta didik yang terdiri dari 30 pertanyaan dan juga dilanjutkan dengan melakukan wawancara mengenai efektifitas, efisien dan kepuasan pengguna terhadap penggunaan *platform Google Classroom* dalam pembelajaran daring.

Berdasarkan penelitian terdahulu tentang *usability* terhadap penggunaan *Google Classroom* Firdaus & Rasyadinah (2020) menyatakan bahwa persepsi mahasiswa tentang pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* menunjukkan bahwa penggunaan *Google Classroom* layak digunakan selama proses pembelajaran daring namun terdapat kekurangan yang dirasakan mahasiswa, yaitu kurangnya pemahaman materi yang diajarkan oleh guru. Penelitian yang dilakukan Farida, L., & Sismoro (2020) mengenai perbandingan tingkat *usability Google Classroom* berdasarkan prespektif dosen ini menunjukkan bahwa *Google Classroom* mudah untuk digunakan dan untuk dipelajari melalui *website desktop* dibandingkan penggunaan *Google Classroom* melalui aplikasi *mobile*. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan, D., Wicaksono, Suluh., & Rafianto (2020) dengan judul evaluasi *usability E-learning Moodle dan Google Classroom* menggunakan *SUS Questionnaire* menjelaskan *platform Google Classroom* dengan grade "A"

lebih memenuhi unsur *usability* daripada *E-learning* dengan *platform Moodle* dengan *grade* “F”.

SMK Negeri 1 Jakarta memiliki program keahlian teknologi dan rekayasa pada kompetensi keahlian Bisnis Konstruksi Properti (BKP) yang mempelajari ilmu tentang konstruksi bangunan dan *furniture* perkayuan, pengukuran tanah, rancangan anggaran biaya dan lainnya. Penggunaan *Google Classroom* ini aktif digunakan seminggu sekali untuk memberikan materi, memberikan tugas dan juga pengumpulan penugasan. Materi bahan ajar yang diberikan oleh guru dapat berbentuk *power point* yang dikirimkan dalam *Google Classroom* sehingga peserta didik dapat membaca maupun menyimpan materi ajar yang diberikan. Selanjutnya peserta didik mendapatkan tugas yang harus dikerjakan dan dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Berdasarkan paparan di atas, penulis tertarik untuk mengetahui *usability* penggunaan *platform Google Classroom* dari segi pengguna selama mengaksesnya. Untuk itu penulis melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Usability Penggunaan Platform Google Classroom Pada Mata Pelajaran Pelaksanaan Dan Pengawasan Konstruksi Dan Properti Di SMKN 1 Jakarta**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dituliskan sebelumnya, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Adanya perubahan proses belajar konvensional secara tatap muka menjadi proses belajar dari rumah dalam jaringan (*daring*).
2. Adanya perubahan kebiasaan belajar yang mengharuskan guru maupun peserta didik untuk memahami media *daring* terkini.
3. Peserta didik masih kurang memahami materi bahan ajar yang telah diberikan melalui *Google Classroom*.
4. Kurangnya tingkat kesadaran peserta didik dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas melalui *Google Classroom*.

1.3 Pembatasan Masalah

1. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Jakarta
2. Penelitian ini dilakukan untuk bidang keahlian teknologi dan rekayasa pada kompetensi keahlian Bisnis Konstruksi dan Properti (BKP)
3. Penelitian ini dilakukan untuk mata pelajaran Pelaksanaan Pengawasan Konstruksi dan Properti (PPKP)
4. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis *usability Google Classroom* pada indikator efektif, efisien dan kepuasan pengguna.

1.4 Perumusan Masalah

Dari permasalahan yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimanakah *usability* penggunaan *platform Google Classroom* dalam pembelajaran daring untuk mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti di SMKN 1 Jakarta?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian :

1. Mengetahui *usability platform Google Classroom* pada indikator efisien dalam mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti di SMKN 1 Jakarta.
2. Mengetahui *usability platform Google Classroom* pada indikator efektif dalam mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti di SMKN 1 Jakarta.
3. Mengetahui *usability platform Google Classroom* pada indikator kepuasan pengguna dalam mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti di SMKN 1 Jakarta.

1.6 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada peneliti dan pembaca yaitu:

1. Untuk peneliti

Untuk mengembangkan wawasan dan ilmu yang dimiliki serta menambah pengalaman dan pemahaman tentang proses belajar dari rumah dengan menggunakan *platform Google Classroom*.

2. Untuk pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ataupun penelitian yang relevan dalam penelitian yang membahas tentang penggunaan *platform Google Classroom*.

3. Untuk guru atau pengguna *Google classroom*, data ini dapat dijadikan sebagai evaluasi bagi guru untuk melaksanakan proses belajar mengajar lebih baik kedepannya serta lebih mengoptimalkan kembali pemahaman peserta didik terhadap ilmu materi ajar yang disampaikan.

