

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini metode belajar mengajar dari tingkat dasar sampai dengan perguruan tinggi sedikit mengalami kebosanan jika hanya menggunakan metode klasikal yakni dengan ceramah dan tanya jawab saja, perlu adanya model baru untuk meningkatkan semangat belajar mengajar, baik untuk siswa/mahasiswa maupun guru/dosen.

Pengembangan sistem pendidikan sebagai wujud suasana belajar dan proses pembelajaran agar pelajar aktif mengembangkan potensi dirinya telah di atur oleh pemerintah dalam UU No. 20 Tahun 2003, upaya implementasi konsep pendidikan tersebut juga sudah diterapkan. Namun pengembangan ini masih terjadi permasalahan terkait dengan metode pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered*.

Menanggapi hal itu, *e-learning* sebagai metode pembelajaran baru dalam pendidikan memberikan peran dan fungsi yang besar bagi dunia pendidikan yang selama ini dibebankan dengan banyaknya kekurangan dan kelemahan pendidikan konvensional (pendidikan pada umumnya) diantaranya adalah keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pendidikan konvensional. Teknologi informasi yang mempunyai standar platform internet yang bisa menjadi solusi permasalahan tersebut karena sifat dari internet itu sendiri yaitu memungkinkan segala sesuatu saling terhubung, selain itu karakter internet yang murah, sederhana dan terbuka

mengakibatkan internet bisa digunakan oleh siapa saja (*everyone*), dimana saja (*everywhere*), kapan saja (*everytime*) dan bebas digunakan (*available to every one*).

E-learning juga memiliki banyak manfaat, diantaranya manfaat e-learning dapat dilihat dari 2 sudut, yaitu: 1) dari sudut Mahasiswa (sebagai pelajar) e-learning memungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, mahasiswa dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Mahasiswa juga dapat berkomunikasi dengan dosen setiap saat. Dengan kondisi yang demikian ini, mahasiswa dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. 2) dari sudut Dosen (sebagai pengajar), e-learning banyak memberikan manfaat bagi dosen, terutama yang berkaitan dengan: a) Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi; b) Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak; c) Mengontrol kegiatan belajar mahasiswa. Bahkan dosen juga dapat mengetahui kapan mahasiswanya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama sesuatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang; d) Mengecek apakah mahasiswa telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu; dan e) Memeriksa jawaban mahasiswa dan memberitahukan hasilnya kepada mahasiswa.

Google Classroom merupakan salah satu sistem *e-learning* yang umum digunakan, dengan sistem manajemen pembelajaran memudahkan pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas secara *paperless*. *Google Classroom* berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan siswa untuk

menciptakan kelas *online* atau kelas secara virtual, dimana dosen dapat memberikan pengumuman maupun tugas ke mahasiswa yang diterima secara langsung (*real time*) oleh mahasiswa tersebut. Aplikasi terbaru Google ini selain dapat diakses di PC juga dapat diakses melalui ponsel dan tablet berbasis android dan iOS. Penggunaan yang efektif dari *Google Classroom* ini dapat menghemat waktu, karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan koneksi internet sehingga memungkinkan dosen untuk memberikan tugas atau informasi kepada mahasiswa melalui aplikasi ini dan juga mengunggah materi belajar. Dalam penggunaannya, ketika dosen memberikan penugasan perkuliahan kepada mahasiswa melalui *Google Classroom*, dosen dapat menetapkan waktu batas akhir pengumpulan yang kemudian akan diberikan notifikasi pengingat terkait penugasan perkuliahan melalui pesan masuk gmail tiap mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat disiplin dalam pengerjaan dan pengumpulan penugasan perkuliahan yang diberikan.

Berdasarkan penelitian Ernawati (2018) dengan judul Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa 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 siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,357 > 2,045$) dan nilai signifikan 0,025. Artinya penggunaan *Google Classroom* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan . (2) terdapat pengaruh positif signifikan

penggunaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan sebesar $e^{0.892} = 2.44$ kali dengan signifikansi 0.016. Artinya penggunaan *Google Classroom* berpengaruh signifikan sebesar 2.44 kali terhadap hasil belajar siswa.

Diemas Bagas (2017) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom pada Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap hasil belajar siswa* 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 siswa dengan penerapan *Tools Google Classroom* pada model pembelajaran *Project Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa 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 di akses di mana dan kapan saja.

Dalam pelaksanaannya, Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Jakarta sudah menggunakan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran, walaupun saat ini hanya beberapa mata kuliah saja. Penggunaan *Google Classroom* sendiri bukan semata-mata bahwa proses perkuliahan dilaksanakan secara non-tatap muka ataupun berbasis *e-learning* secara keseluruhan, melainkan *Google Classroom* menjadi salah satu media pilihan bersama media pembelajaran lain yang digunakan dalam proses perkuliahan. Salah satunya pada mata kuliah Gambar Teknik, *Google Classroom* digunakan pada saat dosen akan memberikan bahan ajar kepada para mahasiswa/kelas, pemberian dan pengumpulan tugas/laporan praktikum, ujian tengah semester maupun ujian akhir semester. Hal ini tentu saja sangat berbeda dibanding dengan menggunakan metode klasikal, disamping menyesuaikan dengan perkembangan zaman, juga pemberian bahan ajar, tugas maupun laporan akhir dengan menggunakan *Google Classroom* akan menghemat penggunaan kertas itu sendiri dan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Dengan demikian, penyampaian pembelajaran dengan *Google Classroom* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan hasil belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas.

Google Classroom merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet, untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Setiap metode pembelajaran harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan

belajar, karakteristik peserta didik, agar dapat diperoleh efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Kuliah Gambar Teknik Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Jakarta”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya dapat dijabarkan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu “Belum diketahuinya perbedaan hasil belajar mata kuliah Gambar Teknik antara mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* dengan konvensional Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Jakarta”.

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat luasnya objek masalah yang ada di lapangan, maka pembahasan dalam penelitian ini perlu dibatasi agar tetap fokus pada rumusan masalah. Batasan-batasan tersebut meliputi:

1. Penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* pada mata kuliah Gambar Teknik.
2. Subyek dan lokasi penelitian merupakan mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Jakarta yang sedang mengambil mata kuliah Gambar Teknik.
3. Hasil Belajar yang diamati dalam penelitian fokus pada ranah kognitif.

1.4 Perumusan Masalah

Di lihat dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah, “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar mata kuliah Gambar Teknik antara yang menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* dibandingkan konvensional mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Jakarta?”.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik ditinjau secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah pengetahuan dan wawasan terutama menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Gambar Teknik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi mahasiswa Universitas Negeri Jakarta

Dapat dijadikan tambahan dan bahan referensi yang bermanfaat dalam mencari pengaruh penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar pada mata kuliah Gambar Teknik.

b. Bagi Dosen

Sebagai bahan pertimbangan dan pembelajaran untuk mempertimbangkan penggunaan media pada pengaruh pembelajaran agar mampu meningkatkan hasil belajar dengan kuantitas dan kualitas yang baik.

c. Bagi Universitas Negeri Jakarta

Sebagai bahan referensi bagi perpustakaan di Universitas Negeri Jakarta serta dapat menambah informasi dan pengetahuan bagi civitas akademika yang akan mengadakan penelitian mengenai pengaruh penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran pada hasil belajar yang akan dikupas lebih dalam lagi oleh civitas akademika serta menambah referensi perbendaharaan perpustakaan.

d. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat luas tentang “pengaruh pembelajaran khususnya pada mata kuliah gambar teknik dengan menggunakan media *Google Classroom*”, sehingga masyarakat yang berkepentingan dapat membedakan secara jelas hasil dari penelitian ini, aspek-aspek yang mampu membuat kegiatan pembelajaran menjadi efektif.