

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bagian yang tidak bisa dipisahkan dari proses perkembangan bangsa. Melalui pendidikan diharapkan dapat merubah pola pikir manusia menjadi lebih luas dan memiliki sikap yang lebih berkualitas. Selain itu pendidikan juga biasa disebut dengan proses mendidik. Proses mendidik tersebut umum biasanya terjadi atau dilakukan di sekolah, institut, akademi, sekolah tinggi, universitas dan lain sebagainya. Didalam UU no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keahlian, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri.

Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dalam menciptakan pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas seyogyanya sejalan dengan perkembangan teknologi, pendidikan saat ini telah berkembang. Pada abad ke-21 ini perkembangan teknologi di bidang pendidikan semakin maju, hal ini mampu menjadi pertimbangan guru sebagai salah satu strategi baru dalam mengembangkan sebuah pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan di beberapa aspek kehidupan masyarakat, salah satunya dalam bidang pendidikan. Namun pada saat ini Indonesia sedang di terpa oleh pandemi covid-19 yang tidak hanya mempengaruhi sektor ekonomi dan sosial, melainkan juga sektor pendidikan yang kini mau tidak mau harus mulai beradaptasi dengan era ini. Ada berbagai keputusan pemerintah dalam menghadapi pandemi saat ini. Salah satunya dengan mengubah proses pembelajaran dari sekolah ke rumah. Dalam hal tersebut, pendidik diharapkan memiliki keterampilan dan kemampuan berfikir kreatif dan inovatif untuk bekerjasama dengan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang maka proses pembelajaran diarahkan untuk memanfaatkan teknologi dengan baik. Salah satu pemanfaatan teknologi saat ini adalah online e-learning. Dalam sistem pembelajaran online ada beberapa teknologi/ media yang bisa digunakan, salah satunya adalah menggunakan aplikasi Google Classroom.

SMK Karsa Mulya Palangka Raya merupakan salah satu sekolah yang telah memanfaatkan e-learning sebagai media pembelajaran pada kondisi saat ini yaitu adanya Covid-19. Kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut menggunakan sistem pembelajaran online e-learning dengan memanfaatkan aplikasi google classroom. Dalam proses pembelajarannya siswa diberikan penugasan oleh guru dan mengirim hasilnya ke aplikasi tersebut. Selain itu siswa juga diberikan materi pelajaran melalui aplikasi google classroom.

Namun sistem pembelajaran e-learning menggunakan aplikasi google classroom ini belum sepenuhnya berjalan dengan baik, karena adanya beberapa hal yang menjadi hambatan. Pada SMK Karsa Mulya Palangka Raya, khususnya pada mata pelajaran Pemrograman Web masih ditemui hambatan dalam proses pembelajaran karena kurang mengertinya guru dan siswa dalam menggunakan Google Classroom dan mengakibatkan siswa jadi susah untuk memahami materi atau tugas yang telah diberikan oleh guru. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang tidak mengumpulkan tugas dari guru, dikarenakan siswa tidak mengerti cara mendownload materi atau tugas yang telah dibagikan guru di Google Classroom atau siswa tidak tau cara mengumpulkan tugas tersebut melalui Google Classroom. Seperti yang terjadi di SMK Karsa Mulya Palangka Raya, mata pelajaran Pemrograman Web. Banyak siswa yang tidak mengumpulkan tugas karena alasan – alasan yang sudah di sebutkan diatas. Dan salah satunya terjadi dikelas X Multimedia di SMK Karsa Mulya Palangka Raya.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam judul : Analisis Kesulitan Belajar Menggunakan Google Classroom Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Saat Pandemi Covid – 19.

B. Fokus Penelitian

Untuk menghindari perluasan masalah, berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka lebih memfokuskan penelitian pada : “ Faktor apa saja yang menyebabkan kesulitan belajar menggunakan Google Classroom pada mata pelajaran pemrograman web saat pandemi covid-19.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan bahan masukan bagi ilmu pendidikan, sehingga dapat menambah informasi mengenai kesulitan penggunaan Google Classroom dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi kepala sekolah, Penelitian ini bermanfaat sebagai acuan agar lebih memaksimalkan perkembangan teknologi dan mendorong kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran Google Classroom dalam proses pembelajaran.

- b. Bagi guru, dapat memberikan informasi yang berarti terhadap masalah kesulitan menggunakan Google Classroom untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan .
- c. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini akan meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi pembelajaran dan minat belajar siswa, khususnya pada saat e-learning.
- d. Bagi peneliti, guna untuk mengetahui penyebab kesulitan menggunakan Google Classroom khususnya pada mata pelajaran pemrograman web, sehingga dapat dijadikan suatu pengalaman dalam mengajar dikemudian hari dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah :
Untuk mengetahui faktor penyebab kesulitan belajar menggunakan google classroom pada mata pelajaran google classroom pada mata pelajaran pemrograman web saat pandemi covid-19.