

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Ini mencerminkan pemahaman bahwa pendidikan adalah proses yang melibatkan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan di mana peserta didik dapat mengembangkan berbagai aspek diri mereka, termasuk aspek spiritual, moral, kognitif, sosial, dan keterampilan. Pernyataan ini juga menyoroti beberapa tujuan pendidikan yang esensial, termasuk pengembangan kepribadian yang baik, akhlak yang luhur, dan keterampilan yang berguna bagi individu dan masyarakat.

Salah satu tingkat pendidikan di Indonesia adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berfokus pada pengembangan keterampilan praktis dan persiapan siswa untuk memasuki dunia kerja. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, SMK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat.

Pendidikan kejuruan bertujuan menciptakan individu yang memiliki keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan masyarakat. Pendidikan kejuruan mencerminkan pemahaman bahwa pendidikan ini memiliki orientasi yang lebih praktis dan langsung terkait dengan persiapan siswa untuk dunia kerja. Salah satu tujuan utamanya adalah mempersiapkan siswa dengan keterampilan teknis dan praktis yang diperlukan untuk memasuki dunia kerja dengan kompeten. Ini termasuk memastikan bahwa mereka dapat melakukan tugas-tugas pekerjaan dengan baik.

Selanjutnya Pendidikan kejuruan bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri dan pasar kerja saat ini. Ini memungkinkan lulusan untuk dengan cepat berkontribusi dalam berbagai pekerjaan. Dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan kejuruan adalah mempersiapkan individu dengan keterampilan praktis dan pengetahuan yang relevan untuk meraih kesuksesan dalam dunia kerja. Ini mencakup persiapan kerja yang kompeten, pengembangan sikap profesional, kewirausahaan, pemahaman dasar, kemampuan kemandirian pembelajaran, kerja tim, penghargaan terhadap keberagaman, dan pengembangan karakter. Pendidikan kejuruan bertujuan untuk menciptakan lulusan yang siap untuk berkontribusi dalam industri dan masyarakat, dengan mengutamakan keterampilan praktis dan kesiapan kerja.

Serangkaian kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa pelaku utama, yakni guru dan siswa. Selain dua elemen ini, terdapat satu komponen tambahan yang memiliki peran signifikan, yaitu media. Di sini, media mengacu pada alat dan bahan yang digunakan untuk mentransfer isi materi atau pesan dari guru ke siswa, serta dari siswa ke guru. Tujuan dari keberadaan media ini adalah untuk meringankan jalannya proses belajar mengajar menuju pencapaian tujuan pembelajaran.

Sebagai seorang guru, tidaklah mungkin untuk memaksa siswa agar sepenuhnya memahami konsep yang diajarkan. Pemahaman yang mendalam memerlukan keterlibatan dan upaya aktif dari siswa itu sendiri. Namun, guru memiliki peran penting dalam merubah pola pikir siswa agar mereka bersedia memahami konsep-konsep yang diajarkan. Guru dapat menciptakan lingkungan yang merangsang minat siswa, mengaitkan materi dengan situasi dunia nyata yang relevan bagi mereka, dan menggunakan metode pengajaran yang beragam dan menarik. Dengan demikian, guru bisa membantu menumbuhkan minat dan motivasi siswa, sehingga mereka menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan dengan senang hati memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Penting dipahami bahwa belajar memiliki peran kunci dalam setiap upaya pendidikan. Proses belajar berlangsung melalui interaksi individu dengan lingkungannya. Inilah sebabnya belajar bisa terjadi diberbagai waktu dan lokasi.

Pada konteks sekolah, proses pembelajaran melibatkan berbagai unsur, termasuk guru, siswa, materi pelajaran, sumber belajar, dan fasilitas pembelajaran.

Perubahan yang terjadi dalam diri siswa, baik dalam hal kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan), memiliki peran utama dalam proses pembelajaran (Setiawan, 2019). Perubahan ini mencerminkan hasil dari upaya belajar siswa. Dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru memiliki peran sentral sebagai komponen pengajaran. Faktor guru memiliki pengaruh signifikan terhadap kesuksesan proses belajar mengajar. Tugas utama guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikatif dalam proses belajar mengajar. Kemampuan guru dalam menyajikan materi pelajaran sangat tergantung pada lancarnya interaksi komunikasi antara guru dan siswa. Jika komunikasi tidak berjalan dengan baik, dampaknya dapat terlihat pada efektivitas pengajaran yang diberikan guru. Setiap guru berharap bahwa materi pelajaran yang disampaikan dapat sepenuhnya dipahami oleh siswa dengan baik.

Menurut (Susilana & Riyana, 2008) media pembelajaran selalu mengandung dua komponen utama, yakni unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (pesan/perangkat lunak). Di abad ke-21, terjadi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat. Perkembangan ini tercermin dalam penyebaran cepat dan luas teknologi, informasi, dan komunikasi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Dalam ranah pendidikan, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong guru untuk bersikap lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran, agar proses belajar dapat mencapai tujuannya.

Teknologi, informasi, dan komunikasi menjadi alat interaktif yang memungkinkan komunikasi antara pengirim dan penerima pesan, bahkan jika berjarak jauh. Salah satu contoh yang memberikan banyak manfaat dalam pendidikan adalah internet. Penggunaan internet dalam konteks pendidikan memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang dinamis, kreatif, dan inovatif. Model pembelajaran melalui platform web adalah contoh bentuk *E-Learning* yang saat ini tengah diminati dan dikembangkan oleh institusi pendidikan. *E-Learning* merujuk pada proses pembelajaran yang efektif yang terbentuk melalui

integrasi konten digital dengan layanan dan fasilitas pendukung pembelajaran. Salah satu contoh penerapan pembelajaran berbasis web adalah melalui *Google Classroom*.

Google Classroom, atau dalam bahasa Indonesia disebut Google Kelas, merupakan platform online gratis yang ditujukan bagi sekolah, lembaga nirlaba, dan siapa pun yang memiliki Akun Google (Azuar, 2018). Tujuan utama *Google Classroom* adalah untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, tidak hanya dalam lingkup kelas fisik, tetapi juga dalam lingkungan virtual.

Aplikasi *Google Classroom* memiliki sejumlah fitur yang mendukung proses pembelajaran berbasis *E-Learning*. Beberapa di antaranya adalah kemampuan untuk memberikan tugas kepada siswa, penggunaan berbagai skema penilaian, fasilitas komunikasi dua arah antara guru dan siswa dengan dukungan dari Google Drive, serta penyediaan arsip program dan akses ke fitur aplikasi melalui perangkat Android dan iOS. Menurut (Simanihuruk et al., 2019) kesemua fitur ini tersedia dalam platform *Google Classroom* dan dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Teknologi internet yang menawarkan interaktivitas, fleksibilitas, dan ketersediaan tanpa batasan ruang dan waktu diharapkan akan menjadi salah satu sarana pembelajaran yang diterapkan oleh para guru. Namun, pada kenyataannya, penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran di dalam kelas masih belum optimal.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, terungkap bahwa SMK Negeri 1 Lotu adalah salah satu lembaga pendidikan negeri yang mengizinkan penggunaan perangkat komunikasi seperti ponsel Android. Keadaan semacam ini memiliki potensi untuk mendukung proses pembelajaran melalui *platform* teknologi seperti *Google Classroom*. Namun demikian, pemanfaatan kondisi tersebut masih belum optimal dilakukan oleh para guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Tantangan yang timbul di kelas selama proses pembelajaran adalah terbatasnya waktu yang tersedia untuk diskusi mengenai setiap materi, masih terdapat banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran dan merasa kurang tertarik ketika guru menyampaikan materi. Selain itu, minat siswa terhadap topik pembelajaran

mengenai Jenis-Jenis Alat Berat dalam Pekerjaan Konstruksi juga masih rendah. Faktor-faktor tersebut sebagian besar dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang terfokus pada buku teks, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan papan tulis. Dari hasil penelitian (Adelina & Masniladevi, 2021) menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa sehingga dapat dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian (Ali & Adistana, 2019) bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* dibanding dengan penerapan pembelajaran langsung.

Berdasarkan permasalahan di atas, hal ini mendorong peneliti untuk melakukan suatu penelitian guna menyusun proposal penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Classroom* pada Materi Pokok Jenis-Jenis Alat Berat pada Pekerjaan Konstruksi."

2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran selama proses belajar belum optimal.
- b. Minimnya ketertarikan siswa terhadap bahan ajar mengenai Jenis-Jenis Alat Berat pada Pekerjaan Konstruksi.
- c. Pengaplikasian metode pengajaran oleh guru yang masih didominasi pada buku teks, Lembar Kerja Siswa (LKS), serta papan tulis, yang berakibat pada kurangnya daya tarik pembelajaran di kelas.
- d. Hasil belajar siswa terkait materi pokok Jenis-Jenis Alat Berat pada Pekerjaan Konstruksi masih rendah karena minimnya pemahaman terhadap isi materi pelajaran.

3.1. Batasan Masalah

Berdasarkan analisis permasalahan yang telah dilakukan, batasan masalah akan dirumuskan sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Classroom*, pada materi pokok Jenis-Jenis Alat Berat pada Pekerjaan Konstruksi masih belum optimal.
- b. Penelitian ini difokuskan untuk pengujian validitas, praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran pada materi pokok Jenis-Jenis Alat Berat pada Pekerjaan Konstruksi.

4.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah disebutkan, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* pada materi pokok Jenis-Jenis Alat Berat pada Pekerjaan Konstruksi ?
- b. Bagaimana validitas, praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran berbasis *Google Classroom* yang dikembangkan pada materi pokok Jenis-Jenis Alat Berat Pada Pekerjaan Konstruksi ?

5.1. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* pada materi pokok Jenis-Jenis Alat Berat pada Pekerjaan Konstruksi.
- b. Untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran berbasis *Google Classroom* yang dikembangkan pada materi pokok Jenis-Jenis Alat Berat Pada Pekerjaan Konstruksi.

6.1. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini mencakup :

- a. Platform media pembelajaran *Google Classroom* dapat diunduh melalui Playstore atau Appstore, dan juga dapat diakses melalui alamat situs <https://classroom.google.com/> pada Personal Computer (PC) atau laptop.
- b. *Google Classroom* memiliki dua jenis akun yang tersedia, yaitu akun untuk peserta didik dan akun khusus bagi guru. Untuk mengakses akun tersebut, pengguna perlu masuk menggunakan akun Google terlebih dahulu sebelum dapat memanfaatkan layanan *Google Classroom*.
- c. Platform media pembelajaran akan menyajikan video pembuka yang berisikan kata-kata motivasi sebagai bagian awal pembelajaran.
- d. Pada platform media pembelajaran *Google Classroom*, tersedia materi tentang jenis-jenis alat berat pada pekerjaan konstruksi, video pembelajaran, serta evaluasi dalam bentuk tugas diskusi dan quiz yang dapat dikerjakan untuk mengukur pemahaman peserta didik.
- e. Materi yang diintegrasikan dalam platform media pembelajaran *Google Classroom* dirancang menggunakan perangkat Microsoft Power Point 2010.