

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang dari tahun ke tahun semakin cepat mengakibatkan semua proses pembelajaran mau tidak mau harus dilakukan secara virtual apalagi diakibatkan oleh adanya wabah Covid-19 yang terjadi pada akhir tahun 2019 yang bermula di Wuhan China, mengakibatkan banyak sekolah, perguruan tinggi bahkan perkantoran melakukan semua kegiatan secara virtual. Penerapan *E-Learning* ditujukan untuk mengatasi masalah keterpisahan ruang dan waktu antar siswa dan guru melalui media komputer, atau menggunakan aplikasi belajar seperti aplikasi *Google Classroom*. Sehubungan dengan kegiatan *E-Learning* banyak sekolah yang menggunakan aplikasi *Google Classroom* sebagai alat untuk pembelajaran jarak jauh, melakukan komunikasi kepada guru kepada siswa salah satunya yang dilakukan oleh Smk Taruna Bangsa, *Google Classroom* digunakan secara efisien dan memiliki potensi dalam proses pembelajaran dan mempermudah bagi guru dan siswa dalam berkomunikasi, dan pembagian materi pembelajaran.

Google Classroom memiliki kemampuan yang dapat digunakan oleh guru untuk mengecilkan setiap tugas-tugas yang diberikan oleh siswa di kelas virtual yang telah disediakan oleh para guru. *Google Classroom* juga memiliki berbagai manfaat diantara penyimpanan yang mudah, setiap guru dapat menambahkan siswa secara langsung atau dengan membagikan kode *Google Classroom* kepada siswa untuk bergabung di kelas virtual yang telah disediakan. Dengan sistem alur tugas yang lebih sederhana tanpa penggunaan kerja memungkinkan guru dengan mudah memeriksa tugas yang telah di terima dari siswa hal ini membuat lebih menghemat waktu dalam pemeriksaan dan pengiriman tugas.

Guru juga dapat dengan mudah memberikan materi di kelas virtual yang telah tersedia, guru dengan mudah dapat memberikan pengumuman dan memulai diskusi secara langsung hal ini meningkatkan komunikasi antar guru dan siswa. SMK Taruna

Bangsa merupakan sekolah swasta yang memiliki teknologi yang memadai dalam pelaksanaan pelajar mengajar sejak tahun 2017 SMK tersebut sudah melakukan sistem ujian dengan menggunakan komputer dengan didukung 4 laboratorium komputer yang memudahkan siswa dalam ujian, dan didukung dengan adanya *WIFI* yang memadai bagi guru dan siswa untuk proses belajar dan mengajar hal ini memudahkan siswa mencari informasi mengenai pelajaran yang tidak dimengerti dengan bantuan *Google*, dan dalam mengajar guru juga biasanya menggunakan media visual seperti alat bantu seperti proyektor agar siswa lebih memahami materi yang diberikan dan siswa akan lebih memfokuskan diri dalam proses belajar, hal ini bertujuan juga agar siswa tidak merasa bosan dalam proses belajar, terkadang guru juga menampilkan media audio video agar siswa lebih bisa memahami materi yang telah diberikan.

SMK Taruna Bangsa adalah Sekolah swasta yang berada di Bekasi yang saat ini menggunakan sistem pembelajaran secara virtual sudah sejak awal tahun 2020 sekolah tersebut membuat sistem *E-learning* dalam proses pembelajaran di karena salah satu faktornya adanya wabah Covid-19 yang mengharuskan semua kegiatan dilakukan di rumah, sistem pembelajaran yang mereka pakai dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*, dalam proses pembelajaran semua siswa diberikan penugasan oleh guru dan kemudian siswa mengirimkan hasil tugas di *Google Classroom* selain itu siswa juga akan diajak berdiskusi mengenai materi yang telah guru berikan di setiap harinya, guru akan mengevaluasi dan mengukur seberapa paham mereka terhadap materi yang telah di berikan, jika ada siswa yang belum memahami materi pelajaran guru akan menjelaskan kembali. Pembelajaran online ini dilakukan oleh semua siswa dan guru di SMK Taruna bangsa dan dilakukan di semua mata pelajaran mulai dari pendidikan agama Islam, pendidikan kewarganegaraan, bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa sunda , pendidikan jasmani, sejarah, fisika maupun matematika yang dalam penyelesaian menggunakan rumus-rumus, bukan hanya itu saja namun sebagai dari materi praktik juga menggunakan *E-Learning* meski tidak semua materi praktik.

Dalam penelitian ini penulis akan hanya fokus ke mata pelajaran Matematika, karena mata pelajaran tersebut lebih banyak menggunakan rumus-rumus dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, jika guru hanya memberikan modul

saja tanpa memberikan ilustrasi dalam menyelesaikan maka siswa pasti akan kesulitan dalam menyelesaikan tugasnya apa lagi di matematika sendiri memiliki banyak rumus dengan fungsi yang berbeda, memiliki simbol-simbol dengan kegunaan yang berbeda-beda, oleh karena itu peneliti ingin meneliti seberapa paham siswa dalam pelajaran matematika dengan sistem e-learning yang menggunakan alat bantu atau aplikasi *Google Classroom*.

Pada pembelajaran Matematika secara *E-learning* terdapat beberapa kendala yang dialami siswa. Utami (2020: 21) mengungkap masalah ini yang sering terjadi pada konsep diri siswa dalam menjalani proses belajar matematika secara *E-learning*, yaitu: Inisiatif siswa untuk melakukan belajar mandiri di rumah masih kurang karena siswa cenderung membutuhkan bimbingan oleh guru atau pendidik. Siswa belum terbiasa memenuhi kebutuhan belajar matematika, dan hanya mengikuti apa yang diberikan oleh guru, bukan kebutuhan materi yang mereka perlukan. Kesadaran siswa dalam membuat target hanya sebatas untuk memperoleh nilai yang bagus dan bukan kemampuan yang seharusnya mereka tingkatkan. Siswa belum baik dalam manajemen waktu dan mengontrol belajar *E-Learning*, sehingga siswa belajar hanya seperlunya. Siswa cenderung mudah menyerah dalam mengerjakan tugas matematika yang sulit, serta siswa jarang mengevaluasi proses hasil belajarnya.

Yang kedua peneliti hanya akan fokus pada siswa kelas 12 Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak Tahun ajaran 2019/2020 - 2020/2021 karena disaat kelas 3 ini siswa akan menghadapi ujian sekolah dan salah satu mata pelajaran yang pasti ada matematika. Berdasarkan kondisi di atas penelitian ingin meneliti sejauh mana efektivitas *E-Learning* yang dilakukan oleh SMK Taruna Bangsa Kota Bekasi, pemahaman Siswa SMK Taruna Bangsa terhadap materi yang diberikan oleh guru apakah mereka paham secara keseluruhan seperti saat belajar secara tatap muka atau tidak. Penggunaan aplikasi dalam *E-Learning* jauh juga membutuhkan beberapa aplikasi pendukung salah satunya aplikasi *Google Classroom* yang dapat mendukung guru dan murid dalam pembelajaran virtual, dengan demikian guru diharapkan dan dituntut dapat mampu merancang pembelajaran virtual ini secara sederhana sesuai pemahaman siswa dan efektif dengan menggunakan Aplikasi yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah seperti "*Aplikasi Google Classroom*" karena aplikasi *Google*

Classroom ini cocok bagi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, pengumpulan tugas maupun penilaian yang dilakukan oleh pihak guru. Keberhasilan pembelajar virtual ini tidak lepas dari usaha guru dan murid dalam pengembangan dalam penggunaan teknologi dengan demikian pembelajar virtual dengan menggunakan *Google Classroom* sebagai salah satu solusi yang efektif dalam pembelajaran virtual yang dilakukan oleh SMK Taruna Bangsa. Dan diharapkan dapat menjadi evaluasi dalam pengembangan kegiatan pembelajaran virtual ke depannya. Dalam penelitian diajukan judul "Efektivitas *E-Learning* pada Pelajaran Matematika pada aplikasi *Google Classroom* terhadap pemahaman siswa SMK Taruna Bangsa".

1.2 Identifikasi Masalah

Pada tahun 2019 terjadi wabah covid-19 yang mengakibatkan seluruh kegiatan dilakukan secara virtual, termasuk sekolah secara daring. Smk Taruna Bangsa Bekasi membuat sistem *E-Learning* dalam proses pembelajaran dari rumah. Sistem pembelajaran yang dipakai menggunakan aplikasi *Google Classroom*, dalam proses pembelajaran semua siswa diberikan penugasan oleh guru dan kemudian siswa mengirimkan hasil tugas di *Google Classroom*. Penelitian ini hanya berfokus pada mata pelajaran matematika yang membutuhkan pembahasan secara ilustrasi agar para siswa memahami lebih dalam, karena jika hanya menggunakan sistem pengumpulan tugas dikhawatirkan siswa hanya mengerjakan tanpa pemahaman yang benar. Berdasarkan rumusan di atas, maka identifikasi untuk penelitian ini adalah "Seberapa besar Pengaruh Efektivitas *E-Learning* Pelajaran Matematika pada aplikasi *Google Classroom* terhadap pemahaman siswa SMK Taruna Bangsa Kota Bekasi?"

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan Uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah "Seberapa besar pengaruh Efektivitas *E-Learning* Pelajaran Matematika pada aplikasi *Google Classroom* terhadap pemahaman siswa SMK Taruna Bangsa Kota Bekasi ?"

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui efektivitas *E-Learning* pada Pelajaran Matematika pada aplikasi *Google Classroom* pada pemahaman siswa SMK Taruna Bangsa.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa SMK Taruna Bangsa

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari Penelitian ini efektivitas *E-Learning* pada Pelajaran Matematika pada aplikasi *Google Classroom* mempengaruhi pemahaman siswa SMK Taruna Bangsa Kota Bekasi

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori *Computer Mediate Communication* (CMC) dan dalam bidang Ilmu Komunikasi yang berhubungan dengan *E-Learning* pada aplikasi *Google Classroom* memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa

1.5.2 Kegunaan Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan Guru, siswa dan wali murid Mengetahui Efektivitas Pendidikan virtual pada aplikasi *Google Classroom* memberikan pengaruh pemahaman siswa dan dengan adanya penelitian ini Guru, siswa, dan wali murid dapat pembelajaran dan tolak ukur mengenai pendidikan virtual yang dilakukan oleh pihak sekolah agar teknologi atau sistem dalam pembelajaran virtual ditingkatkan lagi atau diperbaiki lagi.