**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pada awal tahun 2020, dunia dihebohkan dengan timbulnya suatu penyakit menular yang bermula ditemui di wilayah Wuhan, China. Penyakit meluas yang diakibatkan oleh sindrom respirasi kronis oleh coronavirus 2 (severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 ataupun SARS- CoV- 2). Wabah yang mendunia ini juga telah menyebar hampir ke seluruh pelosok Indonesia. Hal ini membuat pemerintah Indonesia dan semua pihak yang terkait, berupaya ikut berperan serta dalam mengatasi masalah ini. Pemerintah bahkan sampai membuat beberapa keputusan seperti untuk memberlakukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB), pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) dan lainya sebagai akibat antisipasi penyebaran virus covid-19 ini. (Hendayana, Yaya.”Tantangan Dunia Pendidikan di Masa Pandemi”. *kemdikbud.*[www.dikti.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kabar/tantangan-duniapendidikan-di-masa-pandemi](http://www.dikti.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kabar/tantangan-duniapendidikan-di-masa-pandemi)).

Dilansir dari halaman [*www.industry.co.id*](http://www.industry.co.id)mengenai perkembangan virus covid 19 di Indonesia setidaknya sampai tanggal 26 September 2021 penyebaran covid 19 ini mengalami penurunan yang cukup signifikan, sebagaimana yang dikatakan oleh Ketua Satuan Tugas Covid-19 Pengurus Besar Ikatan Dokter Indonesia (PB IDI), Profesor Zubairi Djoerban, beliau menyampaikan saat ini perkembangan kasus Covid-19 di Tanah Air sudah semakin membaik. Berkat kerja sama semua pihak, pandemi Covid-19 di Indonesia terus menunjukkan tanda-tanda positif. Profesor Zubari bahkan menyebut angka kematian harian Covid-19 di Indonesia terus menurun. (Ridwan. “Alhamdulillah!-Ketua-Satgas-Covid-19-IDI-Sampaikan-Kabar-Baik-yang-Bikin-Seluruh-Masyarakat-Indonesia-Bisa-Tersenyum”.*industry.* <https://www.industry.co.id/read/94075/alhamdulillah-ketua-satgas-covid-19-idi-sampaikan-kabar-baik-yang-bikin-seluruh-masyarakat-indonesia-bisa-tersenyum>).

1

Menyikapi situasi pandemi Covid-19 saat ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menjelaskan pembelajaran di tahun ajaran baru 2021/2022 bersifat dinamis, mengacu pada penerapan Kebijakan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). ) dan Pedoman Bersama (SKB) 4 menteri tentang pelaksanaan pembelajaran selama pandemi Covid-19. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbud Ristek), Nadiem Anwar Makarim (Nadiem Anwar Makarim) menyatakan satuan pendidikan harus memperhatikan wilayahnya dalam menentukan kegiatan pembelajaran. Untuk level 1 dan 2 dapat memulai pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas dengan mengutamakan kehati-hatian, keselamatan, dan kesehatan warga sekolah. Sementara untuk tingkat perguruan tinggi dan tingkat empat masih perlu mengadakan pembelajaran jarak jauh (PJJ).(pengelola web kemendikbud. “Pelaksanaan Pembelajaran Tahun Ajaran Baru 2021/2022 Mengacu pada Kebijakan PPKM dan SKB-4-Menteri”.*kemdikbud.* <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/08/pelaksanaan-pembelajaran-tahun-ajaran-baru-20212022-mengacu-pada-kebijakan-ppkm-dan-skb-4-menteri>).

Dalam pelaksanaan  pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Garut (SMKN 3 Garut), di instansi tersebut kegiatan pembelajaran mengikuti kebijakan dan arahan dari pemerintah, yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran secara dinamis, dimana kegiatan pembelajaran mulai bisa dilaksanakan secara tatap muka sesuai dengan kondisi acuan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) yang berlaku, tetapi masih secara bertahap dalam artian jumlah siswa yang datang ke sekolah masih dibatasi sesuai dengan prosedur yang berlaku/digunakan di sekolah dan daerah, sementara siswa yang sebagianya lagi masih melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran daring yang digunakan oleh sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara antara penulis dengan salah satu guru yang juga merupakan ketua program keahlian dari Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) di SMKN 3 Garut, Bapak Asep Hidayat,S.Kom., M.Kom. bahwa pelaksanaan pembelajaran daring disana, sebelumnya beliau menggunakan media pembelajaran edmodo, dimana edmodo sendiri merupakan salah satu platform pembelajaran gratis yang bisa digunakan oleh guru dan siswa sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran daring, namun demikian beliau menjelaskan terdapat kendala atau masalah yang terjadi saat menggunakan edmodo ini, khususnya bagi siswa kelas X TJKT, beliau mengatakan bahwa, ada beberapa siswa yang tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan edmodo, karena terkendala masalah yang berbeda beda, sehingga bisa dikatakan dengan menggunakan media pembelajaran edmodo khususnya untuk kelas X TJKT ini bisa dikatakan tidak efektif karena kegiatan pembelajaran tidak sampai ke semua siswa, selain itu menurut kebanyakan siswa khususnya kelas X TJKT ini, banyak diantara mereka yang tidak mengetahui tentang media edmodo tersebut, sehingga siswa mengeluh karena bingung dalam menggunakannya sehingga hal ini tentunya dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Salah satu media yang saat ini banyak dipakai oleh jenjang pendidikan, sebagai sarana kegiatan pembelajaran baik dalam jenjang pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah maupun sekolah tinggi adalah *google classroom.* Dilansir dari wikipedia, *Google Classroom* adalah layanan web gratis, yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Tujuan utama *Google Classroom* adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa.

Dengan *Google Classroom* ini diharapkan siswa khususnya kelas X TJKT dapat mengikuti kegiatan pembelajaran, karena dari kebanyakan siswa, mereka telah mengenal dan menggunakan media *Google Classroom* ini pada jenjang sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Arifin Rahmanto dan Bunyamin, dengan judul penelitian “efektivitas media pembelajaran daring melalui *google classroom*”, yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran daring melalui Google classroom pada mata kuliah praktikum administrasi pendidikan, desain penelitian yang digunakan berupa menggunakan metode kualitatif, dengan pengumpulan data melalui wawancara untuk menghasilkan data primer. Hasil penulisan ini adalah *Google classroom* efektif digunakan pada mata pelajaran praktikum administrasi pendidikan karena mahasiswa dan dosen mudah untuk mengakses sesuai dengan kebutuhan perkuliahan. Efektifitas Perkuliahan Praktikum Administrasi Pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar mahasiswa yang semakin meningkat setiap harinya melalui tugas dan kuis.

Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Sugeng Raharjo dalam penelitian yang berjudul “Efektifitas aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran terhadap keaktifan dan prestasi belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Dukuhwaru tahun pelajaran 2019/2020” dengan tujuan penelitian untuk mendeskripsikan: (1)apakah hasil belajar menggunakan aplikasi *google classroom* mencapai target KKM melampaui 55%. (2)apakah aplikasi *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik(3)bagaimana tingkat keaktifan peserta didik dalam penggunaan aplikasi *google classroom.* Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1)Hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Dukuhwaru Tahun Pelajaran 2019/2020 yang diajar menggunakan aplikasi *google classroom* yang nilainya melampaui KKM lebih dari 55%.(2) Hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan aplikasi *google classroom* lebih baik dengan peserta didik yang diajar menggunakan pembelajaran langsung.(3) Tingkat keaktifan peserta didik pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom* baik.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang research questionnya adalah efektivitas media *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika program keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMK Negeri 3 Garut kelas X TJKT 1 yang dituangkan dalam bentuk  skripsi dengan judul “**Efektivitas Penggunaan Media *Google Classroom* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X TJKT 1 Di SMK Negeri 3 Garut Tahun Ajaran 2021-2022**”

1. **Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penelitian ini berfokus pada “Efektivitas Penggunaan Media *Google Classroom* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X TJKT 1 Di SMK Negeri 3 Garut Tahun Ajaran 2021-2022.” Hal ini bertujuan untuk memperjelas penelitian yang dilakukan agar mendapatkan hasil penelitian yang jelas, maka perlu pembatasan masalah.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diangkat oleh penulis dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah efektivitas penggunaan google classroom pada kegiatan pembelajaran siswa kelas X TJKT 1 di SMK Negeri 3 Garut?
2. Bagaimanakah pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran *google classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X TJKT 1 di SMKN 3 GARUT?
3. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan google classroom pada kegiatan pembelajaran siswa kelas X TJKT 1 di SMK Negeri 3 Garut.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran google classroom terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika Kelas X TJKT 1 SMKN 3.
3. **Hipotesis**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah:

1. Hipotesis alternatif (Ha): Kegiatan pembelajaran, pada mata pelajaran informatika kelas X TJKT 1 setelah menggunakan media google classroom lebih efektif.

Hipotesis nol (Ho): Kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran informatika kelas X TJKT 1 setelah menggunakan media google classroom tidak efektif.

1. Hipotesis alternatif (Ha): Pengaruh minat belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media google classroom baik.

Hipotesis nol (Ho): Pengaruh minat belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media google classroom tidak baik.

1. **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

* + - 1. bagi  peneliti,  untuk  menambah  pengetahuan  serta  wawasan  dalam  bidang yang akan diteliti mengenai pengaruh penerapan media *google classroom*;
			2. bagi  Peserta  didik,  sebagai  bahan  untuk  proses  pembelajaran  yang  menarik dengan menggunakan media *google classroom* serta untuk menambah minat belajar;
			3. bagi  pendidik,  sebagai  bahan  masukan  dalam  meningkatkan  minat  belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran *google classroom*;
			4. bagi peneliti lain, bisa menjadikan salah satu sumber referensi  untuk  penelitian  yang  berkaitan  dengan penerapan media *google classroom*.