

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Online learning pada esensi nya ialah pengajaran jangka jauh dengan melintasi internet (Khan, 1997). Kurun waktu ini, orang sudah tidak pelik dengan internet. Internet sekarang digunakan sebagai asal informasi eminen bagi saban orang untuk meneruskan apa yang mereka butuhkan. Dimana Internet sangat erat kaitannya dengan penggunaan teknologi khususnya teknologi pembelajaran untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan perkembangan TIK, teknologi pembelajaran menjadi lebih kuat. Masa ini adalah 5.0 menerangkan teknologi melaju sangat cepat dan telah merambat ke seluruh aspek kehidupan masyarakat salah satunya dalam proses belajar mengajar. Oleh karena sebab itulah mulai dikenal sistem pengajaran *online* atau yang kerap di sebut dengan *e-learning*. Pembelajaran online disebut juga pembelajaran online atau online learning dalam bahasa Indonesia (Kurnia Azizah, 2020).

Pembelajaran online tidak hanya membagikan materi di internet. Selain pemberian materi, juga dilakukan aktivitas belajar mengajar. jadi beda dari belajar online dan member materi online adalah adanya interaksi belajar. (Nila Farida, 2021:1). Pembelajaran online memberi Anda akses fleksibel kapan saja, di mana saja. Ini menyingkat waktu dan mimbar belajar (Cole, 2000). Tetapi, materi

hendak disusun tepat untuk menyertakan siswa agar memupuk pembelajaran mereka. Menurut Rosset (2002), Pembelajaran online penuh manfaat, tetapi perlu didukung oleh sumber daya yang berdedikasi dan dilakukan dengan benar. Ini berarti bahwa materi pembelajaran online difokuskan dengan baik pada pembelajaran dan pada siswa dengan alat pendukung yang tepat. Sedangkan Khan (1997) menyatakan bahwa.

*Online Learning* Sebagai pendekatan inovatif untuk mengajar pembelajar dari jauh dan memanfaatkan Internet sarana atau perantara. Istilah umum yang digunakan meliputi email, studi internet, studi terdistribusi, studi jaringan, telepon, studi virtual, studi melalui komputer, studi basis web, dan studi lintas jauh.

Memasuki abad 21, masyarakat Indonesia memasuki era yang dipengaruhi oleh deretan teknologi dan informasi dalam segala aspek. Perkembangan makrifat dan teknologi semakin laju dan berdampak kolosal bagi persekolahan. Oleh karena itu, dunia pendidikan membutuhkan pembaruan untuk mengikuti perkembangan tersebut, terutama penggunaan peranti edukasi sebagai gawai selama guru memanifestasikan pembelajaran.

Mengingat kondisi saat ini, masyarakat dunia sedang diresahkan oleh sebuah wabah yang menjadi pandemi yaitu COVID 19. Wabah pandemi ini berimbas pada banyak hal dan pada banyak sektor salah satunya pendidikan. Bersumber dari UNESCO bahwa sektor pendidikan terkena dampak pandemic covid-19. Sekitar 300 juta siswa di seluruh dunia tidak bersekolah, mengancam hak masa depan mereka atas pendidikan. Jadi pemerintah sekarang mencoba untuk melakukan antisipasi penyebaran virus corona dengan mengubah sistem pendidikan di Indonesia yakni pemberlakuan belajar melalui *Daring* belajar dari rumah hal ini sesuai Surat Keputusan Bersama Empat Menteri (SKB) diterbitkan pada 7 Agustus 2020. Keputusan tersebut juga telah diutarakan oleh Presiden

dalam konferensi pers yang dilaksanakan di Istana Bogor pada Senin 16 Maret 2020 yang mengatakan “Kebijakan studi dari tempat tinggal, bekerja dari tempat tinggal, dan ibadah di tempat harus digenjarkan untuk menurunkan penyaluran covid-19”

Aplikasi Google Classroom merupakan satu dari peranti belajar online yang dicadangkan oleh sekolah sebagai media yang dapat membantu proses belajar. Berbagai fungsi di dalamnya memudahkan peserta didik dan pengajar untuk menggarap prosedur menuntun belajar online. Guru bisa membagikan entitas berupa file, video, atau Power Point. Selain menyediakan materi di dalam aplikasi, Anda juga dapat memanggalkan bagan hadir siswa, menghimpun intruksi, berdiskusi dan bertanya kepada guru dan teman di grup kelas Anda. Artinya, tahap studi online akan tetap berlangsung semestinya. Aplikasi berfundamen open source ini menyokong guru memantau semua aksi siswa selagi pembelajaran (Lida Simanihuruk, dkk.2019:47)

Berdasarkan pernyataan tersebut, aplikasi *Google classroom* dapat memberikan kesempatan belajar bagi siswa. Dimana tumbuh kembang siswa dikendalikan dan disokong dalam kurikulum yang berjalan melalui bangun proses edukasi, baik tatap muka maupun online. Peristiwa ini tentu saja berimbas pada hasil belajar siswa.

Dimana Hasil studi adalah transformasi tabiat suatu sosok yang bisa dimonitor serta ditimbang melalui wujud kepakaran, perangai, serta kapabilitas. (Omear Hamalik, 2007:30). Seperti yang kita ketahui hasil belajar tidak hanya penting selama pembelajaran tatap muka saja melainkan selama pembelajaran *Online* hasil belajar tersebut sama pentingnya. Persoalan inidimungkinkan karena

hasil belajar sangat penting ketika proses penentu keberhasilan pendidikan. Selain itu, Hasil belajar diangkat menjadi ukuran untuk menyelami bagaimana mutasi seorang siswa selepas menjalani suatu proposionalisme belajar yang dapat dimonitor dan di sukut dari segi otak, gestur, dan estetika. Ini disampaikan oleh (Rusman,2015:67) beliau melafazkan hasil belajar termasuk ranah afektif, kognitif dan psikomotorik. Senada dengan pendapat Rusman hasil belajar, menurut (Purwanto, 2011:46) menyatakan bahwa.

Konsekuensi studi adalah penyesuaian tabiat yang timbul setelah menjejaki studi dinilai dari ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik. Kognitif, merupakan memori, pemahaman, aplikasi, analisis, komprehensif, dan evaluasi. Pada ranah afektif, konsekuensi belajar meliputi tingkat tanggapan, partisipasi, penilaian, pengorganisasian, dan perwatakan. Area psikomotor terdiri dari tingkat kewaspadaan kognitif, tindakan kompleks, dan tindakan kreativitas yang bertautan.

Pendapat lain berasal dari Hamzah B Uno (2010:213) yang mengatakan Konsekuensi belajar adalah metamorfosa tabiat yang absolut tetap dari jiwa manusia sebagai hasil korelasi antara lingkungan.. Berdasarkan pendapat uno tentu hasil belajar tidak terlepas dari penyebab yang mempengaruhi. Meneladani (Slameto,2010:54) ada dua faktorr utama nan berdampak konsekuensi belajar siswa..

- a. Faktor Internal, yaitu faktor bersumber melalui keadaan bathin siswa. Keadaan batin mencakup keadaan, misalnya, kekuatan organ, keadaan mental, misalnya, ilmiah, dekat dengan rumah dan keadaan sosial, misalnya, kemampuan untuk bergaul dengan iklim. Kesempurnaan situasi internal yang dipertuan oleh siswa akan berimbis pada kesediaan, sistem dan hasil belajar (Anni, 2004:13). Dimana terdapat tiga hal yang tertera sebagai faktor internal tersebut yaitu. 1) Faktor fisik yang berkaitan dengan kebugaran peserta didik. 2) Faktor Psikologis yang meliputi

*kecerdasan*, kepekaan, ketertarikan, fitran, konsep, Kedewasaan, dan Kesiagaan peserta didik. 3) Faktor Kepenatan yang meliputi kepenatan raga dan roh.

b. Faktor Eksternal, yakni berasal dari *ekstern* siswa.

1) Faktor Keluarga, dimana siswa yang belajar dibentuk oleh keluarga contoh bagaimana orang tua mendidik.

2) Faktor sekolah. Termasuk teknik menatar, kompendium, jalinan pengajar antar anak didik, hubungan pembelajar dan pengajar, hubungan dengan teman, ketertiban sekolah dan jam sekolah, minimal pelajaran, kondisi bangunan, cara berguru dan PR.

3) Faktor Masyarakat, mempengaruhi belajar siswa lantaran peserta belajar berada dan berbaur bersama.

Berdasarkan inspeksi mula yang telah dilamanifestasikan di SMK Negeri 1 Singaraja, pelaksanaan pembelajara di saat covid saat ini dilaksanakan dengan cara dari jarak jauh. Belajar mengajar dilaksanakan dengan sistem *daring* melalui aplikasi *Google Classroom*, *E-learning* SMK Negeri 1 Singaraja dan *WA Group* sebagai sarana penunjang pembelajaran. Siswa, guru diharapkan dapat menggunakan media itu sehingga pelaksanaan belajar mengajar terus berlangsung meski melalui *daring* (dalam jaringan). Tetapi implementasi media *Google classroom* untuk mengulurkan gerakan terbimbing tengah langka diamankan beberapa pamong madrasaah.

Melalui wawancara dengan guru Mata Pelajaran Akuntansi dan perwakilan murid diperoleh hasil bahwa saat melaksanakan belajar online peneliti menemukan beberapa masalah, hal ini sesuai dengan respon siswa yang telah di



wawancarai sebanyak 9% siswa dikatakan bahwa selama belajar *Online* minat siswa cenderung lemah karena banyak pembelajaran kurang menarik dan banyak menghabiskan paket data, kurangnya waktu bagi guru untuk menjelaskan materi dan diskusi karena terkendala jaringan dan membutuhkan konsentrasi penuh untuk menerima penjelasan dari jarak jauh, *tools* yang terdapat pada aplikasi pembelajaran dinilai tidak lengkap dan monoton, banyak peserta didik tidak mengerjakan tugas secara mandiri, terdapat siswa enggan mempelajari materi melalui *platform*. Selama ini guru hanya memberi materi berupa buku *digital* dan penjelasan materi secara singkat melalui *platform* pembelajaran *Online* hal tersebutlah yang menyebabkan siswa tidak bersungguh-sungguh dan memiliki minat yang lemah dalam belajar sehingga menyebabkan banyak dari siswa mendapat nilai hasil belajar di bawah KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tergiring untuk meneliti persoalan dengan tujuan untuk mencari bayangan konsekuensi belajar dari anak didik sewaktu studi *Online* dengan memakai Aplikasi *Google Classroom* terutama mata pelajaran Akuntansi. Dengan maksud siswa dapat melakukan studi yang lebih menarik dan fleksibel akibatnya siswa berdaya meraih KKM. Penelitian ini dominan pada topic dampak implementasi aplikasi *Google classroom* terhadap hasil belajar siswa, sehingga riset ini berjudul “Pengaruh *Online Learning* Menggunakan Aplikasi *Google classroom* Terhadap Konsekuensi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Negeri 1 Singaraja”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Mendasar dari latar belakang, beberapa identifikasi persoalan yang di dapatkan sebagai berikut.

1. Kurangnya inovasi serta pemanfaatan *platform* yang multiguna sebagai penunjang pembelajaran oleh guru
2. Minat siswa cenderung lemah dalam belajar karena pembelajaran kurang menarik
3. Peserta didik tidak mengerjakan tugas secara mandiri maupun kelompok.
4. Peserta didik tidak mempelajari materi dengan sungguh-sungguh.
5. Capaian belajar siswa di bawah KKM.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Menilik permasalahan yang telah disampaikan. Penelitian terbatas pada masalah “Pengaruh *Online Learning* Menggunakan *Google classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Negeri 1 Singaraja”. *Online Learning* yang di hajatkan yaitu belajar daring yang dilakukan oleh siswa berbantuan berupa aplikasi *Google classroom* maupun LSM Sekolah.

## 1.4 Rumusan Masalah

Menurut permasalahan terungkap, maka masalah pada penilitan berupa. “Apakah ada pengaruh *Online Learning* memanfaatkan aplikasi *Google classroom* terhadap konsekuensi belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi di SMK Negeri 1 Singaraja?”.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Alasan untuk riset ini yaitu untuk memutuskan apakah ada dampak dari penggunaan aplikasi *Google classroom* terhadap konsekuensi belajar siswa selama pembelajaran *Online* untuk mata pelajaran Akuntansi di SMK Negeri 1 Singaraja.

### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Hendaknya riset ini untuk menumbuhkan pengetahuan, takwil tentang anak didik, guru dan skema edukasi terkini.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Penulis

Riset ini menjadi syarat menuntaskan pendidikan di prodi pendidikan ekonomi universitas pendidikan Ganেশha. Riset ini juga merupakan bentuk peluang dari peneliti untuk menerapkan pengajaran yang telah di tempuh semasa studi.

##### b. Bagi perusahaan sekolah

Melalui riset ini diinginkan bisa mempersembahkan gambaran mengenai tingkat pemahaman peserta didik selama pelaksanaan online learning.

##### c. Bagi Undiksha

Riset ini merupakan bahan korpus bagi universitas serta digunakan sebagai literatur mahasiswa lain yang berkehendak melaksanakan riset sejenis.