

BAB I

PENDAHULAN

A. Latar Belakang

Teknologi Informasi (TI), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah Information technology (IT) adalah istilah umum untuk teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga telepon, TV, peralatan rumah tangga elektronik, dan peranti genggam modern (misalnya ponsel).

Dalam konteks bisnis, Information Technology Association of America menjelaskan Pengolahan, penyimpanan dan penyebaran vokal, informasi bergambar, teks dan numerik oleh mikroelektronika berbasis kombinasi komputasi dan telekomunikasi. Istilah dalam pengertian modern pertama kali muncul dalam sebuah artikel 1958 yang diterbitkan dalam Harvard Business Review, di mana penulis Leavitt dan Whisler berkomentar bahwa "teknologi baru belum memiliki nama tunggal yang didirikan. Kita akan menyebutnya teknologi informasi (TI). Beberapa bidang modern yang muncul dari teknologi informasi adalah generasi berikutnya teknologi web, bioinformatika, Cloud Computing, sistem informasi global, Skala besar basis pengetahuan dan lain-lain.

Setelah munculnya wabah Covid-19 di belahan bumi, sistem pendidikan pun mulai mencari suatu inovasi untuk proses kegiatan belajar mengajar. Terlebih adanya Surat Edaran no. 4 tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan kebudayaan yang menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan harus jaga jarak dan seluruh penyampaian materi akan disampaikan di rumah masing-masing

. Metode *Daring* ini memanfaatkan jaringan online, dan bisa membuat para siswa kreatif menggunakan fasilitas yang ada, seperti membuat konten dengan memanfaatkan barang-barang di sekitar rumah maupun mengerjakan seluruh kegiatan belajar melalui sistem online. Metode ini sangat cocok diterapkan bagi pelajar yang berada pada kawasan zona merah. Dengan menggunakan metode full *daring* seperti ini, sistem pembelajaran yang disampaikan akan tetap berlangsung dan seluruh pelajar tetap berada di rumah masing-masing dalam keadaan aman.

Google classroom adalah aplikasi yang dibuat oleh google yang bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik apabila kedua hal tersebut ber-halangan, mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan peserta didik tanpa harus terikat dengan jadwal pembelajaran di kelas. Disamping itu guru dapat memberikan tugas dan langsung memberikan nilai kepada mahapeserta didik. Penyampaian pembelajaran dengan e-learning merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas. E-learning merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet,

untuk mengirim-kan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Setiap metode pembelajaran harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik peserta didik, agar dapat diperoleh efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran (Sabran & Sabara, 2019).

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, peneliti memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Belum diketahui tanggapan siswa terhadap keefektifan pembelajaran *daring* sebagai media pembelajaran selama kegiatan belajar di rumah.
2. Belum diketahui seberapa efektif pembelajaran *daring* menggunakan *Google classroom* selama kegiatan belajar di rumah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *daring* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran desain grafis kelas X TKJ SMKN Ngadirojo.
2. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru X TKJ SMKN Ngadirojo.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan peneliti bahas yaitu:

1. Bagaimana tanggapan siswa mengenai keefektifan pembelajaran *daring* sebagai media pembelajaran selama kegiatan belajar dirumah?
2. Bagaimana keefektifan pembelajaran *daring* menggunakan *Google classroom* sebagai media pembelajaran selama kegiatan belajar dirumah?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

1. Mengetahui tanggapan siswa mengenai keefektifan pembelajaran *daring* sebagai media pembelajaran selama kegiatan belajar dirumah.
2. Mengetahui keefektifan pembelajaran *daring* menggunakan *Google classroom* sebagai media pembelajaran selama kegiatan belajar dirumah.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat menambah pengetahuan dalam melakukan penelitian dibidang permasalahan yang sama yaitu perkembangan media sosial saat ini.
 - b. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peneliti, untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Informatika.
- b. Bagi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Pacitan, hasil penelitian ini dapat menambah koleksi bacaan dan bahan yang dapat digunakan untuk mendapat informasi tentang pengguna media sosial.
- c. Bagi Mahasiswa, hasil penelitian ini diharapkan mampu mengedukasi peserta didik dalam menggunakan media sosial secara positif.

