

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan yaitu tuntutan dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Sedangkan menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003, pendidikan merupakan bentuk usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang dapat diterima oleh siswa dan secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Dalam dunia pendidikan, ada yang namanya media pembelajaran. Media pembelajaran atau pengajaran segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkn pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Abdul Wahid, 2018).

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menjelaskan tentang fungsi dan tujuan pendidikan yang di tuangkan dalam pasal 3 yang berbunyi : “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sedangkan tujuan pendidikan menurut Johan Amos Comenius adalah untuk mempersiapkan yang berguna diakhirat nanti. Dalam hidup manusia merupakan proses untuk kehidupan diakhirat.

Menurut Permen No.34 Tahun 2018 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan formal pada jenjang pendidikan menengah yang menyelenggarakan program kejuruan. Sedangkan dalam Undang-Undang No 20 Pasal 3 menjelaskan dalam Pasal 15 tahun 2003 menyatakan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah satuan tingkat pendidikan menengah untuk mempersiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang tertentu. Sekolah

Menengah Kejuruan (SMK) adalah suatu satuan pendidikan yang lebih bertujuan untuk pengembangan pengetahuan, kemampuan, serta keterampilan yang bermutu, kompeten, dan berkualitas (Feni Junia Muslim,Prima Zola, 2022). Dengan demikian lulusan Sekolah Menengah Kejuruan dituntut untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dunia industri dan dunia kerja sesuai dengan bidang keahlian siswa yang diambil.

Pada era globalisasi, segala aspek kehidupan dituntut untuk lebih maju dan berkembang. Hal tersebut juga disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Berkembangnya teknologi ini menjadi faktor utama semakin banyak inovasi yang diciptakan dalam dunia pendidikan. Salah satu contohnya yaitu, Penerapan perangkat teknologi (*Handphone*) sebagai media pembelajaran. Seperti yang kita ketahui, bahwa media merupakan sebuah alat atau perantara. Menurut (Fatria, 2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkn pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Mengapa *Handphone* dimanfaatkan sebagai media pembelajaran?. Alasannya yaitu karena hampir semua siswa sekarang mempunyai *handphone*, dan hampir semua jenis *handphone* memiliki fitur yang memadahi untuk membantu proses pembelajaran.

Dalam Sekolah Menengah Kejuaran ada yang namanya mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perencanaan Interior Gedung (APLPIG). Mata pelajaran ini siswa dituntut untuk bisa mengembangkan diri dalam bidang teknik sipil, khususnya pada bidang gambar. Untuk mengembangkan bakat dari siswa, tidak bisa terlepas dari Fasilitas belajar yang sangat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran. Mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung ini menyangkut pembelajaran *software* dalam dunia teknik sipil. Software yang biasa dipakai di SMK jurusan bangunan khususnya jurusan Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan (DPIB) merupakan *software* untuk penggambaran 2D – 3D.

Dalam mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung (APLPIG) siswa mempelajari mengenai Keselamatan Kerja (K3), memahai kebutuhan pekerjaan desain interior, memahami prinsip-prinsip desain

Teguh Pujiono, 2023

**EFEKTIVITAS PENERAPAN APLIKASI HOME BY ME PADA MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERENCANAAN INTERIOR GEDUNG DESAIN PERMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN SMK NEGERI 1 CIREBON**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

interior, memahami jenis-jenis perangkat lunak, dan menerapkan aplikasi perangkat lunak pada gambar konstruksi. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang produktif karena mata pelajaran ini lebih ditekankan pada praktik. Untuk mendukung pembelajaran, mata pelajaran ini harus memerlukan laptop sebagai fasilitas pembelajaran ataupun komputer.

Mengingat hampir semua siswa SMK Negeri 1 Cirebon tidak mempunyai laptop sendiri, maka untuk proses pengerjaan tugas desain 3D susah untuk dikerjakan di rumah, dikarenakan mengerjakan desain 3D harus menggunakan skeepthup yang hanya dapat diakses melalui komputer atau leptop. Semakin berkembangnya zaman, desain 3D dapat kerjakan menggunakan aplikasi yang ada di *handphone*. Nama aplikasi yang dimaksud yaitu *homebyme*. *Homebyme* adalah layanan perencanaan ruang 3D *online* yang dikembangkan oleh Dassault Systems SE. *Homebyme* dapat diakses melalui *handphone* maupun komputer yang dapat dengan mudah di akses oleh siswa dimana pun.

Menurut artikel CloudHost, *Homebyme* merupakan aplikasi gratis dan fiturnya yang menarik. Cara kerjanya yaitu brand menambahkan produknya ke katalog, yang berarti kita akan menggunakan produk sebenarnya untuk menjadi contoh melengkapi dan mendekorasi rumah kita. Manfaatnya sendiri yaitu kita dapat merencanakan desain rumah kita sendiri sampai akhir dan memiliki akses ke furnitur dan dekorasi asli yang kita gunakan untuk menciptakan ruang secara imajinatif.

Dari uraian diatas perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Penerapan Aplikasi *Homebyme* Pada Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Cirebon“.

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang ada diatas, maka masalah yang diidentifikasi sebagai berikut.

1. Tingginya penggunaan smartphone pada masyarakat Indonesia khususnya pada siswa SMK Negeri 1 Cirebon.

2. Adanya Aplikasi *Homebyme* sebagai alat untuk perencanaan desain khususnya pada interior bangunan yang dapat diakses melalui *smartphone*.
3. Sebagaimana besar siswa SMK Negeri 1 Cirebon tidak memiliki laptop sendiri.

### **1.3 Pembatasan Masalah Penelitian**

Pembatasan masalah ini digunakan untuk membatasi penyimpangan pokok masalah agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat tercapai.

Untuk membatasi penelitian kali ini, terdapat batasan masalah yang penulis gunakan yaitu Efektivitas dilihat dari respon siswa terhadap Aplikasi *Homebyme*.

### **1.4 Rumusan Masalah Penelitian**

Setelah mengetahui identifikasi masalah dan pembahasan masalah tersebut, maka penulis membuat rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran penerapan aplikasi *Homebyme* pada mata pelajaran APLPIG di SMKN 1 Cirebon?
2. Bagaimana gambaran keEfektivitas an dilihat dari respon siswa terhadap aplikasi *homebyme* pada mata pelajaran APLPIG?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas maka dapat ditntukan tujuan dari penelitian ini diantaranya :

1. Untuk mengetahui penerapan Aplikasi *Homebyme* pada mata pelajaran APLPIG di SMKN 1 Cirebon.
2. Untuk mengetahui keefektivitasan penerapan Aplikasi *Homebyme* terhadap mata pelajaran APLPIG.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian kali ini manfaat yang peneliti harapkan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini bisa memperbanyak wawasan siswa mengenai aplikasi yang dapat digunakan untuk desain interior pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).
  - b. Penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dalam penelitian lain yang berkaitan dengan media belajar khususnya Desain Interior.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi peserta didik, dapat mengembangkan kemampuan dalam bidang desain interior, serta memudahkan siswa untuk belajar tanpa terkendala fasilitas.
  - b. Bagi peneliti, dapat memberikan pembelajaran dan pengalaman dalam menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama perkuliahan, serta mendapatkan informasi baru tentang Penerapan aplikasi *homebyme*.
  - c. Bagi guru, dapat memberikan saran dan inovasi dalam pembelajaran.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan dalam penyusunan penelitian ini, peneliti membuat sistematika penulisan. Berikut merupakan sistematika penulisan pada penelitian ini:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I memuat tentang latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab II Berisikan tentang teori-teori pendukung penelitian, baik dari sumber buku, artikel, jurnal, dan sumber lainnya.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab III Berisikan tentang desain penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, pengujian instrumen penelitian ( uji validitas dan uji reliabilitas) serta analisis data.

#### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Berisi tentang pembahasan analisis data secara deskriptif, kemudian pembahasan secara rinci sesuai dengan rumusan masalah penelitian serta data yang diperoleh peneliti berdasarkan metode penelitian yang digunakan.

#### **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Berisikan tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari hasil temuan dan pembahasan pada penelitian

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisikan tentang sumber-sumber referensi yang dipakai dalam penelitian ini.