

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pada abad ke 21 saat ini teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi ini ditandai dengan adanya berbagai perangkat teknologi yang canggih serta mutakhir. Akibat dari perkembangan teknologi ini, maka berpengaruh secara signifikan pada segala aspek kehidupan manusia, mulai dari aspek pekerjaan, hiburan, kesehatan, dan lain sebagainya. Salah satu yang terpengaruh oleh pesatnya perkembangan teknologi adalah pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang harus dipenuhi, karena dengan pendidikan manusia dapat memperoleh pengetahuan, nilai, dan keterampilan. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Selain itu, menurut Ki Hajar Dewantara, seorang bapak pendidikan nasional, menjelaskan bahwa pendidikan merupakan tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, 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. Berdasarkan hal tersebut, maka pendidikan sangat penting untuk dilaksanakan dalam kehidupan manusia.

Dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran. proses pembelajaran merupakan suatu proses interaktif antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran ini melibatkan berbagai tahap dan komponen yang harus dilalui agar terjadi perubahan perilaku, pengetahuan, atau keterampilan pada peserta didik. Salah satu komponen yang terdapat dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Juga

Angga Permana, 2023

*PENGUNAAN WEBSITE COOHOM.COM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MATA  
PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK (APL) TERHADAP HASIL BELAJAR DI SMKN 5 BANDUNG*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan adanya media pembelajaran proses belajar mengajar dapat merangsang pikiran, perhatian siswa, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal dan hasil belajar dapat dicapai dengan maksimal.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai satuan pendidikan yang menyiapkan peserta didik untuk siap bersaing di dunia kerja karena adanya keterampilan-keterampilan khusus yang diajarkan di sekolah, disesuaikan dengan jenis lapangan kerja yang ada. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990, tentang Pendidikan Menengah, bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan satuan pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Sehingga, lulusan-lulusan dari SMK diharapkan memiliki kualitas dan bisa memenuhi kebutuhan pekerja yang ada di dunia industri.

Berdasarkan Kemendikbud Ristek No. 165/M/2021 tentang Program Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan terdapat perubahan yaitu dengan penataan ulang spektrum keahlian SMK sebagai acuan dalam pembukaan dan penyelenggaraan bidang/ program keahlian pada SMK sehingga pada saat ini di SMK memiliki spektrum 10 bidang keahlian dan 50 program keahlian, yang salah satunya adalah bidang keahlian Teknologi Konstruksi dan Properti pada SMK, program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB).

Didalam program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) terdapat beberapa mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik. Mata pelajaran tersebut salah satunya adalah Aplikasi Perangkat Lunak (APL). Aplikasi Perangkat Lunak (APL) merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa SMK program keahlian DPIB. Dalam Aplikasi perangkat lunak peserta didik akan mempelajari pengetahuan dasar dalam menggambar denah, potongan, dan tampak menggunakan aplikasi *AutoCad*. Selain itu siswa akan mempelajari penggambaran 3D menggunakan aplikasi *Sketchup*, dan lain sebagainya.

Dalam pembelajaran mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak yang dilaksanakan, berdasarkan hasil pengamatan penulis, menurut guru yang bersangkutan di SMK Negeri 5 Bandung, masih ada beberapa siswa yang belum

Angga Permana, 2023

PENGUNAAN WEBSITE COOHOM.COM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK (APL) TERHADAP HASIL BELAJAR DI SMKN 5 BANDUNG  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mampu mengembangkan kemampuannya disebabkan karena kurangnya penguasaan materi, rumitnya mempelajari aplikasi seperti autocad dan sketchup, waktu yang terbatas, sedikitnya alat yang dapat digunakan di sekolah, terdapat siswa yang cenderung kurang cepat dalam mengerjakan pekerjaan yang diperintahkan karena kurangnya motivasi, kurangnya latihan dan pembiasaan dalam menggunakan aplikasi, dan masih ada siswa yang belum bisa memanfaatkan waktu yang dijadwalkan dalam mengerjakan pekerjaan sehingga terkesan lambat membuat hasil belajar tidak tercapai dengan maksimal. Hal yang disebutkan diatas disebabkan oleh kurangnya alat belajar seperti PC/ Laptop di sekolah, PC/ Laptop sekolah yang masih kurang memadai karena memiliki spek PC/Laptop yang masih jadul sehingga ketika siswa mengerjakan tugasnya, PC tersebut mengalami “Lag”. Selain itu, siswa rata-rata tidak memiliki PC/ Laptop sendiri di rumahnya, karena harga laptop saat ini yang bisa memasang aplikasi seperti AutoCad dan Sketchup dapat dikatakan cukup mahal, sehingga menyebabkan siswa tidak dapat mempelajari secara mandiri di rumah masing-masing terkait penggunaan aplikasi perangkat lunak.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka untuk mencapai hasil belajar yang maksimal serta untuk dapat meningkatkan pemahaman belajar dan kreativitas pada siswa didalam mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak, diperlukan media pembelajaran yang mudah diakses dan dipakai oleh siswa sehingga mampu mengatasi permasalahan tersebut. Sesuai dengan yang disampaikan sebelumnya, maka media pembelajaran yang dapat dicoba untuk diterapkan adalah media pembelajaran aplikasi Website Coohom.com. Aplikasi Website Coohom.com sendiri merupakan aplikasi desain interior yang dapat digunakan melalui web browser di PC/ Laptop tanpa harus di-*download* dan di-*instal* ke dalam PC/Laptop. Di dalam aplikasi ini terdapat fitur untuk 2D/3D *floor planner*, desain dapur, kamar mandi, kamar tidur, dan *custom* desain furnitur. Di dalam aplikasi ini juga sudah dilengkapi dengan perpustakaan furnitur yang siap pakai, sehingga siswa dapat dengan mudah men-*drag & men-drop* furnitur yang ingin digunakan, sehingga siswa dapat membuat desain ruangan sekreatif mungkin. Selain itu, pengguna juga dapat merender hasil pekerjaan yang telah dibuatnya melalui aplikasi ini.

Angga Permana, 2023

PENGUNAAN WEBSITE COOHOM.COM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK (APL) TERHADAP HASIL BELAJAR DI SMKN 5 BANDUNG  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dengan menerapkan media pembelajaran aplikasi Website Coohom.com berbasis web ini diharapkan mampu mengatasi kendala yang dialami oleh siswa dan guru dalam mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak (APL). Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Website Coohom.com Sebagai Media Pembelajaran dalam Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak (APL) terhadap Hasil Belajar di SMKN 5 Bandung”**.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Perangkat Lunak (APL) merupakan salah satu mata pelajaran di SMK pada program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang memiliki permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran seperti siswa belum mampu mengembangkan kemampuannya secara maksimal, kurangnya siswa dalam menguasai materi pembelajaran, lambatnya siswa dalam memahami pelajaran, serta kurang mampunya siswa dalam menjalankan aplikasi *AutoCad* dan *Sketchup*.
2. Diperlukan media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan dalam mata pelajaran tersebut, sehingga peserta didik dapat belajar dengan motivasi yang tinggi serta optimal

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam hal ini permasalahan yang diteliti perlu dibatasi. Pembatasan masalah bertujuan agar lebih fokus dalam meneliti yang ingin diteliti sehingga didapatkan kesimpulan yang benar dan mendalam pada aspek yang diteliti.

Batasan-batasan masalah yang dikaji pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang akan digunakan adalah Website Coohom.com dengan hanya berfokus pada penggunaan fitur dalam mendesain denah bangunan, mendesain tataletak furnitur, serta interior bangunan
  2. Hasil belajar yang akan dinilai adalah hasil projek yang dikerjakan oleh siswa
- Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah diantaranya:

Angga Permana, 2023

**PENGGUNAAN WEBSITE COOHOM.COM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK (APL) TERHADAP HASIL BELAJAR DI SMKN 5 BANDUNG**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Website Coohom.com?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Website Coohom.com pada pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak (APL)?
3. Bagaimana kelayakan penggunaan Website Coohom.com sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak (APL) dilihat dari respon peserta didik?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Coohom.com
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Coohom.com pada pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak (APL)
3. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan Coohom.com sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak (APL) dilihat dari respon peserta didik

### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperluas pengetahuan tentang media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak (APL), yaitu media pembelajaran Coohom.com

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Sebagai referensi pengetahuan dan penambah wawasan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis 3D desain dengan fitur yang cukup lengkap serta mudah digunakan dalam

proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan optimal

b. Bagi pihak sekolah

Sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan penggunaan media pembelajaran Website Coohom.com sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak (APL) untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan oleh sekolah

c. Bagi guru

Sebagai salah satu referensi, penambah wawasan, dan masukan bagi guru bahwa terdapat aplikasi lain selain aplikasi yang biasa digunakan, yang dapat digunakan dan diterapkan sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak (APL)

d. Bagi peserta didik

Sebagai pengalaman baru dalam belajar mendesain 3D desain menggunakan aplikasi lain selain aplikasi yang sering digunakan oleh sekolah dalam mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak (APL)

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk memudahkan penyusunan dan pembahasan selanjutnya, penulis membuat sistematika pada penulisan skripsi ini. Berikut adalah sistematika penulisan skripsi:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi teori-teori, konsep-konsep, dalil-dalil, hukum-hukum, rumus-rumus, dan model-model utama serta turunannya yang relevan dengan variabel yang akan diteliti

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Angga Permana, 2023

*PENGUNAAN WEBSITE COOHOM.COM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK (APL) TERHADAP HASIL BELAJAR DI SMKN 5 BANDUNG*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada bab ini dijelaskan mengenai desain penelitian, partisipan, variabel penelitian, populasi, sampel dan teknik pengambilan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

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

Pada bab ini berisi pemaparan dan penjelasan yang berkaitan dengan hasil penelitian serta pembahasan dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan media Coohom.com sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak (APL)

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

Pada bab ini berisi paparan tentang kesimpulan, implikasi dan saran yang didasarkan pada hasil pembahasan masalah

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi daftar referensi atau sumber rujukan yang digunakan oleh peneliti dalam menunjang teori pada penelitian