

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia saat ini merupakan negara yang sedang giat dalam membangun pendidikan dan membentuk “Generasi Emas 2045”. Gagasan tersebut yakni mempersiapkan para generasi muda untuk Indonesia yang berdaya saing global, berkualitas, dan berkompeten. Dunia pendidikan harus dapat memberikan berbagai macam stimulasi pendidikan yang bervariasi, inovatif, dan kreatif kepada peserta didik. Ragam kompetensi tersebut sangat diperlukan untuk memanfaatkan peluang peserta didik dalam beradaptasi dengan berbagai tantangan perubahan secara berkelanjutan. Pasalnya, saat ini masih ditemukan fenomena terkait kurangnya kesadaran dalam penggunaan pengembangan media pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) yang bervariasi, inovatif, dan kreatif. Sebagaimana dikemukakan oleh Wulandari (2023) bahwa “Pemakaian media pengajaran teknologi informasi dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi dan mencapai keefektifitasan hasil belajar bagi peserta didik dalam proses berlangsungnya belajar mengajar”.

Peradaban revolusi industri 4.0 menjadi tombak dan tolak ukur sebuah perubahan arah pendidikan dari era revolusi industri sebelumnya yaitu 3.0. Arah pendidikan pada era revolusi industri 4.0 tersebut ialah bagaimana pendidikan dapat menghasilkan *output* peserta didik yang memiliki kemampuan menjawab tantangan revolusi industri 4.0. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pernyataan *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (1991) menyatakan:

“Digital culture and digital literacy: Computer technologies and other aspect of digital culture have changed the ways people live, work, play, and learn, impacting the construction and distribution of knowledge and power around the world. Graduates who are less familiar with digital culture are increasingly at a disadvantage in the national and global economy. Digital literacy—the skills of searching for, discerning, and producing information, as well as the critical use of new media for

full participation in society has thus become an important consideration for curriculum frameworks”.

“Budaya digital dan literasi digital: Teknologi komputer dan aspek lain dari budaya digital telah mengubah cara orang hidup, bekerja, bermain, dan belajar, yang berdampak pada konstruksi dan distribusi pengetahuan dan kekuasaan di seluruh dunia. Lulusan yang kurang terbiasa dengan budaya digital semakin dirugikan dalam ekonomi nasional dan global. Literasi digital-keterampilan mencari, memahami, dan memproduksi informasi, serta penggunaan media baru secara kritis untuk berpartisipasi penuh dalam masyarakat dengan demikian telah menjadi pertimbangan penting bagi kerangka kerja kurikulum”.

Akibat dari revolusi industri 4.0, guru setidaknya harus memiliki empat kompetensi yang dijelaskan di dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia (Nomor 19, 2005) yang berbunyi:

“Kompetensi sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan anak usia dini meliputi: (1) Kompetensi pedagogik; (2) Kompetensi kepribadian; (3) Kompetensi profesional; dan (4) Kompetensi sosial”.

Penggunaan *Information and Communication Technology* (ICT) atau sering dikenal dengan TIK menyebabkan perubahan yang mendasar pada sistem pendidikan di sekolah, seperti cara belajar siswa, cara mengajar guru hingga manajemen sekolah. Keberadaan ICT ini memberikan banyak manfaat. Salah satu pemanfaatan ICT ini adalah media dan sumber pembelajaran yang inovatif. Dengan menggunakan media belajar berbasis ICT ini diharapkan dapat merangsang pikiran siswa, perasaan, minat dan kemampuan siswanya sendiri. Pemanfaatan teknologi dan komunikasi dalam bidang pendidikan menurut Munir (2009) dalam Suci, dkk, (2018) pemanfaatan komputer dan jaringan komputer memberikan kesempatan kepada setiap pembelajaran untuk mengakses dengan memperhatikan kompleksitas proses belajar, maka ketepatan pemilihan media pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Teknologi dan digitalisasi dapat kita gunakan sebagai alat atau media dalam membentuk sebuah tahapan yang memiliki nilai tambah untuk menghasilkan suatu tatanan sistem dan produk kedalam seluruh bidang terutama dalam bidang pendidikan di Indonesia.

Information and Communication Technology (ICT) tentunya dapat digunakan dalam semua aspek khususnya pada *civitas academica*. Berkomunikasi

dan mengolah informasi yang dapat diterapkan untuk aktivitas belajar peserta didik harus terus diperhatikan. Keterlibatan *Information and Communication Technology* (ICT) di dunia pendidikan dapat menghadirkan sebuah perubahan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Melalui skema digitalisasi, *civitas academica* perlu memiliki sumber pendidikan dan sumber materi yang luas dan tidak terbatas. Melalui digitalisasi ini mampu menghadirkan aksesibilitas, peningkatan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan untuk menghasilkan lulusan berkualitas yang memiliki kemampuan sesuai dengan tantangan perubahan teknologi. Jika dibahas lebih jauh tentang hal tersebut maka dalam UU No. 20 (Tahun 2013) Tentang Sistem Pendidikan SMK, (2013) yang di dalamnya memaparkan tentang fungsi dan tujuan pendidikan, menyatakan bahwa:

“Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu, Dimana peran ICT sangat dibutuhkan dan diperlukan khususnya dalam dunia pendidikan sehingga proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik dan akan mencapai tujuan yang telah ditentukan”.

Pemahaman ICT mencakup perangkat keras, perangkat lunak, materi pembelajaran, dan infrastruktur yang fungsinya berkaitan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi) pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (materi pelajaran). Sampai sejauh ini perkembangan teknologi pendidikan tidak hanya terbatas pada perkembangan yang terkini yaitu komputer dan internet. Artinya definisi teknologi pendidikan sebagai konsep multidimensional yang meliputi: 1) suatu proses sistematis yang melibatkan penerapan pengetahuan dalam upaya mencari solusi yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah-masalah belajar dan pembelajaran; 2) produk seperti buku teks, program audio, program televisi, *software* komputer dan lain-lain; 3) suatu profesi yang terdiri dari berbagai kategori pekerjaan; dan 4) merupakan bagian spesifik dari pendidikan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Fathurrohman dan Muhammad (2017) bahwa “Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan

kehendaknya sendiri, melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar”.

Pembelajaran merupakan fasilitas pendidikan untuk mendidik dengan menggunakan asas maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Esensi pembelajaran adalah merupakan pendukung yang diperlukan pendidik untuk mentransmisikan ilmu kepada peserta didik. Karena secara sederhana pembelajaran dimaknai sebagai sebuah proses pencerahan oleh guru untuk membantu siswa memperoleh pembelajaran dan dapat memahami bahan pembelajaran yang disajikan.

Untuk menunjang pengaruh *penerapan Information and Communication Technology (ICT)* secara simultan maka diperlukan iklim belajar yang kondusif untuk menciptakan keefektivitasan belajar siswa. Dilihat dari peranan guru sebagai seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pemimpin yang dapat menciptakan iklim belajar yang menarik, aman, nyaman dan kondusif, keberadaannya di tengah-tengah siswa dapat mencairkan suasana kebekuan, kekakuan dan kejenuhan belajar yang terasa berat diterima oleh para siswa. Iklim belajar yang tidak kondusif akan berdampak negatif terhadap proses pembelajaran dan sulitnya tercapai tujuan pembelajaran, siswa akan merasa gelisah, resah, bosan dan jenuh. Sebaliknya dengan iklim belajar yang kondusif dan menarik dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran, dan proses pembelajaran yang dilakukan menyenangkan bagi peserta didik. Iklim belajar adalah suasana dan kondisi kelas dalam hubungannya dengan kegiatan pembelajaran. Iklim belajar merupakan suasana yang ditandai oleh adanya pola interaksi atau komunikasi antara guru-siswa, siswa-guru dan siswa-siswa. Tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar mengajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Dr. Hadiyanto, M.Ed (2016) berpendapat bahwa “Iklim belajar adalah keseluruhan suasana serta kondisi yang disebabkan oleh hubungan antara guru dengan peserta didik dan hubungan antar peserta didik yang menjadi ciri khusus dari kelas serta mempengaruhi proses belajar dan mengajar”. Iklim belajar diartikan sebagai gejala yang dipengaruhi oleh fisik dan psikologis baik personal, impersonal maupun

sosial di sekolah yang dapat memberikan dampak bagi siswa khususnya dalam kegiatan proses pembelajaran. Iklim belajar dapat diukur melalui persepsi siswa terhadap suasana belajar karena siswa merupakan subjek utama yang mengalami dan merasakan suasana belajar tersebut, didalam periode waktu yang relatif lama. Oleh karena itu, iklim belajar yang kurang kondusif dapat mempengaruhi kreativitas dan keefektivitas belajar siswa.

Dengan terjadinya kegiatan proses pembelajaran yang kondusif dan suasana belajar yang nyaman maka timbul pola pikir baru bahwa pembelajaran harus mengutamakan gaya belajar atau *learning style* yaitu cara peserta didik merespon atau bereaksi dan menggunakan stimulasi yang diterimanya ketika kegiatan proses pembelajaran. Gaya belajar tersebut akan menentukan keberhasilan pembelajaran dan menjadi penyebab terjadinya kesulitan peserta didik dalam belajarnya. Ada dua kesulitan yang dialami peserta didik dalam belajar, yakni: (1) Rendahnya pengetahuan pribadi dalam menentukan gaya belajar; dan (2) Rendahnya kemampuan *self-focus* atau pemusatan diri sendiri ketika proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Jika peserta didik mampu menentukan kedua hal diatas maka akan mempermudah dalam mencapai *personal-goals* atau tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dari proses kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik akan memunculkan kreativitas belajar yang efektif.

Keberhasilan seorang guru di dalam kelas bukan hanya sekedar tercapainya suatu tujuan belajar, akan tetapi keberhasilan guru juga ditentukan sejauh mana mereka mengembangkan kecakapan siswanya. Selain itu juga guru harus mampu mengembangkan kreatifitas para siswa melalui kecakapannya memotivasi dengan iklim belajar yang kondusif.

Keefektivitas model pembelajaran sangat ditentukan salah satunya oleh iklim belajar yang dibentuk oleh sistem jaringan telekomunikasi sebagai perangkat penunjang yang paling utama. Komunikasi antar guru-peserta didik, peserta didik-guru harus di perhatikan, dengan adanya pola komunikasi yang interaktif diantara keduanya akan membangun iklim belajar yang kondusif. Model pembelajaran yang berkolaborasi dengan teknologi menuntut kreativitas dan keterampilan guru dalam

penyampaian materi dengan luas dan tidak terbatas. Siswa dan guru juga diharapkan mampu menggunakan aplikasi teknologi tersebut.

Efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan dan sasarannya. Pembelajaran dikatakan efektif apabila tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai. Efektivitas pembelajaran menurut Supriyono, Abu Ahmadi, (2014) yakni “Berdaya dan berhasil guna seluruh komponen pembelajaran yang diorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Pembelajaran efektif mencakup keseluruhan tujuan pembelajaran, baik yang berdimensi mental, fisik, maupun sosial. Pembelajaran efektif memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat. Selain itu, menurut Rohmawati (2015) yakni “Ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Keberhasilan interaksi antara siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran ialah makna dari efektivitas pembelajaran. Manfaat belajar efektif pada umumnya adalah agar seorang pelajar dapat memahami materi yang dipelajari atau dibahas. Maka dari itu, belajar efektif juga memiliki tujuan yang mendukung kegiatan belajar tersebut. Selain itu, manfaat perencanaan pembelajaran adalah sebagai alat ukur efektifitas. Efektifitas disini memiliki arti waktu yang singkat tapi juga menghasilkan hasil yang memuaskan tentu dengan proses yang matang dan tidak melenceng dari perencanaan sebelumnya. Menurut John Hattie (2021) *Visible Learning: The Sequel*. Menjelaskan “Jika upaya pembelajaran tidak efektif, dampaknya terhadap akademis siswa dapat cukup serius dan merugikan, baik bagi siswa, guru, maupun sistem pendidikan secara keseluruhan”. Berikut adalah beberapa dampak negatif yang dapat terjadi dari ketidak tercapainya keefektivitasan yaitu penurunan prestasi siswa, contohnya hasil akademis yang rendah hal tersebut disebabkan oleh metode pengajaran yang tidak efektif dapat mengakibatkan pemahaman yang buruk terhadap materi pelajaran, yang berujung pada rendahnya nilai ujian dan penilaian lainnya. Dampak lainnya yaitu kesulitan dalam pembelajaran lanjutan, siswa yang tidak memahami materi dasar akan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang lebih kompleks di masa depan. selanjutnya menurunnya motivasi dan minat siswa frustrasi dan kebosanan, ketika siswa tidak berhasil dalam pembelajaran, mereka

dapat merasa frustrasi, kehilangan minat, dan menjadi bosan dengan proses belajar. Hal ini dapat menyebabkan *disengagement* atau ketidakterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

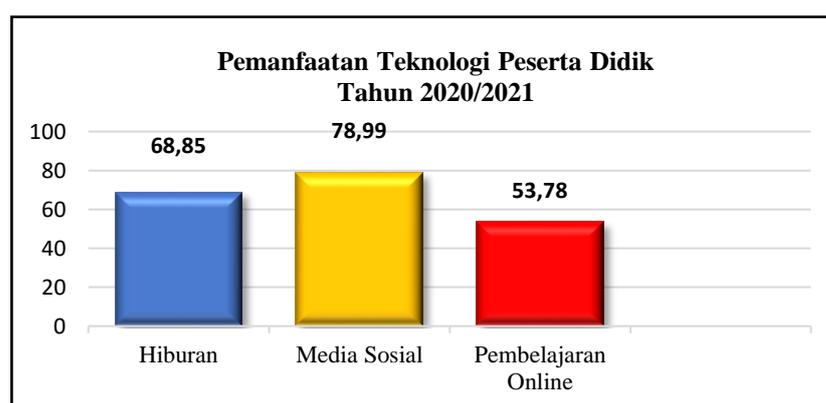
Dari beberapa definisi efektivitas pembelajaran yang telah dikemukakan oleh para ahli maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat keberhasilan yang dicapai dan sesuai dengan tujuan yakni dapat ditinjau dari penerapan, model pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran dan iklim belajar. Hal ini dapat diukur dari hasil belajar peserta didik. Apabila terjadi peningkatan maka penerapan model pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran dan iklim belajar yang dibangun sudah tepat. Dari hal tersebut, dapat dikatakan pembelajaran sudah mencapai tingkat efektif. sebaliknya apabila hasil belajar peserta didik mengalami penurunan maka model ataupun media pembelajaran, metode pembelajaran, dan iklim belajar tersebut dinilai tidak efektif. Maka dari itu, tingkat keefektifitasan dapat diukur dari penerapan metode pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, iklim belajar yang diterapkan oleh guru terhadap peserta didik pada saat proses kegiatan pembelajaran.

Hal yang menjadi tantangan pada saat ini adanya kemunculan penggunaan teknologi dan laju perkembangan digitalisasi yang begitu cepat serta pola iklim belajar yang dibangun oleh guru kepada siswa di dalam kelas. Berbagai macam hambatan, antara lain: kurangnya akses jaringan tidak lancar, beban biaya data untuk akses aplikasi yang mahal, ketidaksiapan guru mengadaptasi teknologi, orang tua yang kurang sinergis dengan guru mendampingi anak belajar di rumah, hingga siswa yang terputus secara emosional dan sosial dengan siswa lainnya, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, pola komunikasi guru, tempat belajar yang terpencil dan lain sebagainya. Beberapa kendala tersebut telah sesuai dengan pola hambatan yang muncul dari penerapan media dan suasana iklim belajar yang dibangun.

Fenomena permasalahan pengetahuan penerapan media pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) ini salah satunya dapat dilihat dari data hasil skor Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

(Kemendikbudristek) dari periode tahun 2020 s/d 2023 yang menunjukkan bahwa kemampuan pengetahuan dalam penggunaan teknologi peserta didik dan guru di Indonesia masih dalam proses pengoptimalan.

Maka dari itu, Kemendikbud R 2020/2021 menyebutkan pada periode tahun 2020 s/d 2021 terdapat 58.541 sekolah formal telah menerima bantuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang merupakan belanja Kemendikbudristek dan Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik. Selain itu, sebanyak 76.647 perangkat TIK telah diberikan untuk mendukung program digitalisasi sekolah. Berikut perolehan data pemanfaatan teknologi oleh peserta didik periode tahun 2020 s/d 2021.

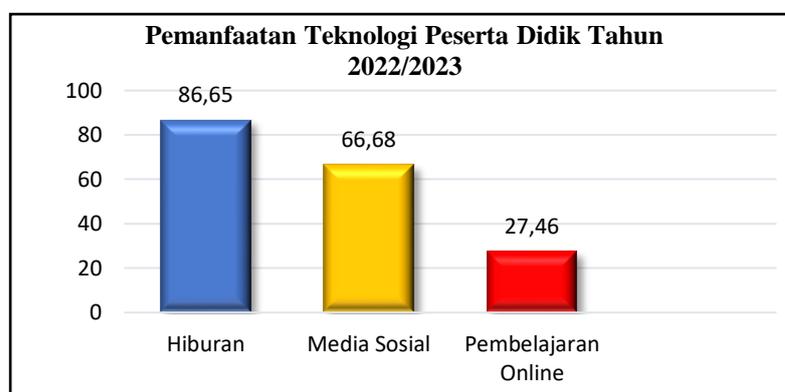


Gambar 1.1
Perolehan data Kemendikbud RI dalam Pemanfaatan Teknologi Peserta Tahun 2020/2021

Berdasarkan diagram diatas, dapat disimpulkan kenyataannya fasilitas yang sudah diberikan tidak dipergunakan secara maksimal. Pemerataan teknologi yang diakses peserta didik di Indonesia pada tahun 2020 s/d 2021 terbukti mengakses media sosial mencapai 78,99 dan hiburan mencapai 68,85% paling banyak dibandingkan mengakses pembelajaran *online* yang mencapai 53,78%.

Kemendikbudristek menyebutkan pada periode tahun 2022 s/d 2023 terdapat 71.991 sekolah formal telah menerima bantuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tahun 2020-2023 yang merupakan belanja Kemendikbudristek dan Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik. Selain itu, sebanyak 93.620 perangkat TIK telah diberikan untuk mendukung program digitalisasi sekolah. Namun kenyataannya fasilitas yang sudah diberikan tidak dipergunakan secara maksimal. Pemerataan teknologi yang diakses peserta didik di Indonesia pada tahun 2023

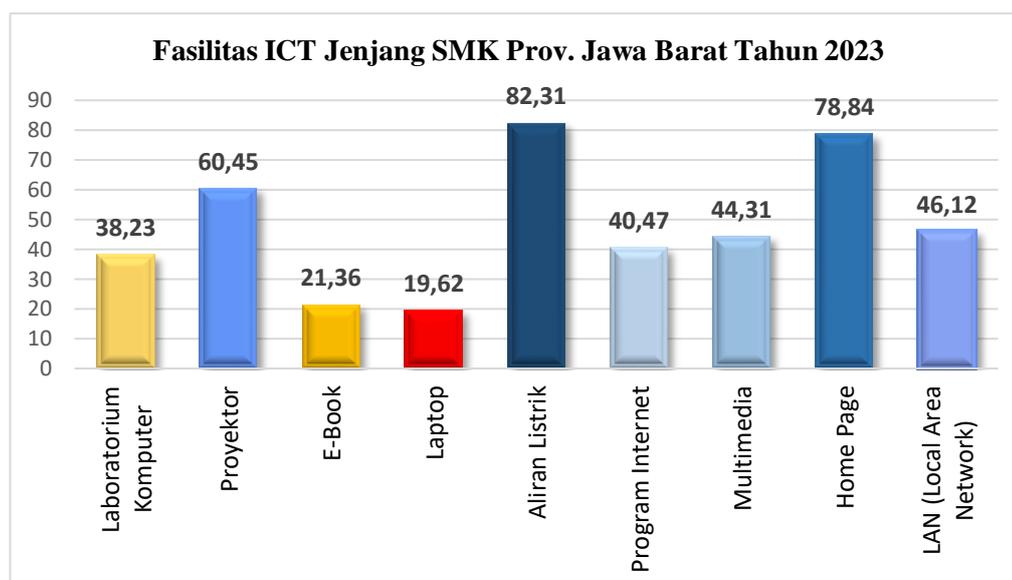
terbukti mengakses konten hiburan paling banyak dibandingkan mengakses pembelajaran.



Gambar 1.2
Perolehan data Kemendikbud RI dalam Pemanfaatan Teknologi Peserta Didik Tahun 2022/2023

Berdasarkan diagram diatas, penggunaan teknologi yang seharusnya dimanfaatkan untuk media atau sarana pembelajaran tidak dilakukan semaksimal mungkin. Menurut tujuan penggunaannya, mengakses konten hiburan paling banyak dipilih peserta didik dengan persentase 86,65%. Lalu tujuan berikutnya bermedia sosial sebesar 66,68%. Sementara, hanya 27,46% peserta didik yang memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran *online*.

Terlihat perbandingan yang signifikan dari periode tahun 2020 s/d 2023 dimulai dari penyediaan media ICT yang naik sebesar 16.973 yaitu 2,2% mengalami kenaikan dalam penyediaan alat TIK. Maka dari itu, perlu dilakukan pemetaan kemampuan teknologi informasi di sekolah-sekolah untuk menguraikan masalah-masalah tersebut.



Gambar 1.3
Perolehan Data Oleh Kemendikbud Fasilitas ICT Jenjang SMK Prov. Jawa Barat Tahun 2022/2023

Data tersebut diambil berdasarkan penelitian Kemendikbudristek pada jenjang SMK di Provinsi Jawa Barat tahun 2022/2023 dengan total keseluruhan 2.935 sekolah. Pendataan ketersediaan media ICT di sekolah masih terhitung rendah, persentase ketersediaan laboratorium komputer di seluruh wilayah Provinsi Jawa Barat mencapai angka 38,23%, jumlah ketersediaan media proyektor mencapai angka 60,45%, ketersediaan media *E-Book* mencapai 21,36%, ketersediaan media laptop mencapai angka 19,62%, ketersediaan aliran listrik mencapai angka 82,31%, ketersediaan program internet mencapai angka 40,47%, ketersediaan fasilitas multimedia mencapai angka 44,31%, ketersediaan fasilitas informasi sekolah homepage mencapai angka 78,84%, dan ketersediaan fasilitas *local area network* (LAN) mencapai angka 46,12%.

Hal ini, dapat dilihat dari tabel yang memperlihatkan capaian peserta didik diambil dari aspek kognitif (pengetahuan), dan aspek Afektif (keterampilan) sebagai berikut.

Tabel 1. 1
Jumlah dan Persentase Siswa yang Tidak Mencapai KKM Pada Setiap Mata Pelajaran Tahun Ajaran 2022/2023

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa di Bawah KKM Kelas X Semester 1							
			Nilai Kognitif Manajemen Perkantoran (Humas)				Nilai Afektif (Praktik Membuat Dokumen Jadwal Pimpinan)			
			$\Sigma > 75$	%	$\Sigma < 75$	%	$\Sigma > 75$	%	$\Sigma < 75$	%
X OTKP	14	75	8	53,31%	7	46,6%	7	40%	8	60%

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa di Bawah KKM Kelas XI Semester 1							
			Nilai Kognitif Manajemen Perkantoran (Humas)				Nilai Afektif (Praktik Membuat Dokumen Jadwal Pimpinan)			
			$\Sigma > 75$	%	$\Sigma < 75$	%	$\Sigma > 75$	%	$\Sigma < 75$	%
XI OTKP	21	75	12	57,1%	9	42,8%	7	33,3%	14	66,6%

Pada tabel di atas menunjukkan data bahwa jumlah siswa fase E OTKP adalah 14 siswa dan jumlah siswa fase F OTKP adalah 21 siswa dengan jumlah keseluruhan 35 siswa. Dari tabel di atas tersedia informasi ketercapaian nilai kognitif (pengetahuan) siswa pada setiap mata pelajaran kelas X dan XI OTKP belum terkategori maksimal. Hal ini dapat dilihat dari persentase siswa yang belum memenuhi nilai minimum masih sangat rendah, khususnya di kelas X pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Manajemen Perkantoran (Teknologi Perkantoran) khususnya dalam nilai praktik (Aplikasi Perangkat Lunak Excel) yang mencapai angka 60%. dan di kelas XI pada mata pelajaran Manajemen Perkantoran (Humas) khususnya pada nilai praktik (Membuat Dokumen Jadwal Pimpinan) yang mencapai angka 66,6%. Persentase siswa yang belum memenuhi nilai minimal tersebut cukup rendah apabila ditinjau dari target hasil belajar siswa yang ditentukan oleh pihak sekolah.

Data tersebut menunjukkan masih rendahnya persentase siswa yang belum memenuhi kriteria minimal. Hal ini mengindikasikan bahwa banyak dari siswa yang belum mampu melakukan praktik dengan baik sesuai dengan yang di standar-kan. Dalam kurikulum merdeka, indeks pencapaian siswa dalam materi pelajaran

dapat diukur melalui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Setiap sub materi memiliki kriteria ketercapaian masing-masing yang ditentukan oleh tiga aspek, yaitu kompleksitas materi, daya dukung dan *intake*.

Berdasarkan hasil wawancara bersama narasumber yaitu dengan Ketua Prodi Manajemen Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya, menyatakan bahwa rendahnya persentase siswa yang belum memenuhi nilai minimum ini diduga yang menjadi faktor penyebabnya adalah tingkat penguasaan teknologi yang masih minim. Selain itu, tingkat kehadiran siswa yang terkategori belum maksimal mencapai target kehadiran yang ditentukan oleh sekolah. Berikut ini disajikan data rekapitulasi kehadiran siswa fase E dan fase F jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya:

Tabel 1. 2
Capaian Kehadiran Kelas X Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran dan XI Mata Pelajaran Humas OTKP Tahun Ajaran 2022/2023

Tahun Ajaran	Kelas	Target Kehadiran	Kehadiran Tatap Muka di Kelas
2022/2023	X OTKP	100%	68,6%
	XI OTKP	100%	79,3%

Dari tabel di atas menyatakan bahwa persentase rekapitulasi daftar kehadiran siswa selama satu semester di kelas X OTKP ada pada rata-rata 68,6% dari target ketercapaian kehadiran 100% dengan total 16 pertemuan efektif dan rata-rata kehadiran pada siswa kelas XI OTKP mencapai 79,3%. Peneliti menduga bahwa dari ketidakhadiran siswa pada beberapa pertemuan mengakibatkan diantara dari mereka mengalami ketertinggalan materi sehingga tidak mampu menjawab soal-soal yang diberikan pada saat Ujian Akhir Semester Berdasarkan data yang diperoleh dari Kaprodi SMK Yapsipa Tasikmalaya. Selain itu, berikut hasil wawancara pra-penelitian yang menunjukkan penerapan ICT di SMK Yapsipa Tasikmalaya belum maksimal.

Tabel 1. 3
Hasil Pra-Penelitian Melalui Wawancara Penggunaan Media Pembelajaran Information and Communication Technology (ICT) dengan Kepala Sekolah dan Guru OTKP SMK Yapsipa Tasikmalaya Tahun 2024

Tipe Argumen	Kategori			
	Tidak Memadai	Kurang Memadai	Cukup Memadai	Sangat Memadai
Pemanfaatan dan pengetahuan ICT dalam pembelajaran oleh guru di SMK Yapsipa Tasikmalaya.		✓		
Ketersediaan Fasilitas ICT di SMK Yapsipa Tasikmalaya.			✓	
Tingkat Intensitas Penggunaan ICT pada Siswa di SMK Yapsipa Tasikmalaya.		✓		

Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian pada tanggal 28 Februari 2024 dengan Kepala Sekolah, beliau mengatakan bahwa terdapat beberapa guru dalam pemanfaatan dan pengetahuan media pembelajaran ICT tersebut masih dianggap kurang memadai, fasilitas yang diberikan Kemendikbud kepada sekolah yaitu pengayaan pelatihan dan supervisi guru untuk penerapan ICT sebagai media pembelajaran sudah diarahkan dan diikuti namun kenyataannya dalam eksekusi di lapangan yang seharusnya diterapkan oleh guru masih kurang maksimal. Hal tersebut timbul dari faktor kemampuan diri guru yang mengalami kesulitan beradaptasi dengan teknologi dikarenakan beberapa guru tersebut sudah memasuki usia yang tidak muda.

Selain itu, fasilitas yang tersedia di sekolah SMK Yapsipa Tasikmalaya cukup memadai. Terdapat 2 ruang laboratorium komputer untuk masing-masing jurusan dan 2 ruang praktik disetiap jurusannya. Namun, Di dalam kelas X dan XI OTKP belum dilengkapi perangkat penunjang media pembelajaran interaktif seperti tidak adanya proyektor yang dapat digunakan untuk menayangkan materi atau video pembelajaran, menurut kepala sekolah, hal tersebut dikarenakan jumlah proyektor yang terbatas dan mengharuskan setiap kelas yang membutuhkan harus bergantian ketika akan menggunakannya. Meskipun fasilitas yang disediakan cukup memadai, namun dalam intensitas penggunaannya masih kurang, informasi

tersebut didapatkan oleh penulis dari narasumber ketika proses wawancara yaitu dengan kepala sekolah dan guru di SMK Yapsipa Tasikmalaya. Dengan begitu munculah harapan-harapan sekolah yang ingin mengetahui tingkat pengetahuan penggunaan teknologi informasi pada siswa dan guru yang dianggap masih rendah untuk mewujudkan hilirisasi digital dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan, kreativitas, efektivitas dan efisiensi khususnya dalam bidang pendidikan.

Perolehan data pra-penelitian yang dilakukan penulis pada siswa dilakukan pada tanggal 7 Maret 2024 dengan menyebarkan kuesioner pra-penelitian dalam bentuk *G-Form* yang menunjukkan pengetahuan penggunaan media pembelajaran ICT pada aktivitas pembelajaran, berikut tabel hasil pra-penelitian kepada siswa.

Tabel 1. 4
Hasil Pra-Penelitian Melalui Wawancara Penggunaan Media Pembelajaran Information and Communication Technology (ICT) dengan Siswa OTKP SMK Yapsipa Tasikmalaya Tahun 2024

Tipe Argumen	Pertanyaan 1	Persentase
Tingkat Kejenuhan Siswa dalam aktivitas kelas	Sangat Bosan	14,7%
	Cukup Bosan	29,4%
	Agak Bosan	44,1%
	Tidak Bosan	11,8%
Tingkat Intensitas penggunaan media ICT	Selalu	0%
	Hampir Selalu	40%
	Jarang	54,3%
	Tidak Pernah	5,7%
Tingkat pemahaman siswa dalam menggunakan media ICT	Sangat Mengerti	5,9%
	Cukup Mengerti	58,8%
	Kurang Mengerti	32,4%
	Tidak Mengerti	2,9%

Dari data tersebut diperoleh dari keseluruhan populasi penelitian pada siswa Fase E dan Fase F Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya, dengan jumlah keseluruhan 35 siswa. Dapat dilihat bahwa intensitas penggunaan dan penerapan media ICT pada peserta didik masih dianggap kurang. Data tersebut juga menunjukkan bahwa terdapat siswa dengan tingkat pengetahuan dan penggunaan ICT yang bervariasi. Faktor yang mempengaruhi fenomena tersebut salah satunya yaitu situasi iklim belajar dan cara guru dalam memberikan

pembelajaran di kelas. maka dari, itu perlu penelitian untuk mengatasi masalah tersebut dan diadakan tindakan secara tepat, cepat dan efisien oleh sekolah melalui penelitian ini.

Hasil dari pra-penelitian diatas menunjukkan bahwa penerapan, pemahaman, dan intensitas penggunaan media ICT siswa masih dikatakan kurang. Sejalan dengan Hasil penelitian yang dilakukan oleh Suyuti, Wahyuningrum, dkk (2023, hlm. 1-2) dalam Jurnal Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi menunjukkan bahwa “Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa secara signifikan, terutama dalam mengembangkan keterampilan kognitif dan berpikir kritis. Selain itu, teknologi juga dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Namun, penggunaan teknologi dalam pendidikan juga memiliki tantangan dan risiko yang harus dikelola dengan baik. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan harus dipilih dan diintegrasikan dengan hati-hati untuk mencapai hasil yang optimal”.

Selanjutnya untuk mengetahui hasil dari pra-penelitian varibael X_2 yaitu Iklim Belajar pada siswa Fase E dan Fase F Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya di SMK Yapsipa Tasikmalaya maka penulis melakukan penyebaran kuesioner pada tanggal 7 Maret 2024 untuk memperkuat perolehan data pra-penelitian yang menunjukkan situasi iklim belajar siswa kelas Fase E dan Fase F Jurusan otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya. Berikut tabel yang menunjukkan situasi iklim belajar siswa pada saat proses kegiatan pembelajaran:

Tabel 1. 5
Hasil Pra-Peneltian Melalui Kuesioner Iklim Belajar Siswa dengan Memberikan Pertanyaan Yang berbeda di Jurusan OTKP SMK Yapsipa Tasikmalaya Tahun 2024

Tipe Argumen	Pertanyaan 1	Persentase
Tingkat kenyamanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas	Nyaman & Aman	51,4%
	Kurang nyaman & Kurang aman	14,3%
	Agak nyaman & Agak Aman	34,3%

	Tidak nyaman & Tidak Aman	0%
Tingkat Intensitas komunikasi guru dan siswa	Selalu	22,9%
	Hampir Selalu	48,6%
	Jarang	28,6%
	Tidak Pernah	0%
Tingkat pola interaksi antar siswa-guru & siswa-siswa (diskusi)	Selalu	25,7%
	Hampir Selalu	28,6%
	Jarang	45,7%
	Tidak Pernah	0%

Data tersebut diperoleh dari keseluruhan populasi penelitian pada siswa Fase E dan Fase F Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya dengan jumlah keseluruhan 35 siswa. Menunjukkan bahwa iklim belajar sangat mempengaruhi efektivitas belajar peserta didik khususnya pada masing-masing individu, tentu saja situasi iklim belajar tersebut dirasakan peserta didik didalam proses kegiatan belajar-mengajar di kelas yang menunjukkan persepsi yang bervariasi. Maka terlihat iklim belajar siswa yang belum sepenuhnya memenuhi kategori keefektifitas hasil belajar siswa karena tergolong rendah, yang tentunya akan mempengaruhi tingkat kompetensi para siswa dan akan sulit untuk mencapai efektivitas belajar yang dituju.

Hasil dari pra-penelitian diatas sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Syarief Abdullah, Wan Khairul Aiman Wan Mokhtar, Chasan Ma'ruf (2024, hlm. 15) dalam Jurnal Pengaruh Budaya dan Iklim Belajar Terhadap Efektivitas Belajar yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan budaya sekolah terhadap efektif sekolah, kemudian terdapat pengaruh yang signifikan iklim sekolah terhadap efektivitas sekolah serta terdapat pengaruh yang signifikan dan secara bersama-sama budaya dan iklim belajar terhadap efektivitas belajar. Kesimpulan: sekolah yang efektif dipengaruhi oleh banyak aspek salah satunya adalah budaya dan iklim belajar yang secara signifikan mempengaruhi efektivitas belajar siswa.

Setelah mengetahui permasalahan yang ada pada siswa Fase E dan Fase F Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya mengenai tingkat penerapan dan penggunaan ICT pada siswa dan situasi iklim

belajar Fase E dan Fase F Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya masih belum optimal. Maka dari itu perlu adanya solusi dalam permasalahan tersebut. Seperti yang telah dipaparkan diatas ada beberapa faktor yang mempengaruhi keefektivitasan. Faktor media pembelajaran dan iklim belajar terbukti berpengaruh terhadap efektivitas belajar siswa dari beberapa penelitian yang telah dipaparkan pada latar belakang.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, untuk mengetahui pemecahan masalah yang tepat pada Siswa Fase E dan Fase F Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya, maka penulis tertarik melakukan penelitian tersebut dengan mengambil judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis ICT dan Iklim Belajar Terhadap Efektivitas Belajar Siswa Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya”**.

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dalam memperkuat identifikasi masalah yang menjadi variabel penelitian X_1 yaitu Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Efektivitas Belajar Siswa dapat dimulai dari kebijakan seluruh tatanan *civitas academica* yang harus menjalin kerja sama antar satu sama lain. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Utari, A. A., & Hidayatullah, S. P., (2019, hlm. 54) dalam Jurnal Manfaat Media ICT Sebagai Media Pembelajaran di SD Dharmajaya Palembang hlm. 54, menyatakan bahwa “Dengan penggunaan ICT yang efektif dan efisien, menarik, optimal, dan merangsang daya kreativitas bagi peserta didik, ICT menjadi salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan di berbagai bidang pendidikan karena meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran siswa.

Selanjutnya, untuk memperkuat identifikasi masalah yang menjadi variabel penelitian X_2 yaitu Iklim Belajar Siswa tentunya dapat diciptakan dari sekolah dan guru yang dapat merancang dan merealisasikan budaya dan suasana iklim belajar yang positif. Hal ini, sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sijabat & Desi (2019. hlm 32) yang menyatakan bahwa sekolah harus menjalin kerjasama atau *networking* dengan pihak-pihak lain, memperhatikan keberhasilan akademik dan non akademik peserta didik, kepala sekolah juga harus melakukan pengawasan

secara kontinyu saat guru-guru menjalankan tugasnya, menciptakan hubungan yang baik antara guru dengan guru, guru mampu mengidentifikasi kesulitan belajar anak, dan memberikan kesempatan bagi para peserta didik untuk mengembangkan potensinya.

Inti masalah dalam penelitian ini adalah mengenai tingkat pengetahuan, intensitas penggunaan media pembelajaran *Information and Communication* (ICT) dan situasi iklim belajar yang belum kondusif untuk membentuk dan mencapai keefektivitasan belajar siswa SMK Yapsipa Tasikmalaya yang belum optimal. Faktor-faktor dari hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Faktor eksternal, terdiri dari:
 - a. Faktor lingkungan, yang meliputi lingkungan alami atau lingkungan di sekitar tempat siswa belajar dan lingkungan sosial budaya atau kebiasaan yang ada di lingkungan sekitar siswa.
 - b. Faktor instrumental, yaitu faktor yang ada di sekolah yang dirancang untuk membantu proses belajar siswa. Faktor instrumental meliputi, kurikulum, program, guru, sarana dan fasilitas
2. Faktor internal, terdiri dari:
 - a. Faktor fisiologis, berupa kondisi fisik dari anak didik meliputi kesehatan dan segala indera pada tubuh.
 - b. Faktor psikologis merupakan kemampuan yang terdapat di dalam diri siswa. Faktor psikologis meliputi, minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif.

Seperti dikemukakan dalam beberapa masalah yang ada dalam latar belakang bahwa media pembelajaran dan iklim belajar dapat mempengaruhi efektivitas belajar peserta didik. Masalah yang dipecahkan dalam penelitian ini, dirumuskan dalam pernyataan masalah (*problem statement*).

Adapun perumusan masalah secara spesifik dirumuskan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penerapan dan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT pada Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya?

2. Bagaimana tingkat kondisi iklim belajar siswa di kelas pada Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya?
3. Bagaimana tingkat efektivitas belajar siswa pada Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya?
4. Adakah pengaruh media pembelajaran berbasis ICT terhadap efektivitas belajar siswa pada jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya?
5. Adakah pengaruh iklim belajar terhadap efektivitas belajar siswa pada jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK Yapsipa Tasikmalaya?
6. Adakah pengaruh media pembelajaran berbasis ICT dan iklim belajar terhadap efektivitas belajar siswa pada Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memperoleh pengetahuan dan melakukan kajian secara ilmiah mengenai pengaruh *Information and Communication* (ICT) sebagai media pembelajaran dan pengaruh iklim belajar terhadap efektivitas belajar siswa di Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya. Secara khusus, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat penerapan dan penggunaan media pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) pada Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya.
2. Mengetahui tingkat kondisi iklim belajar siswa di kelas pada Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya.
3. Mengetahui tingkat efektivitas belajar siswa pada Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya.
4. Mengetahui pengaruh media pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) terhadap efektivitas belajar siswa pada jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya.
5. Mengetahui pengaruh iklim belajar terhadap efektivitas belajar siswa pada jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK Yapsipa Tasikmalaya.

6. Mengetahui pengaruh media pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) dan iklim belajar terhadap efektivitas belajar siswa pada Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapsipa Tasikmalaya.

1.4. Kegunaan Penelitian

Manfaat Penelitian Terdapat dua macam manfaat penelitian ini, antara lain kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

1. Kegunaan Teoritik

a. Kemajuan Pengetahuan

Penelitian ini membantu memperluas pemahaman tentang fenomena, teori, dan konsep mengenai penggunaan media pembelajaran *Information and Communication* ICT dan situasi iklim belajar terhadap ketercapaian efektivitas belajar siswa. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori khususnya dalam pengembangan media pembelajaran *Information and Communication* ICT dan situasi iklim belajar yang dapat mempengaruhi tingkat efektivitas belajar siswa.

Penelitian teoretis sering kali menjadi landasan bagi penerapan praktis dan inovasi. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan dunia pendidikan, khususnya memperkaya kajian mengenai hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh media pembelajaran *Information and Communication* (ICT) dan situasi iklim belajar siswa yang dapat mempengaruhi tingkat efektivitas belajar siswa.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti,

Untuk mengetahui kondisi riil tentang pengaruh penerapan media pembelajaran *Information and Communication* (ICT) dan situasi iklim belajar siswa yang mempengaruhi efektivitas belajar siswa.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan pembelajaran untuk kedepan sebagaimana masukan bahwa penggunaan media pembelajaran *Information and Communication* (ICT) dan situasi iklim belajar siswa dapat mempengaruhi efektivitas

belajar siswa dapat mempengaruhi belajar sehingga nantinya akan mempengaruhi efektivitas belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Sebagai gambaran kepala sekolah mengenai pengaruh media pembelajaran *Information and Communication* (ICT) dan situasi iklim belajar siswa dapat mempengaruhi efektivitas belajar siswa. Selanjutnya dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan sekolah yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran ICT terhadap seluruh pembelajaran di SMK Yapsipa Tasikamalaya.