

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan telah mentransformasikan teknologi digital kian begitu cepat mengubah cara hidup manusia di berbagai bidang. Teknologi yang semakin maju mendorong masyarakat untuk beralih dari pola pikir tradisional ke cara berpikir yang lebih modern (Salim et al., 2023). Teknologi digital dalam pembelajaran konstruktivisme bertujuan untuk menambah dan membangun wawasan atau pengetahuan mereka sendiri (Azizah Siti Lathifah, 2024).

Di zaman modern yang serba digital ini, pemanfaatan teknologi digital telah menjadi unsur utama sebagai penunjang proses pembelajaran serta interaksi yang semakin intensif, fleksibel, dan menarik. Khususnya dalam pendidikan kejuruan seperti di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), penggunaan teknologi sangat diperlukan untuk mendukung penguasaan keterampilan teknis yang relevan dengan kebutuhan industri. Salah satu elemen terpenting adalah Gambar Teknik, yang menuntut siswa memiliki kemampuan dalam menggambar dan merancang bangunan secara manual maupun digital.

Namun saat diimplementasikan, proses pembelajaran Gambar Teknik masih menghadapi ragam persoalan, seperti keterbatasan perangkat lunak dan keras (*hardware*), terbatasnya fasilitas di sekolah, serta rendahnya akses siswa terhadap aplikasi desain di luar jam pelajaran. Aplikasi desain konvensional seperti *AutoCAD* dan *SketchUp* memerlukan spesifikasi komputer yang tinggi, biaya lisensi yang mahal, serta instalasi yang kompleks, sehingga menjadi kendala untuk siswa ataupun guru. Akibatnya, hasil belajar siswa belum optimal karena mereka kesulitan untuk berlatih secara mandiri di luar lingkungan sekolah.

Dalam mengatasi hambatan tersebut, dibutuhkan alternatif media pembelajaran yang dapat mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik. Sebagian solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan *platform Coohom.com*, yaitu aplikasi desain interior berbasis *web* yang dapat diakses secara gratis melalui *browser* tanpa perlu instalasi. *Coohom* menyediakan berbagai fitur pendukung

pembelajaran Gambar Teknik, seperti 2D/3D *floor planner*, perpustakaan objek furnitur siap pakai, rendering otomatis, serta antarmuka pengguna yang sederhana dan intuitif. Dengan fitur-fitur ini, siswa dapat menyusun desain ruang secara kreatif dan interaktif, meskipun hanya menggunakan perangkat dengan spesifikasi standar.

Penggunaan *Coohom* dalam pembelajaran Gambar Teknik tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan visualisasi siswa dalam menggambar ruang dan bangunan, serta memberikan *vibes* belajar yang lebih menyenangkan, kreativitas dan kecakapan berpikir spasial mereka tanpa dibatasi oleh keterbatasan perangkat fisik atau teknis. Diharapkan tindakan ini bisa memberikan efek yang baik dalam memperbaiki hasil belajar, dalam hal penguasaan konsep, kecepatan kerja, maupun kualitas hasil desain yang dicapai.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi pengaruh penggunaan *platform Coohom.com* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Arah penelitian ini difokuskan untuk mengkaji sejauh mana implementasi *platform Coohom.com* dapat meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam menggambar dan merancang desain bangunan, serta mengukur dampaknya terhadap motivasi serta ketertarikan siswa dalam mempelajari gambar teknik. Penelitian ini diproyeksikan untuk memberi andil berupa perspektif baru bagi pendidik maupun pengelola pendidikan terkait menyusun strategi yang memanfaatkan *platform Coohom.com* secara optimal, serta menganalisis bagaimana penggunaan perangkat lunak ini dapat mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan industri di masa depan.

Dengan memanfaatkan *platform Coohom.com* sebagai media pembelajaran dalam elemen Gambar Teknik, diharapkan mampu menjawab berbagai kendala yang dihadapi siswa dan guru, terutama terkait keterbatasan *software*. Penggunaan *platform* ini bukan hanya mendukung visualisasi desain yang lebih nyata dan menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri di mana saja. Berkaitan dengan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi *Platform*

Coohom.com sebagai Media Pembelajaran Gambar Teknik terhadap Hasil Belajar”

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang berikut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Gambar Teknik menggunakan *platform Coohom.com*?
2. Sejauh mana pencapaian hasil belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran *Coohom.com* dan metode pembelajaran konvensional pada elemen gambar teknik di SMKN 4 Tangerang Selatan?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *platform Coohom.com* di SMKN 4 Tangerang Selatan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sejauh mana penerapan *platform Coohom.com* dalam proses pembelajaran gambar teknik
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media pembelajaran *Coohom.com* dan metode pembelajaran konvensional pada elemen gambar teknik di SMKN 4 Tangerang Selatan
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis *platform Coohom.com* di SMKN 4 Tangerang Selatan

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat dari aspek teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran yang menjelaskan bagaimana *platform Coohom.com* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, keterlibatan, dan motivasi siswa

- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana konteks budaya dan sosial di SMK mempengaruhi penerimaan dan efektivitas penggunaan *platform Coohom.com* dalam pembelajaran

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan guru dan pendidik wawasan tentang cara mengintegrasikan *platform Coohom.com* ke dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan efektivitas metode pengajaran mereka
- b. Memberikan strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien
- c. Membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan bidang kejuruan mereka melalui simulasi dan pengalaman belajar yang lebih efektif

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka terdapat beberapa batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan difokuskan pada SMK Tangerang Selatan, dan tidak akan mencakup sekolah tingkat dasar atau menengah lainnya
2. Penelitian ini akan membatasi fokus pada aspek efektivitas belajar, termasuk motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar, tanpa mengkaji aspek non-akademis seperti kesehatan mental atau sosial siswa
3. Penelitian ini akan membandingkan metode pembelajaran menggunakan media pembelajaran *platform Coohom.com* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran *platform Coohom.com*, tanpa membahas metode pembelajaran lainnya yang mungkin ada