

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Covid-19 ditetapkan WHO pada tanggal 30 Januari 2020 sebagai KKMMMD (Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Yang Meresahkan Dunia). Dalam menanggapi kebijakan WHO, pemerintah Indonesia akhirnya mengambil langkah untuk menerapkan *physical distancing* yaitu dengan melakukan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). Sehingga, kebijakan yang diambil pemerintah ini dapat memperlambat pertumbuhan dalam berbagai bidang kehidupan seperti masyarakat, ekonomi bahkan pendidikan. Pemerintah telah mengambil langkah untuk menjadwalkan ulang waktu belajar mengajar menjadi di rumah melalui penerapan kebijakan *Work From Home* (WFH).

Work From Home atau sering dikenal WFH memiliki arti bekerja dari rumah. Pemerintah mengatur kebijakan WFH untuk menyesuaikan operasional lembaga sipil negara untuk mencegah Covid-19 menyebar di wilayah instansi pemerintahan. WFH memiliki dampak besar bagi seluruh aspek kehidupan dan memerlukan adaptasi kebiasaan baru dalam menjalankan protokol kesehatan.

Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pemerintah melarang melakukan kegiatan pembelajaran secara konvensional (tatap muka) dan melakukan pembelajaran secara daring (Surat Edaran Kemendikbud Dikti Nomor 1 Tahun 2020). Penggunaan pembelajaran daring ini masih tabu dilakukan di Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan bantuan dari berbagai elemen guna menciptakan pembelajaran yang ideal.

Dunia pendidikan harus mencari cara untuk memperbaiki kondisi kampus dalam keadaan darurat akibat wabah Covid-19. Kampus harus menggunakan alat pembelajaran secara daring berdasarkan kebutuhan. Namun, penggunaan teknologi memberikan banyak pilihan untuk masalah yang membuat pembelajaran daring sulit untuk diterapkan.

Pembelajaran daring adalah metode belajar yang memanfaatkan model pembelajaran interaktif dengan penggunaan internet. Pembelajaran daring bisa digunakan tenaga pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar terhadap mahasiswa. Kegiatan pembelajaran daring bisa dilaksanakan dengan macam-macam media pembelajaran.

Menurut Sardiman.A.M (2011) “belajar secara luas dapat diartikan suatu kegiatan psiko-fisiologis yang mengarah pada perkembangan kepribadian secara keseluruhan. Selanjutnya, belajar dalam arti sempit dimaksudkan sebagai usaha dalam menguasai materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya”.

Dalam menjamin kualitas penyelenggaraan perkuliahan, diperlukan suatu kapasitas yang disebut penilaian (evaluasi). Evaluasi perkuliahan memiliki kapasitas mengendalikan hasil dan proses program yang akan menjamin suatu program perkuliahan efektif, efisien dan sistematis. Dalam evaluasi perkuliahan lebih berpusat pada melihat ke dalam siklus persiapan dan mengevaluasi efek samping dari persiapan dan efek yang terkait dengan pelaksanaan mahasiswa.

Faktor-faktor pelaksanaan perkuliahan membutuhkan suatu evaluasi yang baik untuk memperbaiki perkuliahan secara daring kedepannya. Kesulitan mahasiswa dalam pembelajaran daring akan dijadikan acuan dalam memahami capaian pemahaman mahasiswa pada kegiatan belajar yang dilakukan. Hasil evaluasi yang dilakukan dapat dijadikan feedback atau timbal balik untuk menciptakan program perkuliahan yang lebih baik.

Mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1 merupakan mata kuliah yang termasuk kategori MKKPIS (Mata Kuliah Keahlian Inti Program Studi). Dalam pelaksanaan kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1 ini merupakan simulasi aktual dari proses penciptaan ide, perubahan ide, pengaturan ukuran dan konfigurasi rekayasa untuk menyampaikan rencana struktur dasar dengan massa struktur soliter di lahan yang ideal. Mata kuliah ini diberikan pada semester ke-2 dengan tujuan utama untuk memahami, mengetahui, dan memiliki keterampilan dalam menyelesaikan tugas terstruktur.

Mahasiswa diberikan tugas terstruktur untuk mendesain rumah tinggal dengan kekhususan profesi atau pekerjaan penghuni diatas lahan yang telah

ditentukan. Mahasiswa diberikan materi pembelajaran dalam estetika trimatra, rancangan trimatra, proses mendesain bentuk dan ruang, dan pengetahuan menentukan alam serta budaya didalam arsitektur untuk merancang rumah tinggal dengan kekhususan profesi atau pekerjaan penghuni. Dalam mengikuti perkuliahan mahasiswa memiliki metode belajar yang berbeda-beda untuk menyelesaikan tugas terstruktur.

Mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1 yang dilaksanakan di keadaan pandemi Covid-19 mengakibatkan kegiatan belajar mengajar harus dilakukan secara daring. Hal ini masih tergolong baru dilakukan pada mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1, sehingga masih dapat terjadi kendala dalam menjalankan program pembelajaran daring. Berdasarkan uraian itu sudah cukup jelas bahwa evaluasi berupaya sangat penting untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran secara daring pada mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1.

Oleh karena itu, penulis memilih Studio Perancangan Arsitektur 1 sebagai objek yang diteliti untuk mengevaluasi penggunaan pembelajaran daring di Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur. Merujuk latar belakang yang telah disampaikan, penulis bermaksud untuk menjadikan sebagai bahan penelitian yang berjudul: **EVALUASI PEMBELAJARAN DARING PADA MATA KULIAH STUDIO PERANCANGAN ARSITEKTUR 1 DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR.**

1.2 Penjelasan Istilah Dalam Judul

Penjelasan istilah-istilah yang dipergunakan dalam judul penulis apabila perlu diperjelas lebih lanjut sehingga pembaca paham maksud dari penulis. Penulis menjelaskan pentingnya istilah yang digunakan sehingga jelas terlihat dalam judul penelitian "*Evaluasi Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur*". Definisi istilah dalam judul tersebut:

- 1) Evaluasi adalah suatu kegiatan dalam mengumpulkan data tentang cara kerja sesuatu sehingga data tersebut bisa digunakan dalam memutuskan pilihan tepat dalam menetapkan suatu pilihan.

- 2) Pembelajaran Daring merupakan pembelajaran yang menggunakan pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran sehingga tidak dilakukan dengan tatap muka secara langsung.
- 3) Mata Kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1 adalah Mata Kuliah Keahlian Inti Program Studi (MKKIPS) yang merupakan simulasi-simulasi komprehensif kegiatan transformasi konsep, perancangan arsitektur dan proses perencanaan untuk menghasilkan rancangan bangunan sederhana dengan massa bangunan tunggal di lahan ideal.

1.3 Identifikasi Masalah

Merujuk latar belakang masalah, permasalahan yang terdapat pada penelitian diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran yang dilakukan dengan pembelajaran daring yang masih tergolong baru membuat pendidik dan mahasiswa perlu melakukan adaptasi. Tidak hanya itu gangguan yang dialami juga harus diminimalisir sehingga mahasiswa dapat fokus selama mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Pembelajaran secara daring mengharuskan mahasiswa dan pendidik memiliki gawai (smartphone, laptop, tablet), sinyal yang stabil, koneksi internet, dan lingkungan yang nyaman untuk belajar.
- 3) Pembelajaran daring mengharuskan mahasiswa dan pendidik untuk dapat mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar Studio Perancangan Arsitektur 1 dengan kurun waktu yang lebih sedikit.

1.4 Batasan Masalah

Merujuk latar belakang serta identifikasi masalah, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

- 1) Penelitian dilakukan pada dosen dan mahasiswa S1 angkatan 2020 yang mengontrak mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1.
- 2) Penelitian memfokuskan penggunaan pembelajaran daring yang dilakukan dosen dan mahasiswa.
- 3) Penelitian ini memfokuskan pada evaluasi pembelajaran daring dengan model CIPP (*Context, Input, Process, Product*).

1.5 Rumusan Masalah

Merujuk dari latar belakang dan batasan masalah, peneliti mengajukan rumusan masalah penelitian “Apakah pembelajaran daring pada mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur dinyatakan berhasil?”. Adapun secara lebih khusus, penelitian ini memiliki rumusan masalah berdasarkan model evaluasi *CIPP* (*Context, Input, Process, Product*) sehingga:

- 1) Apakah pembelajaran daring yang dilakukan pada mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1 telah sesuai dilihat dari komponen *Context*?
- 2) Bagaimana kondisi faktor penunjang program pembelajaran daring pada mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1 dilihat dari komponen *Input*?
- 3) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring pada Mata Kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur dilihat dari komponen *Process*?
- 4) Bagaimana keberhasilan program pembelajaran daring pada Mata Kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur dilihat dari komponen *Product*?

1.6 Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk mengetahui evaluasi pembelajaran daring di Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur pada mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1. Penelitian ini memiliki tujuan khusus untuk:

- 1) Mengevaluasi faktor kesesuaian program pembelajaran daring pada Mata Kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1 dilihat dari komponen *Context*.
- 2) Mengevaluasi faktor penunjang program pembelajaran daring pada Mata Kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur dilihat dari komponen *Input*.
- 3) Mengevaluasi pelaksanaan program pembelajaran daring pada Mata Kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1 dilihat dari komponen *Process*.
- 4) Mengevaluasi faktor keberhasilan program pembelajaran daring pada Mata Kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1 dilihat dari komponen *Product*.

1.7 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini bisa memberikan manfaat langsung ataupun tidak langsung bagi berbagai pihak. Manfaat yang diberikan khususnya bagi:

- 1) Bagi mahasiswa, agar dapat menumbuhkan semangat belajar dan keaktifan walaupun pembelajaran dilakukan secara daring.
- 2) Bagi pendidik, agar digunakan sebagai masukan tentang penggunaan pembelajaran daring untuk meningkatkan belajar mahasiswa .
- 3) Bagi Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur, agar dapat lebih memfasilitasi pendidik dan mahasiswa dalam menunjang pembelajaran jarak jauh secara daring.
- 4) Bagi Peneliti selanjutnya, bisa untuk bahan referensi mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur dalam memilih penelitian.

1.8 Sistematika Penelitian

Penulis menyusun penelitian ke dalam 5 (lima) bab yang disajikan secara sistematis dan terperinci. Berikut ini rincian sistematika penulisan penelitian:

1) BAB I PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, penjelasan istilah dalam judul, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

2) BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II menjabarkan teori mengenai evaluasi pembelajaran daring terhadap Mata Kuliah Studio Perancangan Arsitektur 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur. Bab ini dijelaskan pula beberapa penelitian lain yang sudah ada dan relevan dengan penelitian ini. Sehingga, posisi penelitian ini dideskripsikan pada akhir bab.

3) BAB III METODE PENELITIAN

Bab III menjelaskan bentuk pengambilan dan pengolahan data yang terdiri dari pendekatan penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen, dan analisis data.

4) BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan hubungan antara data permasalahan dengan menyelesaikan dengan bentuk temuan dan pembahasan yang disesuaikan dengan hasil penelitian.

5) BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab V menguraikan simpulan dari hasil penelitian, implikasi serta rekomendasi yang diajukan sebagai saran dan masukan bagi perkembangan pembelajaran di kemudian hari.