

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Merebaknya virus *Covid-19* di Indonesia sejak akhir tahun 2019 membuat dampak yang cukup serius bagi dunia pendidikan. Untuk itu, di masa pandemik pemerintah mengalihkan seluruh kegiatan belajar mengajar tatap muka menjadi pembelajaran dari rumah secara *online* atau pembelajaran jarak jauh (Oyediran dkk., 2020, hlm. 2).

Pembelajaran jarak jauh bukan hal yang biasa bagi siswa dan guru karena mereka tidak dapat berinteraksi secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar dan harus beradaptasi dengan perubahan metode pengajaran dengan berbagai inovasi teknologi (Yao, Rao, Jiang & Xiong, 2020, hlm. 519). Inovasi teknologi berdampak pada proses belajar dalam lingkungan pendidikan (Allen dkk., 2004, hlm. 402). Tidak terkecuali dalam pendidikan SMK (Sekolah Menengah Kejuruan), penggunaan teknologi memainkan peran penting dalam pembelajaran terutama mata pelajaran teknologi perkantoran pada jurusan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) yang hanya dipelajari pada saat kelas X. Mata pelajaran ini sangat berkaitan erat dengan penggunaan teknologi baik dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diajarkan. Siswa diharapkan mampu memahami berbagai kompetensi baik secara teori maupun praktik untuk membentuk potensi siswa. Guru harus membuat siswa dapat bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan melalui pembelajaran jarak jauh.

Peningkatan pembelajaran jarak jauh menyebabkan lebih banyak penggunaan sumber daya online (Allen & Katz, 2020, hlm. 212). Sumber daya online sebagai fasilitas untuk menyediakan sumber belajar dalam pembelajaran online untuk berbagi pengetahuan antar individu, termasuk teman, keluarga, dan organisasi (Jogezai dkk., 2021, hlm. 2). Namun, pada kenyataannya keefektifan pembelajaran jarak jauh masih menjadi perdebatan di kalangan pendidik karena

menimbulkan kekhawatiran pada proses komunikasi dan pengalaman pedagogis (Allen dkk., 2004, hlm. 404). Oleh karena itu, demi memperlancar proses komunikasi antara guru dan siswa, media mempunyai peran yang besar dalam pembelajaran (Moss, 2006, hlm. 70). Proses komunikasi pada pembelajaran jarak jauh memerlukan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi agar dapat mendistribusikan materi pelajaran dengan mengandalkan teknologi internet (Ismawati & Prasetyo, 2020, hlm. 666-667).

Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran online seperti penggunaan aplikasi *Google Classroom*, *Edmodo*, *Blackboard Learn*, kelas virtual seperti seminar yang berubah menjadi webinar menggunakan aplikasi *Zoom* (Mishra, Gupta & Shree, 2020, hlm. 3). Kemudian, media pembelajaran telah dikembangkan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa melalui penggunaan video berupa video game. Sebuah studi juga mengatakan bahwa seseorang dapat lebih baik memahami dan mengingat sesuatu setelah melihat media berupa video daripada tanpa media sama sekali (Singhato, Banjong, Charoonruk, 2017, hlm. 59).

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran online adalah agar siswa dapat menerima materi yang diajarkan dengan baik dalam membentuk pengalaman belajar mereka secara mandiri (Al-Arimi, 2015, hlm. 85). Melalui media pembelajaran, guru menyampaikan pesan dan isi materi pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa, minat siswa, motivasi bahkan dapat berpengaruh pada psikologisnya (Hamalik, 1986, dalam Arsyad, 2017, hlm. 19). Penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor yang menentukan berhasil atau tidaknya proses interaksi dalam kegiatan pembelajaran (Susilana & Riyana, 2011, hlm. 25). Media pembelajaran online yang dipilih untuk pembelajaran jarak jauh harus disesuaikan dengan kebutuhan untuk menciptakan pengalaman belajar siswa agar pembelajaran dan pelaksanaan penilaian berjalan efektif (Rață, 2013, hlm. 190).

Penggunaan media pembelajaran online tentunya mempunyai kebaikan dan juga kekurangan. Kebaikannya yaitu kemudahan dalam penggunaan jika para siswa merupakan pengguna internet yang aktif, mereka dapat berinteraksi dengan

bebas dan nyaman dengan media yang digunakan (Zainuddin, Kamaluddin & Hassan, 2012, hlm. 83). Selain terdapat kebaikan, tidak lepas dari kekurangan dan kesulitan yang cukup menjadi sebuah hambatan. Salah satu masalah yang sering diabaikan adalah akses yang harus dimiliki para siswa. Penting bagi siswa untuk memiliki akses terhadap media pembelajaran seperti sumber daya internet. Oleh karena itu, para siswa tidak boleh mengalami kendala dalam belajar yang disebabkan oleh sumber daya yang terbatas (Smaldino, Lowther & Russell, 2011, hlm. 208). Untuk mencapai tujuan pembelajaran jarak jauh menggunakan media online, teknologi internet memberi peran yang sangat besar (Korucu & Alkan 2011, dalam Joesyiana, 2020, hlm. 408). Seperti dalam penelitian Joesyiana (2020) bahwa masalah umum yang sering terjadi pada perkuliahan online yaitu tidak stabilnya jaringan internet, membuat materi perkuliahan tidak sepenuhnya tersampaikan dengan baik, dan kurangnya media yang mendukung untuk mengontrol aktivitas pembelajaran.

Melalui kegiatan PPLSP (Praktik Pengalaman Lapangan Satuan Pendidikan), SMK Negeri 1 Bandung adalah salah satu sekolah yang sepenuhnya menerapkan kegiatan BDR (belajar dari rumah) saat pandemik. Dilihat dari RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) mata pelajaran teknologi perkantoran, media pembelajaran yang digunakan pada tahun ajaran 2020/2021 yaitu menggunakan media digital berupa *Google Classroom*, *Google Form*, video, bahan ajar, dan juga internet. Dalam pemilihan media pembelajaran tersebut, guru membuat bahan ajar berupa PDF dan video pembelajaran berupa video demonstrasi mengenai materi yang diajarkan kemudian dikirim kepada siswa melalui *google classroom*. Jika dilakukan pembelajaran tatap muka melalui *Video Conference*, guru biasa menggunakan *Zoom* dan *Google Meet*. Sementara untuk tahun-tahun ajaran sebelumnya yaitu 2019/2020 ke belakang, merupakan pelaksanaan pembelajaran tatap muka sebelum adanya pandemik, media pembelajaran yang digunakan berupa bahan tayangan materi yang ditayangkan pada layar LCD proyektor. Guru menjelaskan materi pelajaran secara langsung kemudian melaksanakan praktek, penugasan, serta penilaian.

Menurut salah seorang guru yang mengajar teknologi perkantoran, saat diwawancara melalui *WhatsApp* mengenai penggunaan media pembelajaran mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang beliau gunakan saat BDR yaitu *Power Point*, bahan ajar berupa PDF, video yang di upload ke *Youtube*, dan *google classroom* diganti dengan LMS (*Learning Management System*) yang disediakan oleh sekolah dan dapat diakses di aplikasi *sekolah.id*. Dari media yang digunakan sudah cukup efektif karena siswa dapat melihat video, membaca, dan lebih terkoordinasi melalui LMS. Dengan LMS pembelajaran menjadi terpusat karena siapa saja dapat mengawasi baik guru mata pelajaran, wali kelas, orang tua, bahkan kepala sekolah. Untuk penyampaian materi lebih banyak teori dari pada praktek dengan presentase 80% teori dan 20% praktek. Hal tersebut dikarenakan untuk mengakomodir berbagai siswa disesuaikan dengan kondisinya agar lebih merata. Banyak siswa yang tidak memiliki perangkat di rumah seperti laptop, komputer, *handphone* (HP), serta internet. Hambatan dan kendala dari segi media yang dirasakan guru tidak ada karena banyak tersedia media pendukung seperti aplikasi perekam, penambah suara, dan lainnya dalam membuat video ke *youtube*. Namun, jika dilihat dari segi siswa kendalanya terletak pada perangkat dan kuota internet. Maka dari itu, mau tidak mau guru harus memberikan kemudahan dalam pemberian tugas agar tidak terlalu memberatkan siswa. Akan tetapi, pada kenyataannya para siswa masih kesulitan menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan.

Wawancara terbuka juga dilakukan kepada 22 siswa yang mewakili kelas X jurusan OTKP 1 – 4 dengan diberi lima pertanyaan melalui *google form* mengenai media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran online. Siswa-siswa dipilih berdasarkan tiga kategori nilai, yaitu siswa dengan nilai tinggi sebanyak delapan anak, siswa dengan nilai sedang sebanyak enam anak, dan siswa dengan nilai rendah sebanyak delapan anak. Kategori tersebut dilihat dari peringkat pada nilai rapor dari masing-masing kelas. Hal tersebut ditujukan untuk mengetahui tanggapan mereka tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran pada mata mata pelajaran teknologi perkantoran, termasuk kendala yang mereka hadapi. Menurut siswa-siswa yang memiliki nilai tinggi di kelasnya,

penggunaan media pembelajaran sudah cukup efektif dengan menggunakan LMS karena mencakup semua kebutuhan belajar para siswa seperti fitur presensi, bahan ajar, penilaian, ujian, penugasan, diskusi, jadwal tatap muka virtual dan lainnya, tetapi ada juga yang menganggap belum efektif karena prestasinya menjadi menurun. Selanjutnya, menurut siswa-siswa dengan nilai sedang menganggap penggunaan media pembelajaran kurang efektif bahkan belum efektif karena lebih diberatkan adanya gangguan dan kendala yang dialami. Sementara bagi siswa-siswa dengan nilai rendah juga mengatakan kurang efektif sampai belum efektif karena merasa kurang paham dengan penyampaian materi dan tuntutan tugas yang menumpuk. Secara keseluruhan siswa memberikan jawaban bahwa mereka terkendala oleh kuota dan internet. Kurang stabilnya jaringan internet di kediaman mereka, bahkan tidak memiliki kuota data internet, dan juga HP yang rusak atau kurang mendukung kegiatan belajar online. Beberapa siswa juga mengatakan bahwa LMS terkadang mengalami gangguan sehingga membuat tugas tidak terkirim, dan salah satu siswa mengatakan ingin kembali menggunakan google classroom. Dari beberapa kendala tersebut, dapat disimpulkan bahwa para siswa mengalami kesulitan dalam mengakses media pembelajaran secara maksimal meskipun guru telah membuat dan menyediakan media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa.

Berikut adalah rekapitulasi rata-rata nilai mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X OTKP SMK Negeri 1 Bandung yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada nilai rapor dalam empat tahun terakhir:

Tabel 1. 1
Rekapitulasi Rata-rata Nilai Rapor Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran

Tahun Ajaran	Media Pembelajaran	Kelas	Rata-rata	KKM	Rata-rata per Tahun Ajaran
2017/2018	LCD proyektor, layar LCD, PDF	X PK 1	86.19	75	88.78
		X PK 2	89.63	75	
		X PK 3	90.64	75	
		X PK 4	88.68	75	
2018/2019	LCD proyektor, layar LCD, PDF	X PK 1	87.00	75	88.25
		X PK 2	88.00	75	
		X PK 3	90.00	75	
		X PK 4	88.00	75	
2019/2020	LCD proyektor, layar LCD, PDF	X OTKP 1	85.00	75	83.33
		X OTKP 2	81.00	75	
		X OTKP 3	84.00	75	
2020/2021	google classroom, LMS, video, PDF, youtube dan internet	X OTKP 1	73.00	75	78.75
		X OTKP 2	79.00	75	
		X OTKP 3	78.00	75	
		X OTKP 4	85.00	75	

Sumber: Staff Kurikulum SMK Negeri 1 Bandung, 2020

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa nilai siswa yang dirata-rata dalam empat tahun terakhir mengalami penurunan dari tahun ke tahun. Namun, terjadi penurunan cukup signifikan pada tahun ajaran 2020/2021 yang diberi tanda dengan warna abu-abu dimana sistem pembelajaran menggunakan pembelajaran online. Sementara, tahun ajaran 2019/2020 dan tahun-tahun sebelumnya, pada saat itu pembelajaran dilakukan secara tatap muka langsung. Secara keseluruhan, terlihat adanya perbedaan yang menonjol pada hasil belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran online pada tahun ajaran 2020/2021 dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka. Penggunaan media pembelajaran online menyebabkan penurunan pada hasil belajar siswa.

Ditinjau dari penelitian terdahulu, penelitian mengenai media pembelajaran online telah banyak dilakukan. Namun, sedikit yang meneliti pada tingkat SMK terutama pada mata pelajaran teknologi perkantoran. Beberapa penelitian tersebut diantaranya: Yao, Rao, Jiang & Xiong (2020) meneliti mengenai cara pengorganisasian guru dalam pembelajaran online saat pandemik Covid-19 pada sekolah menengah di Kota Guiyang. Metode pengajaran yang dilakukan adalah rekaman video dan siaran langsung. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa belum jelas metode pembelajaran seperti apa untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran. Penyediaan sumber pengajaran ulang yang direkam tidaklah cukup. Memilih metode dengan siaran langsung lebih membentuk interaksi yang lebih efektif antara siswa dan guru untuk meningkatkan kinerja mereka.

Kemudian, Rustaman (2020) meneliti sebuah universitas mengenai efektivitas aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran daring yaitu *Edmodo*, *Google Meet*, dan aplikasi publikasi karya yaitu *Instagram*. Penelitiannya ditujukan untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut. Dari penelitiannya disimpulkan bahwa penggunaan Edmodo, Google Meet, dan Instagram sangat membantu mahasiswa dalam menjalankan perkuliahan praktikum pada mata kuliah komputer grafis.

Selain itu, Sukendro dkk., (2020) melakukan penelitian pada kalangan mahasiswa Pendidikan Ilmu Olahraga untuk mengetahui faktor-faktor yang memprediksi penggunaan e-learning pada saat terjadinya Covid-19. Disimpulkan dalam penelitian mereka bahwa terdapat aspek akses di mana tidak banyak siswa memiliki sumber daya teknologi yang memadai yang berkaitan dengan ketersediaan fasilitas, khususnya internet untuk mengakses media saat pembelajaran jarak jauh.

Dipandang dari beberapa fenomena, data empiris, dan penelitian terdahulu yang telah dijabarkan, maka penelitian ini perlu dilakukan agar dapat memberikan solusi dan penyelesaian pada permasalahan yang ada dalam menggunakan media pembelajaran online di SMK Negeri 1 Bandung. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran online agar dapat

diperbaiki kedepannya. Pendekatan teori yang digunakan yaitu dari Susilana & Riyana (2018) mengenai karakteristik media pembelajaran menggunakan multimedia yang interaktif, yang meliputi: *Self intrusctional, self contained, stand alone*, adaptif, *user friendly*, representasi isi, visualisasi dengan multimedia, menggunakan variasi yang menarik dan kualitas resolusi yang tinggi, tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi, respon pembelajaran dan penguatan, dan dapat digunakan secara klasikal atau individual. Sepuluh hal tersebut menjadi aspek-aspek penting yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa agar lebih efektif yang kemudian dijadikan sebagai dimensi dalam penelitian ini.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Permasalahan selama proses belajar dan mengajar mata pelajaran teknologi perkantoran di SMK Negeri 1 Bandung yang sering terjadi yaitu buruknya koneksi internet untuk mengakses media pembelajaran dan tidak semua siswa memiliki laptop untuk dapat menunjang dan memudahkan pengerjaan tugas dan ujian keterampilan. Hal tersebut dimungkinkan menjadi penyebab hasil belajar siswa kurang maksimal. HP yang dimiliki siswa yang kurang mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran online pun menjadi permasalahan yang paling umum. Seperti yang dikatakan Sukendro dkk., (2020, hlm. 8) aspek akses menjadi satu-satunya faktor eksternal dalam penggunaan *e-learning* selama Covid-19 dimana tidak banyak siswa yang memiliki sumber daya teknologi yang memadai khususnya akses internet. Kemudian Susilana & Riyana (2011, hlm. 73) menyatakan kriteria khusus untuk memilih media pembelajaran terdiri dari *access, cost, technology, interactivity, organization*, dan *novelty*.

Permasalahan dalam penelitian ini dinyatakan dengan pernyataan masalah yaitu “Belum optimalnya efektivitas penggunaan media online dalam pembelajaran online pada mata pelajaran teknologi perkantoran di SMK Negeri 1 Bandung”. Maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Bagaimana gambaran efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran online pada mata pelajaran teknologi perkantoran di SMK Negeri 1 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, dapat disusun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana gambaran efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran online pada mata pelajaran teknologi perkantoran di SMK Negeri 1 Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Apabila tujuan penelitian di atas tercapai, maka penelitian ini dapat memberikan beberapa kegunaan yaitu:

1. Kegunaan teoritis

Hasil penelitian ini dapat diketahui seperti apa gambaran efektivitas penggunaan media online dalam pembelajaran yaitu pada mata pelajaran teknologi perkantoran jurusan OTKP SMK Negeri 1 Bandung menurut para siswa secara lebih dalam agar dapat dikembangkan seterusnya.

2. Kegunaan praktis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan saran yang berguna untuk membangkitkan belajar siswa dengan pemilihan dan penggunaan media online yang tepat pada mata pelajaran teknologi perkantoran di SMK Negeri 1 Bandung sehingga pemahaman siswa meningkat yang diikuti dengan meningkatnya hasil belajar. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan dan rujukan atau literatur untuk pembaca dan pihak lain yang membutuhkan.