

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang handal dan terampil. Pendidikan merupakan suatu cara yang harus dilalui dengan belajar oleh setiap individu agar mengalami perubahan kearah yang lebih baik. Hasil yang dicapai yaitu terciptanya sumber daya manusia yang berkompeten baik dari segi *softskill* maupun *hardskill*. Dalam pendidikan ada proses belajar. Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan tidak sengaja oleh setiap individu untuk memperoleh suatu ilmu sehingga terjadi perubahan dalam dirinya. Menurut Sobary (Dalam Ahdar, 2019, hlm. 6) mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru dan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dapat dikatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan individu yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas maupun kuantitas seperti pengetahuan, sikap, keterampilan, dan kemampuan lainnya.

Bermula dari kemunculan pandemi *covid-19* yang melanda dunia termasuk Indonesia mengakibatkan semua sektor mengalami dampak, khususnya pada sektor pendidikan. Hingga kini Indonesia masih dilanda oleh pandemi *covid-19*. Jumlah kasus demi kasus mengalami peningkatan yang disebabkan oleh varian *covid-19* yang terus bermutasi sehingga proses pembelajaran dalam jaringan (Daring) menjadi hal yang tepat untuk melakukan proses belajar dan mengajar. Peralihan pembelajaran secara langsung (Luring) atau tatap muka kini terpaksa harus dilakukan secara pembelajaran Daring dengan memanfaatkan media *online* yang tersedia, agar pendidikan tetap berjalan dengan semestinya. Kementerian Pendidikan Indonesia mengeluarkan kebijakan yaitu meliburkan sekolah dan mengganti proses kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem daring.

Pemerintah terus berupaya melakukan kebijakan pendidikan di masa pandemi *covid-19*. Dikutip dari kemdikbud.go.id dalam rangka pelaksanaan pembelajaran tahun ajaran baru 2021/2022 hal tersebut diutarakan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek). Menurut Nadiem Anwar Makarim saat menghadiri gelar wicara pada salah satu televisi swasta menyampaikan bahwa satuan pendidikan perlu memperhatikan zona tiap wilayahnya dalam menentukan aktivitas proses kegiatan belajar mengajar. Untuk wilayah yang memiliki level 1 dan 2 dapat memulai pembelajaran secara tatap muka (PTM) terbatas, dengan mengutamakan kesehatan, keselamatan, dan penuh kewaspadaan terhadap peserta didik, guru, dan tenaga pendidik lainnya.

Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran jarak jauh yang dilakukan oleh guru dan peserta didik melalui media *online* secara tidak langsung. Dengan adanya pembelajaran daring membuat peserta didik mengalami hambatan saat melakukan pembelajaran. Salah satunya yaitu sulit menerima penyampaian materi atau ilmu yang diberikan oleh pendidik sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas atau ujian yang diberikan. Hambatan lain yang dialami oleh pendidik dan peserta didik yaitu keterbatasan kendala akses koneksi internet dan minimnya fasilitas belajar seperti *handphone* dan *laptop* yang dimiliki pendidik dan peserta didik membuat pembelajaran daring kurang efektif. Proses pembelajaran daring juga tidak berjalan seperti pembelajaran secara langsung yang dapat dilakukan oleh dua arah karena kurangnya interaksi. Hal inilah yang menjadi sebuah tantangan bagi seorang pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik agar tetap mengikuti proses pembelajaran dan menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Maka pendidik harus memiliki inovasi dan kreativitas dalam melakukan proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu pendidik dapat mengoptimalkan strategi pembelajaran maupun metode pembelajaran guna berjalan dengan efektif dan efisien sehingga peserta didik dapat fokus dalam melakukan pembelajaran dan penyelesaian tugas yang diberikan.

SMK Negeri 4 Kota Tangerang Selatan memiliki visi yaitu terbentuknya peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan tingkat nasional yang berwawasan lingkungan,

sehat, unggul, kreatif, mandiri dan berakhlak mulia. Adapun cara demi terwujudnya suatu visi dapat diterapkan menjadi sebuah misi sekolah, salah satunya yaitu menyiapkan peserta didik sebagai tenaga kerja menengah yang memiliki jiwa keterampilan sesuai dengan pengembangan keahlian yang dimiliki agar dapat bersaing pada tingkat nasional dan menyiapkan peserta didik yang dapat diserap di dunia usaha atau dunia industri.

SMK Negeri 4 Kota Tangerang Selatan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki empat kompetensi keahlian kompetensi yaitu Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB), Asisten Keperawatan, Multimedia, dan Animasi. Kompetensi keahlian DPIB merupakan salah satu kompetensi keahlian yang disiapkan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan berkompeten, memiliki kreativitas dalam mendesain suatu bangunan. Agar dapat merencanakan suatu bangunan perlu adanya ilmu yang dipelajari oleh peserta didik. Selain mata pelajaran gambar teknik, adapula mata pelajaran aplikasi perangkat lunak yang bertujuan untuk mengasah suatu keterampilan peserta didik dalam membuat gambar konstruksi dengan perangkat lunak.

Pada umumnya, pelajaran di SMK lebih mengutamakan praktik dibandingkan dengan teori, karena SMK lebih mengutamakan keterampilan. Kompetensi keahlian DPIB mempelajari ilmu terkait dengan gambar teknik, teknik pengukuran tanah, menghitung estimasi biaya konstruksi, mekanika teknik, aplikasi perangkat lunak, dan berbagai macam mata pelajaran lainnya. Dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak yang biasanya dilaksanakan dengan praktik di laboratorium komputer, kini harus beralih menjadi pembelajaran secara daring.

Suatu proses pembelajaran tentu sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh peserta didik sebagai tolak ukur pencapaian pembelajaran, sehingga apabila pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien maka dapat diharapkan hasil belajar peserta didik dapat optimal. Pada hakekatnya hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh dari peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran berlangsung dan dapat memberikan perubahan tingkah laku maupun pemahaman dan pengetahuan.

Penulis telah melakukan observasi awal terhadap peserta didik mengenai pembelajaran daring untuk mempersiapkan uji kompetensi keahliannya. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang merasa jenuh saat melakukan pembelajaran secara daring dan juga terdapat beberapa peserta didik yang tidak memiliki perangkat pendukung seperti komputer atau laptop untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik. Dimana pada mata pelajaran tersebut harus dilaksanakan secara praktik dan memiliki perangkat yang mendukung. Berdasarkan hasil observasi awal banyak siswa yang merasa dirinya kurang siap untuk menghadapi uji kompetensi keahlian yang akan datang dikarenakan kurangnya pengetahuan, pemahaman, dan pengembangan keterampilannya.

Mata pelajaran aplikasi perangkat lunak erat berkaitan dengan uji kompetensi keahlian DPIB. Sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak peserta didik dibekali ilmu yang berkaitan dengan mendesain suatu bangunan secara 2D dan 3D. Sehingga dengan adanya mata pelajaran tersebut peserta didik diharapkan mampu memiliki ilmu dan kemampuan kompetensi untuk merencanakan suatu bangunan.

Berdasarkan keterangan yang diberikan pada saat wawancara bersama pengajar yang dilakukan selama kegiatan pelaksanaan PPLSP di SMK Negeri 4 Kota Tangerang Selatan terhitung mulai bulan Februari hingga Mei pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak kelas XII DPIB di SMK Negeri 4 Kota Tangerang Selatan. Proses pembelajaran daring pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak berjalan kurang efektif, banyak diantara siswa terhambat dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring seperti kendala internet maupun fasilitas belajar lainnya. Tak hanya itu, minat dan motivasi belajar secara daring juga menurun banyak siswa yang tidak memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung dan tidak sedikit dari peserta didik yang mengumpulkan tugas yang diberikan oleh pendidik. Hasil belajar berupa nilai akhir ujian semester pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak yang diperoleh peserta didik masih kurang maksimal, beberapa diantaranya tidak tuntas atau belum memenuhi standar yang telah ditentukan oleh sekolah atau kriteria ketuntasan minimal (KKM) di bawah nilai 75. Berikut ini merupakan hasil nilai ujian akhir semester yang

didapatkan berdasarkan observasi kepada pihak sekolah melalui guru mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak kelas XI Program Keahlian DPIB.

Tabel 1.1 Nilai Ujian Akhir Semester Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak

No	Kelas	Tahun Ajaran	Jumlah Siswa	Rentang Nilai		
				100-86	85-76	≤75
1	XI DPIB 1	2020/2021	39	6	22	11
2	XI DPIB 2	2020/2021	35	8	13	14

Sumber: Data Nilai DPIB SMK Negeri 4 Kota Tangerang Selatan

Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian ini yang akan mengungkap tanggapan peserta didik dilihat dari segi hasil belajar yaitu berupa hasil uji kompetensi keahlian DPIB. Agar hasil penelitian ini dapat membuktikan apakah pembelajaran daring memberikan dampak yang positif atau negatif sebagai bahan evaluasi dalam pembelajaran daring. Berdasarkan penjabaran latar belakang sebelumnya, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Terhadap Hasil Uji Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemunculan pandemi *covid-19* membuat penyelenggaraan pembelajaran secara langsung atau tatap muka beralih menjadi pembelajaran secara daring.
2. Peserta didik sulit memahami penyampaian materi yang disampaikan oleh pendidik.
3. Proses pembelajaran daring membuat guru mengalami hambatan dalam melakukan strategi pembelajaran dan metode pembelajaran yang tepat.
4. Peserta didik merasa pembelajaran daring menimbulkan kejenuhan yang mengakibatkan menjadi bosan.

5. Minimnya pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik.
6. Terdapatnya peserta didik yang memiliki nilai kurang dari standar nilai atau kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan.
7. Keterbatasan peserta didik dalam melakukan pembelajaran daring karena tidak memiliki perangkat yang mendukung.
8. Kurang siapnya peserta didik dalam menghadapi uji kompetensi keahlian DPIB.

Untuk mempersempit permasalahan dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan masalah yang peneliti lakukan pada penelitian diantaranya:

1. Ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas mengenai Pengaruh Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Terhadap Hasil Uji Kompetensi Keahlian DPIB di SMK Negeri 4 Kota Tangerang Selatan.
2. Hasil belajar peserta didik kelas XII berupa hasil uji kompetensi keahlian DPIB Tahun Ajaran 2021/2022 di SMK Negeri 4 Kota Tangerang Selatan.

Agar dapat melakukan penelitian yang lebih terarah pada pokok permasalahan yang ingin diteliti, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran tingkat pelaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak bagi peserta didik kelas XII kompetensi keahlian DPIB SMK Negeri 4 Kota Tangerang Selatan?
2. Bagaimana gambaran tingkat hasil uji kompetensi keahlian DPIB bagi peserta didik kelas XII SMK Negeri 4 Kota Tangerang Selatan?
3. Bagaimana pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil uji kompetensi keahlian DPIB bagi peserta didik kelas XII SMK Negeri 4 Kota Tangerang Selatan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, penulis memiliki tujuan pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran tingkat pelaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak bagi peserta didik kelas XII kompetensi keahlian DPIB SMK Negeri 4 Kota Tangerang Selatan.

2. Untuk mengetahui gambaran tingkat hasil belajar berupa hasil uji kompetensi keahlian DPIB bagi peserta didik kelas XII SMK Negeri 4 Kota Tangerang Selatan.
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil uji kompetensi keahlian DPIB bagi peserta didik kelas XII SMK Negeri 4 Kota Tangerang Selatan.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat yang baik kepada semua pihak, terutama bagi pihak yang berhubungan dengan dunia guruan. Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Segi Teori
 - a. Memberikan wawasan ilmu pengetahuan mengenai “Pengaruh Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Terhadap Hasil Uji Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan”, sehingga dapat memberikan bukti dan dapat menjadi suatu pertimbangan untuk melakukan perbaikan.
 - b. Memberikan rekomendasi dan pertimbangan bagi pendidik dalam memaksimalkan pembelajaran daring agar tercapainya hasil belajar yang maksimal.
 - c. Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan Pengaruh pembelajaran daring pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak terhadap hasil uji kompetensi keahlian DPIB

2. Segi Praktik

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan bagi peneliti serta dapat menambah pengalaman yang diperoleh dari perkuliahan dengan kenyataan di lapangan, menambah pola pikir yang kritis dan rasa keingintahuan yang tinggi terhadap penelitian, dan dapat mengetahui

pengaruh pembelajaran daring pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak terhadap hasil uji kompetensi keahlian DPIB.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat dijadikan suatu masukan dan rekomendasi untuk membimbing dan membina peserta didik agar dapat mengoptimalkan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak. Serta dapat memanfaatkan media pembelajaran agar dapat meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran daring untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penulisan proposal skripsi ini terdapat sistematika yang digunakan guna mempermudah penulis serta pembaca dalam memahami bagian-bagian dari proposal skripsi ini. Pada bagian awal skripsi terdapat lembar judul penelitian, lembar pengesahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran yang dijadikan sebagai awalan dari struktur organisasi skripsi ini. Adapun struktur organisasi skripsi ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini berisi uraian pendahuluan penelitian yang didalamnya memiliki sub bab sebagai berikut:

1. **Latar Belakang**, pada sub bab ini memaparkan fenomena yang terjadi serta memaparkan alasan peneliti tertarik mengangkat permasalahan dalam penelitian ini.
2. **Identifikasi Masalah**, bertujuan untuk mengidentifikasi ataupun menemukan permasalahan yang terjadi.

3. **Pembatasan Masalah**, merupakan ruang lingkup masalah atau upaya untuk membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas atau lebar sehingga penelitian dapat fokus untuk dilakukan.
4. **Tujuan Penelitian**, pada sub bab ini penulis mengungkapkan hasil ataupun target yang ingin dicapai setelah penelitian mengenai permasalahan dalam penelitian ini.
5. **Manfaat Penelitian**, sub bab berisi mengenai manfaat penelitian berdasarkan permasalahan dalam penelitian dari berbagai aspek.
6. **Sistematika Penelitian**, berisi ketentuan secara rinci ataupun urutan dalam penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab kajian pustaka penulis akan memberikan beberapa pembahasan mengenai teori-teori yang dapat dijadikan landasan pada penelitian skripsi ini. Beberapa teoritis yang dibahas pada bab ini antara lain terkait dengan Pembelajaran Daring, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Kompetensi Keahlian DPIB, Mata Pelajaran Produktif, Hasil Uji Kompetensi Keahlian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan metode atau desain penelitian yang akan dilakukan pada penelitian skripsi ini agar dapat memahami dari setiap komponen pada metode penelitian sebagai berikut:

1. **Desain Penelitian**, memaparkan mengenai rencana penelitian seperti metode dan pendekatan yang digunakan.
2. **Partisipan**, memaparkan terkait lokasi dan tempat penelitian yang dilakukan serta memaparkan partisipan yang terlibat dalam penelitian ini.
3. **Populasi dan Sampel**, memaparkan terkait jumlah populasi dan sampel penelitian yang digunakan.
4. **Variabel Penelitian**, memaparkan terkait macam-macam variabel yang ada pada penelitian.
5. **Definisi Operasional Variabel**, memaparkan mengenai penjelasan secara rinci terkait variabel penelitian.

6. **Instrumen Penelitian**, memaparkan mengenai alat atau perangkat yang digunakan untuk menghimpun data pada penelitian.
7. **Prosedur Penelitian**, memaparkan mengenai langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian secara lengkap.
8. **Analisis Data**, memaparkan terkait dengan tahapan analisis data yang diperoleh saat dilapangan sehingga dapat menyimpulkan hasil penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis memaparkan hasil temuan dan pembahasan yang diperoleh selama melakukan penelitian. Temuan penelitian ini meliputi hasil perolehan data menggunakan analisis statistik deskriptif, analisis uji prasyarat, uji kelinearan regresi, serta analisis uji hipotesis. Sedangkan pembahasan penelitian ini meliputi jawaban yang telah diajukan pada rumusan masalah dan tujuan penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

Pada bagian akhir struktur organisasi skripsi ini berisikan sub bab uraian sebagai berikut:

1. **Simpulan**, memaparkan hasil secara keseluruhan dengan menjawab rumusan masalah
2. **Implikasi**, memaparkan terkait dampak atau timbal balik secara langsung yang dihasilkan dari suatu penelitian.
3. **Rekomendasi**, memaparkan terkait saran serta masukan terhadap berbagai pihak yang terkait dalam penelitian ini