

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pada era revolusi globalisasi saat ini, ilmu pendidikan dan teknologi berkembang semakin pesat. Pendidikan dilakukan sebagai upaya untuk mencerdaskan bangsa serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Melalui pendidikan diharapkan mampu menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan memiliki daya kreativitas yang tinggi sehingga dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan memiliki sumber daya manusia yang berkualitas maka dapat bersaing dengan negara lain.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam memajukan negara Indonesia seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Supaya terwujudnya fungsi serta tujuan pendidikan tersebut, maka diperlukan proses pendidikan melalui pembelajaran di sekolah. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang setara dengan SMA/MA yang merupakan lanjutan dari SMP/MTs yang merupakan lembaga formal pada jenjang pendidikan menengah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Struktur kurikulum pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki tanggung jawab besar untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan pengetahuan, keterampilan dan keahlian sehingga siswa memiliki kemampuan profesional dalam menguasai dan terampil pada bidang keahliannya.

Pembelajaran yang dilakukan pada berbagai jenjang pendidikan termasuk SMK pasti melibatkan berbagai unsur di dalamnya antara lain seperti siswa, guru,

materi ajar, sarana dan prasarana. Maka dari itu efektivitas pembelajaran sangat ditentukan oleh unsur-unsur tersebut. Dalam proses pembelajaran, efektivitas dapat dilihat dari ketepatan dan keterampilan mengajar seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk mengelola situasi yang ada di dalam kelas karena kualitas belajar siswa tergantung dari keterampilan guru untuk menciptakan suasana yang nyaman di dalam kelas.

Pada tanggal 31 Desember 2019, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) melaporkan terdapat persebaran wabah virus baru yang disebut Covid-19. Pandemi Covid-19 ini mulai menyebar di Indonesia pada awal tahun 2020. Dengan adanya Covid-19 negara-negara telah menghadapi masalah kesehatan yang membutuhkan perubahan dalam cara manusia berperilaku (Estrella, 2021).

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun (2020) tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah sebagai tindakan alternatif untuk tetap mewujudkan pendidikan yang efektif. Salah satu kebijakan yang dilakukan oleh pemerintah dalam menghadapi situasi pandemi seperti ini yaitu dengan cara melakukan pembelajaran secara daring (virtual). Pemerintah menerapkan kebijakan ini untuk memutus rantai penyebaran virus yang lebih meluas, sehingga pembelajaran dilakukan dari rumah masing-masing Baety & Munandar (2021, hlm. 881).

Kelas virtual adalah lingkungan digital dimana terjadi pertukaran informasi sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan yang diinginkan (Estrella, 2021). Menurut Schwartz et al dalam Anthony Jnr & Noel (2021, hlm. 1142) mengemukakan bahwa pembelajaran virtual menyebabkan siswa untuk belajar secara jarak jauh di rumah. Penggunaan *platform* pembelajaran virtual seperti konferensi video untuk mengajar sangat dianjurkan untuk membantu meminimalkan tekanan jarak sosial yang dihadapi selama pandemi.

Dengan adanya pandemi Covid-19 kegiatan pembelajaran virtual yang dilakukan pada mata pelajaran OTK Keuangan di SMKN 3 Bandung meliputi *asynchronous* dan *synchronous*. Pembelajaran *asynchronous* dilakukan apabila pembelajaran tidak menggunakan *video conference* maka media yang digunakan

melalui *WhatsApp Group* atau *Google Classroom*. Pembelajaran *synchronous* dilakukan apabila pembelajaran dilakukan dengan bantuan media seperti *Zoom Meeting*, atau *Google Meet* yang dilaksanakan secara tatap muka melalui suara dan video Andarukmi et al. (2021, hlm. 37).

Pada masa pandemi Covid-19, guru dituntut untuk menjadi lebih kreatif dan berinovasi dalam pembelajaran virtual dan merubah cara pendekatan yang dulunya aktivitas pembelajaran dilakukan secara langsung di kelas, sekarang berubah menjadi tidak langsung atau secara virtual. Adanya pembelajaran yang dilakukan secara virtual ini, membuat guru belum optimal dalam mengelola media pembelajaran yang digunakan seperti *Zoom Meeting*, dan *Google Meet*. Hal ini dikarenakan guru masih mengalami kesulitan dan masih beradaptasi dalam memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran virtual. Oleh karena itu, selain memiliki keterampilan atau kemampuan dalam mengelola kegiatan pembelajaran dalam segala kondisi, guru juga hendaknya memiliki keterampilan dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi internet yang berkembang saat ini untuk tetap menciptakan efektivitas pembelajaran walaupun dilakukan secara virtual.

Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut mencapai tujuan yang diharapkan yaitu dengan memperhatikan proses kegiatan pembelajaran virtual dan mendapatkan hasil belajar yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Banyak hal yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran virtual salah satunya yaitu mengenai keterampilan mengajar guru dan penggunaan media pembelajaran yang dipakai dalam proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Hasil rekapitulasi nilai siswa kelas XI Jurusan OTKP Tahun Ajaran 2019/2020, 2020/2021 dan 2021/2022 semester ganjil kelas XI pada mata pelajaran produktif Jurusan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran di SMKN 3 Bandung dapat dilihat pada Tabel 1.1

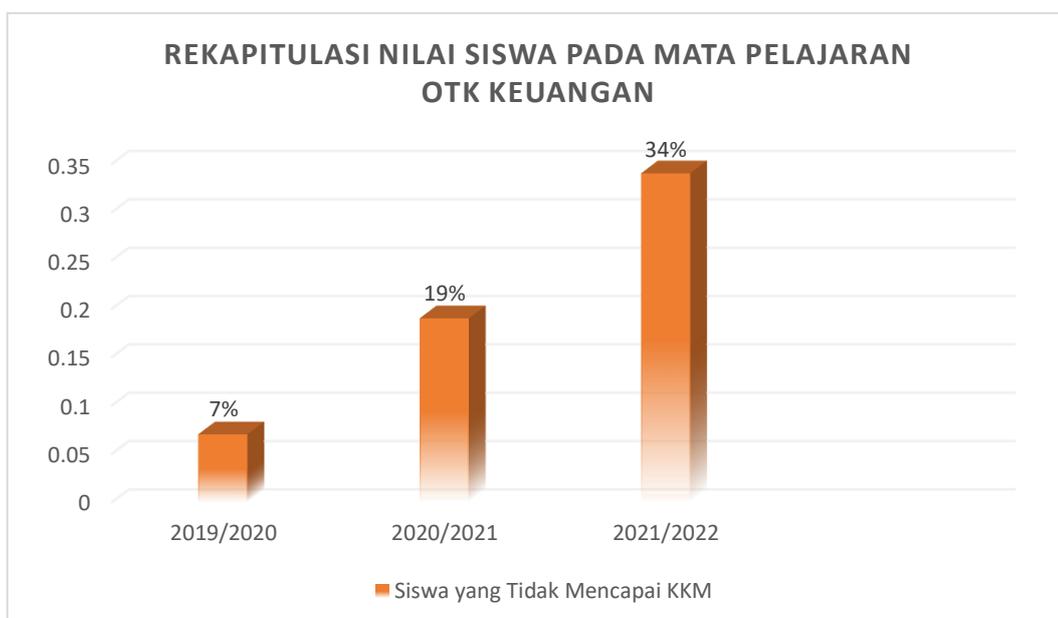
**Tabel 1.1**  
**Data Rekapitulasi Nilai Akhir Semester Ganjil Kelas XI Jurusan OTKP di SMKN 3 Bandung**

Tahun Ajaran	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	OTK Keuangan		OTK Kepegawaian		OTK Humas Keprotokolanan		OTK Sarana Prasarana	
				<KKM	Persentase <KKM (%)	<KKM	Persentase <KKM (%)	<KKM	Persentase <KKM (%)	<KKM	Persentase <KKM (%)
2019/ 2020	XI OTKP 1	70	36	1	3	0	0	2	6	1	3
	XI OTKP 2		36	0	0	1	3	3	8	0	0
	XI OTKP 3		33	4	12	3	10	0	0	1	3
	XI OTKP 4		36	1	3	2	6	1	3	0	0
	XI OTKP 5		32	5	16	3	9	2	6	1	3
	<b>Jumlah</b>		173	11	7	9	6	8	5	3	2
2020/ 2021	XI OTKP 1	70	36	4	11	8	22	4	11	2	6
	XI OTKP 2		36	5	14	4	11	2	6	4	11
	XI OTKP 3		34	11	32	5	15	6	18	1	3
	XI OTKP 4		33	6	18	3	9	2	6	5	15
	<b>Jumlah</b>		139	26	19	20	15	14	11	12	9
2021/ 2022	XI OTKP 1	70	36	10	28	12	33	5	14	8	22
	XI OTKP 2		36	14	39	5	14	9	25	5	14
	XI OTKP 3		35	13	37	9	26	7	20	2	6
	<b>Jumlah</b>		107	37	34	26	25	21	20	15	15

Sumber: Data Dokumen Guru SMK Negeri 3 Bandung

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan bahwa jurusan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran terjadi perubahan jumlah kelas di setiap tahunnya, dilihat dari Tahun Ajaran 2019/2020 sebanyak 5 (lima) kelas. Selanjutnya di Tahun Ajaran 2020/2021 berjumlah 4 (empat) kelas, hal ini dikarenakan mulai dari Tahun Ajaran 2020/2021 adanya pemberlakuan pemilihan konsentrasi yaitu ke Kelas Manajemen Logistik sebanyak 1 (satu) kelas. Selanjutnya di Tahun Ajaran 2021/2022 diberlakukan pula pemilihan konsentrasi ke Kelas Manajemen Logistik sebanyak 2 (dua) kelas sehingga menjadi 3 (tiga) kelas.

Pada jurusan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran di SMKN 3 Bandung memiliki beberapa mata pelajaran produktif, diantaranya yaitu: OTK Keuangan, OTK Kepegawaian, OTK Humas Keprotokolan, dan OTK Sarana Prasarana. Dapat dilihat pada Tabel 1.1 persentase jumlah siswa yang memiliki nilai di bawah KKM pada Mata Pelajaran OTK Keuangan lebih tinggi dibandingkan mata pelajaran produktif lainnya dari tahun ajaran 2019/2020 hingga tahun ajaran 2021/2022. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa nilai yang didapat oleh siswa Kelas XI OTKP pada Mata Pelajaran OTK Keuangan ini masih belum optimal. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti Mata Pelajaran OTK Keuangan.



**Gambar 1.1**  
**Grafik Rekapitulasi Nilai Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Keuangan**

Putri Asni Nur Octaviani, 2022

*PENGARUH KETERAMPILAN MENGAJAR GURU DAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN VIRTUAL PADA MATA PELAJARAN OTK KEUANGAN KELAS XI JURUSAN OTOMATISASI DAN TATA KELOLA PERKANTORAN DI SMKN 3 BANDUNG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan Gambar 1.1, bahwa pada tahun ajaran 2019/2020 semester ganjil pada mata pelajaran OTK Keuangan menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tidak mencapai KKM sebesar 7%. Pada tahun ini metode pembelajaran yang digunakan adalah tatap muka secara langsung (*Offline*) karena pandemi Covid-19 belum memasuki Indonesia.

Pada tahun ajaran 2020/2021 semester ganjil pada mata pelajaran OTK Keuangan menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tidak mencapai KKM sebesar 19%. Pada tahun ajaran ini metode pembelajaran yang digunakan adalah belajar dari rumah atau melalui pembelajaran daring (*virtual*). Hal ini menunjukkan bahwa pada tahun-tahun sebelum adanya pandemi Covid-19 pembelajaran dilakukan secara *full offline* dan pada tahun ini *full virtual* sehingga nilai para siswa menurun karena belum terbiasanya pembelajaran yang dilakukan secara virtual.

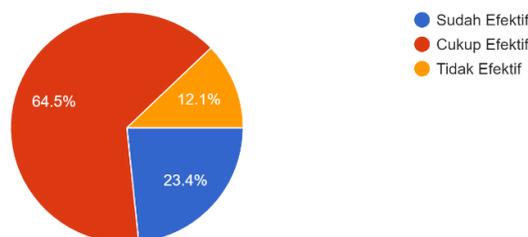
Dan pada tahun ajaran 2021/2022 semester ganjil pada mata pelajaran OTK Keuangan menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tidak mencapai KKM sebesar 34%. Pada tahun ajaran ini metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran campuran yaitu *offline* dan *virtual* atau yang disebut sebagai *hybrid learning*. Guru menghadapi beberapa tantangan selama pengajaran virtual berlangsung seperti guru kesulitan berinteraksi dengan siswa karena siswa cenderung pasif selama kegiatan pembelajaran menggunakan *video conference* seperti *Google Meet* dan *Zoom Meeting*. Kemudian beberapa siswa memiliki koneksi internet yang buruk sehingga mengakibatkan komunikasi antara guru dan siswa menjadi tidak efektif. Permasalahan lain yang dihadapi saat pelaksanaan pembelajaran virtual yaitu sebagian besar siswa mengeluh terhadap biaya yang telah dikeluarkan untuk membeli kuota internet yang semakin tinggi menjadikan siswa sering absen dan terlambat untuk menyerahkan tugas.

Sehingga pada saat pembelajaran virtual berlangsung kegiatan pembelajaran virtual dikatakan belum efektif karena menyebabkan penurunan hasil belajar siswa. Perbandingan nilai siswa sebelum dan sedang mengalami pandemi Covid-19 memiliki perbedaan, dimana persentase nilai siswa dalam masa pandemi pada mata pelajaran OTK Keuangan yang nilainya kurang dari KKM mengalami kenaikan dibandingkan dengan tahun-tahun sebelum adanya pandemi Covid-19.

Dari penjelasan di atas, idealnya seluruh siswa dapat mencapai nilai diatas KKM yang telah ditentukan. Adanya siswa yang belum mencapai KKM menunjukkan bahwa tingkat efektivitas pembelajaran virtual masih belum optimal. Upaya yang dapat dilakukan agar nilai akademik siswa di sekolah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah dengan memperhatikan kegiatan proses belajar mengajar yang efektif melalui pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang bersangkutan.

Berdasarkan yang telah disebutkan di atas, banyak faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran virtual seperti komunikasi virtual yang efektif, keaktifan atau antusiasme siswa melalui media pembelajaran virtual, dan hasil belajar siswa. Namun pada kenyataannya, siswa merasa efektivitas pembelajaran virtual masih belum optimal. Alasannya bervariasi mulai dari masalah disiplin diri misalnya motivasi rendah, suasana guru saat mengajar, dan penggunaan media yang terbatas (Tam, 2021). Akan tetapi kegiatan pembelajaran virtual memang perlu dilakukan di masa pandemi Covid-19 agar terciptanya kegiatan pembelajaran yang efektif. Hal ini dapat dilihat dari kuesioner pra penelitian yang telah disebarakan pada siswa Kelas XI OTKP di SMKN 3 Bandung sebanyak 107 orang responden, dengan diagram hasil yang diperoleh:

Menurut anda apakah kegiatan pembelajaran virtual yang dilaksanakan pada mata pelajaran OTK Keuangan sudah efektif?  
107 responses



**Gambar 1.2**  
**Data Kegiatan Pembelajaran Virtual**

Sumber: Pra Penelitian Siswa Kelas XI Jurusan OTKP di SMKN 3 Bandung.

Dari data tersebut, membuktikan bahwa sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara virtual cukup efektif sebanyak 70 orang

siswa, adapun beberapa siswa yang menyatakan sudah efektif sebanyak 24 orang siswa, dan adapun siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran virtual tidak efektif sebanyak 13 orang siswa. Adanya kegiatan pembelajaran virtual yang dilaksanakan pada Mata Pelajaran OTK Keuangan siswa merasakan sudah cukup efektif untuk membantu kegiatan pembelajaran dan juga dapat mengurangi lonjakan kasus Covid-19. Akan tetapi tidak semua siswa menyatakan demikian, masih ada juga siswa yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara virtual sudah efektif dan tidak efektif alasannya bervariasi sehingga membuat sebagian siswa menyatakan proses pembelajaran virtual belum seefektif dan seoptimal yang diharapkan.

Berdasarkan hal tersebut, siswa mempunyai beberapa hal yang membuat belum optimalnya efektivitas pembelajaran virtual dengan diagram hasil yang diperoleh:



**Gambar 1.3**  
**Data Hal yang Membuat Belum Optimalnya Efektivitas Pembelajaran Virtual**

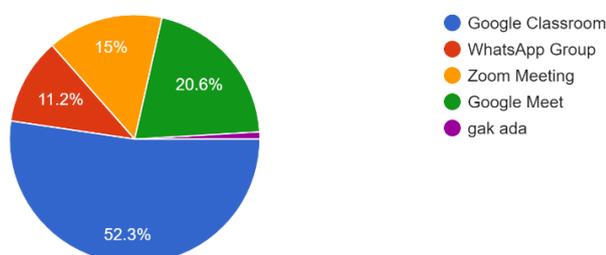
Sumber: Pra Penelitian Siswa Kelas XI Jurusan OTKP di SMKN 3 Bandung.

Dari data tersebut terdapat beberapa hal yang membuat belum optimalnya efektivitas pembelajaran virtual diantaranya yaitu: Materi sulit dipahami, cara guru merespon siswa yang telat, cara guru dalam menjelaskan materi, cara guru dalam menggunakan media pembelajaran, terkendala jaringan, dan terkendala media yang digunakan seperti handphone, laptop, dsb. Dari pilihan tersebut siswa diminta untuk memilih maksimal 3 hal tertinggi yang membuat belum optimalnya efektivitas

pembelajaran virtual yaitu terkendala jaringan sebanyak 77 orang siswa, materi sulit dipahami sebanyak 70 orang siswa, dan siswa terkendala media yang digunakan seperti handphone, laptop, dsb sebanyak 54 orang siswa. Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa hal yang membuat belum optimalnya efektivitas pembelajaran virtual karena adanya kendala jaringan dan kendala pada media pembelajaran yang digunakan siswa saat kegiatan pembelajaran virtual berlangsung sehingga hal tersebut membuat siswa sulit memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hal tersebut, siswa mempunyai pilihan tersendiri mengenai media pembelajaran virtual yang membuat siswa merasa aktif dan antusias dalam memahami materi pembelajaran virtual dengan diagram hasil yang diperoleh:

Media pembelajaran virtual apa yang membuat anda aktif dan antusias dalam memahami materi pembelajaran?  
107 responses



**Gambar 1.4**  
**Data Media Pembelajaran Virtual**

Sumber: Pra Penelitian Siswa Kelas XI Jurusan OTKP di SMKN 3 Bandung.

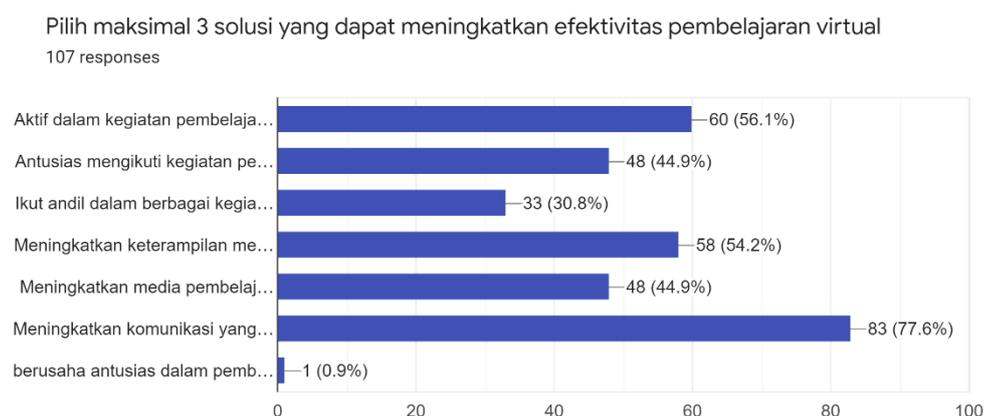
Dari data diatas, terdapat beberapa pilihan media pembelajaran virtual atau sistem *E-Learning* yang digunakan pada saat pembelajaran OTK Keuangan. Siswa memilih media pembelajaran virtual yang membuat aktif dan antusias dalam memahami materi pembelajaran yang terbanyak yaitu: *Google Classroom* sebanyak 56 orang siswa, *Google Meet* sebanyak 22 orang siswa, *Zoom Meeting* sebanyak 16 orang siswa, dan *WhatsApp Group* sebanyak 12 orang siswa. Terdapat 1 orang siswa yang menjawab tidak ada. Berdasarkan data tersebut, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran virtual atau sistem *E-Learning* yang membuat siswa aktif dan antusias dalam memahami materi pembelajaran yaitu media pembelajaran campuran antara *asynchronous* dan *synchronous*.

Putri Asni Nur Octaviani, 2022

**PENGARUH KETERAMPILAN MENGAJAR GURU DAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN VIRTUAL PADA MATA PELAJARAN OTK KEUANGAN KELAS XI JURUSAN OTOMATISASI DAN TATA KELOLA PERKANTORAN DI SMKN 3 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dari beberapa faktor yang mempengaruhi kurangnya efektivitas pembelajaran virtual, media pembelajaran yang digunakan terdapat indikator efektivitas pembelajaran virtual yang di adaptasi dari pendapat menurut Wotruba dan Wright dalam Miarso (2004, hlm. 536) diantaranya: 1) Komunikasi virtual yang efektif, 2) Keaktifan atau antusiasme siswa melalui media pembelajaran virtual, dan 3) Hasil belajar siswa. Dari indikator tersebut terdapat beberapa pilihan solusi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran virtual dengan diagram hasil yang diperoleh:



**Gambar 1.5**  
**Data Solusi Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Virtual**

Sumber: Pra Penelitian Siswa Kelas XI Jurusan OTKP di SMKN 3 Bandung.

Siswa memilih berdasarkan indikator efektivitas pembelajaran virtual komunikasi virtual yang efektif yaitu meningkatkan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa sebanyak 84 orang siswa. Kemudian berdasarkan keaktifan atau antusiasme siswa melalui media pembelajaran virtual yaitu aktif dalam kegiatan pembelajaran virtual sebanyak 60 orang siswa, antusias mengikuti kegiatan pembelajaran virtual sebanyak 49 orang siswa, dan ikut andil dalam berbagai kegiatan pembelajaran virtual sebanyak 33 orang siswa. Selanjutnya berdasarkan hasil belajar siswa yaitu dipengaruhi oleh peningkatan keterampilan mengajar guru saat pembelajaran virtual sebanyak 58 orang siswa, meningkatkan media

pembelajaran yang digunakan sebanyak 49 orang siswa, dan ada 1 orang siswa menjawab berusaha antusias dalam pembelajaran.

Dengan demikian, melalui kuesioner yang telah disebarakan pada siswa OTKP Kelas XI SMKN 3 Bandung dapat diketahui walaupun pembelajaran terpaksa harus dilakukan secara virtual akibat adanya pandemi Covid-19, pembelajaran dituntut untuk tetap efektif. Adapun solusi yang dapat dilakukan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran virtual yaitu meningkatkan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa, siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran virtual, serta meningkatkan keterampilan mengajar guru yang digunakan dapat menjadi solusi dalam peningkatan hasil belajar siswa pada masa pandemi Covid-19. Keterampilan mengajar guru dan pemanfaatan media pembelajaran penting untuk dilakukan agar mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan dan dapat membantu mengoptimalkan efektivitas pembelajaran yang dilakukan secara virtual.

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru dan Media Pembelajaran terhadap Efektivitas Pembelajaran Virtual Pada Mata Pelajaran OTK Keuangan Kelas XI Jurusan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran di SMKN 3 Bandung”**.

## **1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa fokus dari permasalahan ini adalah belum optimalnya efektivitas pembelajaran virtual siswa kelas XI Jurusan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran di SMKN 3 Bandung. Belum optimalnya efektivitas pembelajaran virtual ini terkhusus pada Mata Pelajaran OTK Keuangan, dapat dilihat dari nilai akhir siswa yang mengalami penurunan serta didukung dengan hasil pra penelitian. Maka dari itu, perlu di perhatikan kembali proses kegiatan pembelajaran virtual agar mendapatkan nilai akhir yang optimal sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Banyak faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran menurut Syaodih, dkk (2006, hlm. 7) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. *Faktor raw input*, yaitu faktor yang muncul dari murid itu sendiri, karena setiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda, diantaranya: a). Kondisi Psikologis, b). Kondisi Sosiologis
2. *Faktor environmental input*, yaitu faktor yang muncul dari lingkungan, baik dari lingkungan alami maupun sosial.
3. *Faktor instrumental input*, di dalamnya terdapat: a). Kurikulum, b). Program / Bahan Pengajaran, c). Guru (Tenaga Pengajar), dan d). Sarana dan Fasilitas.

Berdasarkan fenomena di latar belakang serta hasil pengamatan yang sudah dilaksanakan, penulis mengindikasikan bahwa efektivitas pembelajaran virtual kelas XI OTKP pada Mata Pelajaran OTK Keuangan di SMKN 3 Bandung ini diduga dipengaruhi oleh faktor keterampilan mengajar guru dan media pembelajaran yang belum optimal, karena kedua faktor ini menjadi faktor penyebab yang cukup mendominasi dari timbulnya masalah yang terjadi pada efektivitas pembelajaran virtual. Maka dari itu, untuk mengoptimalkan efektivitas pembelajaran virtual ini diperlukan adanya upaya yang lebih baik lagi, diantaranya dengan keterampilan mengajar guru dan media pembelajaran yang menunjang dalam proses kegiatan pembelajaran virtual.

Berdasarkan pernyataan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran tingkat Keterampilan Mengajar Guru pada Mata Pelajaran OTK Keuangan konsentrasi keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran Kelas XI di SMK Negeri 3 Bandung?
2. Bagaimana gambaran tingkat penggunaan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran OTK Keuangan konsentrasi keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran Kelas XI di SMK Negeri 3 Bandung?
3. Bagaimana gambaran tingkat Efektivitas Pembelajaran Virtual pada Mata Pelajaran OTK Keuangan konsentrasi keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran Kelas XI di SMK Negeri 3 Bandung?

4. Adakah pengaruh Keterampilan Mengajar Guru terhadap Efektivitas Pembelajaran Virtual pada Mata Pelajaran OTK Keuangan konsentrasi keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran Kelas XI di SMK Negeri 3 Bandung?
5. Adakah pengaruh Media Pembelajaran terhadap Efektivitas Pembelajaran Virtual pada Mata Pelajaran OTK Keuangan konsentrasi keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran Kelas XI di SMK Negeri 3 Bandung?
6. Adakah pengaruh Keterampilan Mengajar Guru dan Media Pembelajaran terhadap Efektivitas Pembelajaran Virtual pada Mata Pelajaran OTK Keuangan konsentrasi keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran Kelas XI di SMK Negeri 3 Bandung?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat Keterampilan Mengajar Guru pada Mata Pelajaran OTK Keuangan konsentrasi keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran Kelas XI di SMK Negeri 3 Bandung.
2. Mengetahui tingkat penggunaan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran OTK Keuangan konsentrasi keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran Kelas XI di SMK Negeri 3 Bandung.
3. Mengetahui tingkat Efektivitas Pembelajaran Virtual pada Mata Pelajaran OTK Keuangan konsentrasi keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran Kelas XI di SMK Negeri 3 Bandung.
4. Mengetahui pengaruh Keterampilan Mengajar Guru terhadap Efektivitas Pembelajaran Virtual pada Mata Pelajaran OTK Keuangan konsentrasi keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran Kelas XI di SMK Negeri 3 Bandung.
5. Mengetahui pengaruh Media Pembelajaran terhadap Efektivitas Pembelajaran Virtual pada Mata Pelajaran OTK Keuangan konsentrasi

keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran Kelas XI di SMK Negeri 3 Bandung.

6. Mengetahui pengaruh Keterampilan Mengajar Guru dan Media Pembelajaran terhadap Efektivitas Pembelajaran Virtual pada Mata Pelajaran OTK Keuangan konsentrasi keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran Kelas XI di SMK Negeri 3 Bandung.

#### **1.4. Kegunaan Penelitian**

Dari penelitian ini penulis berharap agar hasil penelitian dapat memberikan sumbangan baik secara teoritis maupun praktis:

1. Secara teoritis dari hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan pengetahuan di bidang pendidikan khususnya yang berkaitan dengan keterampilan mengajar guru, media pembelajaran dan juga efektivitas pembelajaran virtual, sehingga dapat melahirkan kembali temuan ilmiah yang lebih produktif untuk menghasilkan tujuan yang efektif dan efisien.
2. Secara praktis diantaranya:
  - a. Bagi pihak sekolah dapat dipergunakan sebagai bahan masukan guna dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
  - b. Bagi siswa dapat memilih media pembelajaran yang disukai agar lebih efektif dalam proses kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
  - c. Bagi guru dapat dijadikan sebagai masukan dalam proses pembelajaran bahwa keterampilan mengajar guru serta media pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran virtual sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
  - d. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai keterampilan mengajar guru, media pembelajaran, efektivitas pembelajaran virtual dan juga dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk penelitian selanjutnya.