

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) merupakan bidang keahlian yang terdapat di SMK Negeri 9 Garut. Program keahlian DPIB mempelajari beberapa mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung, dalam mata pelajaran tersebut mayoritas dilaksanakan dengan metode pembelajaran secara praktik dengan memanfaatkan teknologi terkini seperti komputer. Namun proses pembelajaran yang diharapkan tersebut cukup sulit digunakan saat ini di SMK Negeri 9 Garut karena fasilitas komputer belum sepenuhnya memadai untuk digunakan oleh satu kelas pada jam pelajaran yang bersamaan. Sebagian siswa perlu menunggu atau berbagi tempat untuk menggunakan komputer tersebut. Bahkan mayoritas siswa belum memiliki fasilitas tersebut di rumah sehingga mereka baru dapat belajar dan praktik di sekolah saja. Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran agar siswa dapat belajar secara fleksibel baik siswa belajar secara langsung di sekolah atau belajar secara daring.

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat pedagogi, dengan memanfaatkan akses internet dan teknologi informasi sebagai alat bantu pendidikan untuk membentuk proses belajar dan pengetahuan melalui interaksi yang dilakukan Roida (dalam Habibah dkk., 2020). Pada kenyataannya, pembelajaran daring membutuhkan beberapa faktor agar dapat dilaksanakan, untuk melaksanakan pembelajaran daring harus memperhatikan faktor tertentu. Diantaranya adalah gawai, internet yang stabil, hingga kuota internet. Ketiga faktor tersebut yang mengharuskan untuk bisa mengakses media edukasi, melakukan pertemuan secara *online*, ataupun mengakses *platform* belajar daring.

Menurut Hanum (dalam Habibah dkk., 2020) *E-Learning* merupakan salah satu pemanfaatan kemajuan teknologi informasi dan

komunikasi melalui bentuk platform atau media yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran daring seperti saat ini. Tujuan penggunaan media pembelajaran biasa diketahui untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh seorang guru bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih bermakna (Aisyah & Muhammad Alif Kurniawan, 2021). Dalam kegiatan pembelajaran kelas keaktifan siswa perlu ditingkatkan apalagi dalam pembelajaran daring, pemanfaatan media pembelajaran menjadi satu opsi yang yang diperlukan. Hal itu yang dapat menumbuhkan kembali semangat, ketertarikan dan keinginan siswa, meningkatkan motivasi dan memiliki dorongan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dalam tahap penyesuaian pengajaran, Dengan memanfaatkan media pembelajaran akan sangat memudahkan keefektifan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dalam pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung terdapat banyak materi sehingga siswa membutuhkan suatu platform yang dapat memenuhi kebutuhan siswa terhadap materi tersebut agar mempermudah siswa dalam belajar baik di sekolah maupun dari rumah. Namun pada kenyataannya pembelajaran online yang diberlakukan sebelumnya selama satu tahun ajaran kurang efektif dikarenakan perangkat yang digunakan oleh siswa kurang memadai jika harus memasang banyak media dalam satu perangkat untuk proses pembelajaran sehingga keaktifan dan minat belajar siswa menurun jika dibandingkan dengan semester sebelumnya.

Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mengendalikan permasalahan tersebut salah satunya yaitu media *Microsoft Teams for Education*. Seperti yang telah diketahui bahwa media pembelajaran *Microsoft Teams* belum digunakan saat ini di SMKN 9 Garut serta melihat kebutuhan pembelajaran yang dilakukan khususnya pada program studi DPIB membutuhkan media pembelajaran yang lebih komprehensif guna meningkatkan kualitas

pembelajaran. Media *Microsoft Teams* memiliki bentuk dengan karakteristik berbagai macam untuk dapat digunakan dengan mudah sebagai media komunikasi hingga interaksi antara peserta didik dan tenaga pengajar tanpa khatawir batasan keadaan seperti ruang dan waktu. Media *Microsoft Teams* merupakan media koneksi dan kolaborasi yang menyatukan fungsi perbincangan aktivitas, video konferensi, penyimpanan dokumen dan terintegrasi dengan aplikasi serupa. *Microsoft Teams* merupakan media yang berbasis *cloud* yang menyajikan fitur sehingga penggunaanya dapat beraktivitas dengan cara yang lebih mutakhir (Abdjul., dkk 2021).

Media *Microsoft Teams* ini dapat dimanfaatkan oleh siswa dan tenaga pengajar dalam keadaan apapun baik secara langsung sekolah atau pembelajaran secara *blended learning* karena sifatnya yang fleksibel. Dengan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membuat penelitian terhadap **“Pengaruh Media *Microsoft Teams* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung di Kelas XI SMK Negeri 9 Garut.”**

## 1.2 Batasan Masalah

1. Penelitian difokuskan untuk melihat pengaruh media *Microsoft Teams* hanya pada KD 4.16 mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung di kelas XI DPIB SMK Negeri 9 Garut.
2. Penelitian difokuskan untuk mengetahui tanggapan peserta didik yang telah menggunakan *Microsoft Teams* di kelas XI DPIB SMK Negeri 9 Garut.

## 1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan media *Microsoft Teams* dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung di kelas XI DPIB SMK Negeri 9 Garut?

Ilyas Nur Erdiansyah, 2022

**PENGARUH MEDIA MICROSOFT TEAMS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN INTERIOR GEDUNG DI KELAS XI SMK NEGERI 9 GARUT**

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

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media *Microsoft Teams*?
3. Bagaimana tanggapan siswa kelas XI DPIB 1 SMK Negeri 9 Garut terhadap penggunaan media *Microsoft Teams* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui penggunaan media *Microsoft Teams* dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung di kelas XI DPIB SMK Negeri 9 Garut
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media *Microsoft Teams*.
3. Mengetahui tanggapan peserta didik kelas XI DPIB 1 SMK Negeri 9 Garut terhadap penggunaan media *Microsoft Teams* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan informasi mengenai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.
2. Manfaat Praktis
  - a. Manfaat Bagi Penulis dan Peneliti Selanjutnya memperluas pengetahuan mengenai strategi dan media pembelajaran yang akan digunakan dan diharapkan dapat digunakan dan bermanfaat sebagai pedoman untuk penelitian selanjutnya.
  - b. Manfaat Bagi Peserta Didik diharapkan dapat menstimulus peserta didik agar lebih termotivasi terhadap kegiatan belajar.

- c. Manfaat Bagi Guru diharapkan dapat membantu dan memberikan masukan terhadap media pembelajaran agar lebih baik.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi terdapat penataan penulisan yang dapat dijabarkan dan dijelaskan dari bab I hingga bab V. Seperti yang diuraikan di bawah ini.

- **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi gambaran umum terkait keseluruhan isi skripsi. Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan penataan penulisan.

- **BAB II KAJIAN TEORI**

Bab ini berisi kajian teori yang meliputi Belajar dan Pembelajaran, Media Pembelajaran, *Microsoft Teams*, Hasil Belajar, Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung, Hipotesis Penelitian, dan Kajian Empirik.

- **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi terkait metode yang digunakan dalam penelitian ini yang meliputi Metode Penelitian, Desain Penelitian, Lokasi Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Variabel Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian, serta Validasi dan Reliabilitas Penelitian.

- **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas terhadap temuan berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang telah dirumuskan sebelumnya.

- **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi terhadap hasil penelitian yang telah dilaksanakan.