

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada awal tahun 2020 tepatnya awal bulan Februari kita dihadapkan dengan adanya wabah yang sangat luar biasa dan wabah tersebut sangat mengganggu warga masyarakat khususnya siswa. Wabah tersebut dinamakan dengan *coronaviruses* atau yang lebih dikenal dengan sebutan corona atau covid-19. Sehingga banyak sekolah, kantor, instansi pemerintah yang tutup selama pandemi ini. Dampak yang sangat luar biasa ini juga sangat memperburuk kondisi pendidikan di Indonesia. Sesuai dengan surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) No. 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disesase* (Covid-

19) terkait proses belajar menyatakan bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran daring /jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Sistem pembelajaran konvensional yang di laksanakan oleh sebagian guru perlahan tergantikan oleh berbagai aplikasi pembelajaran daring yang dapat memberi ruang interaksi langsung antara guru dengan siswa tanpa harus bertemu langsung. Di tengah situasi ini pembelajaran daring dirasa solusi yang paling tepat untuk dilakukan.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui platform yang telah tersedia. Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, cd-room (Molinda, 2005). Pembelajaran daring yaitu program penyelenggaraan kelas belajar untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas melalui jaringan internet (Kuntarto, 2017).

Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses interaksi pendidik dengan peserta didik, baik interaksi langsung (tatap muka), maupun tidak langsung (menggunakan media pembelajaran dalam aplikasi web). Pemanfaatan teknologi informasi juga dapat membantu dalam proses pembelajaran, guru dapat memanfaatkan teknologi informasi tersebut untuk melakukan suatu proses pembelajaran secara daring atau pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka secara langsung di ruangan kelas.

Proses pembelajaran dapat melalui tatap muka di dalam ruangan kelas dan dapat melalui media elektronik sesuai dengan pengaturan di dalam SAP. Proses pembelajaran melalui internet mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena harus berkomunikasi secara maya dengan para guru. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Proses pembelajaran yang telah direncanakan dengan baik akan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran praktik merupakan suatu proses untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dengan menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan keterampilan yang diberikan dan peralatan yang digunakan. Selain itu, pembelajaran praktik merupakan suatu proses pendidikan yang berfungsi membimbing peserta didik secara sistematis dan terarah untuk dapat melakukan suatu keterampilan. Mata pelajaran praktik berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) yang disepakati oleh lembaga yang mewakili dunia usaha atau industri. Pelajaran praktik merupakan proses belajar siswa yang lebih mengutamakan keterampilan (skill) yaitu penerapan teori dalam bentuk praktik yang sesungguhnya.

Keterampilan yang telah dilaksanakan diharapkan mampu menghasilkan perubahan tingkah laku terutama dalam penguasaan psikomotorik. Praktik merupakan upaya untuk memberi kesempatan kepada peserta didik mendapatkan pengalaman langsung di lapangan. Ide dasar belajar berdasarkan pengalaman mendorong peserta pelatihan untuk merefleksi atau melihat kembali pengalaman-pengalaman yang mereka pernah alami. Tujuan dari pembelajaran praktik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik terhadap kondisi nyata di lapangan, menambah wawasan tentang informasi serta melatih pola pikir peserta didik untuk dapat menggali permasalahan, memperluas wawasan umum peserta didik tentang orientasi pengembangan teknologi di masa yang akan datang.

Sehingga diharapkan dapat menyadari realitas yang ada antara teori yang ada antara teori yang diberikan di kelas dengan tugas yang dihadapi di lapangan. Kegiatan praktik di laksanakan di laboratorium, bengkel, ataupun di workshop sesuai dengan jobsheet yang akan dikerjakan. Pembelajaran di SMK Negeri 2 Medan tahun ajaran 2019/2020 untuk mata pelajaran praktik berlangsung secara daring. Pada saat pembelajaran daring diterapkan di Indonesia banyak kendala yang terdapat di sekolah-sekolah khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pada pembelajaran praktik seperti ini kita diharuskan belajar dari rumah dan mengakses pembelajaran menggunakan aplikasi yang ada.

Hal menjadi keharusan untuk menjalankan mata pelajaran praktik di rumah atau pun belajar secara teori tanpa praktik seperti biasanya. Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 2 Medan pembelajaran daring untuk mata pelajaran praktik mengalami kesulitan tersendiri. Secara umum kesulitan yang dialami siswa kurang memahami dikarenakan pembelajaran dilakukan secara daring bukan praktik langsung. Tidak hanya siswa tetapi guru yang mengajar mengalami permasalahan tersendiri sebagai pendidik.

Berdasarkan observasi di SMK Negeri 2 Medan, wawancara langsung dengan guru mata pelajaran praktik pembelajaran daring untuk mata pelajaran praktik tahun ajaran 2019/2020 pada Tabel 1.1

Tabel 1.1. Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Praktik

NO	NAMA GURU	SUBSTANSI				Keterangan
		METODE	MEDIA	LK	APLIKASI	
1.	PAK JHON	- Diskusi - Tanya Jawab	- Video - PPT	- Word - Folio	- Wa - Google Classroom - Zoom	Guru Mata Pelajaran Perangkat Lunak & Interior Gedung
2.	PAK KARMAN	- Tanya Jawab - Ceramah	- Video - PPT	- Word	- Wa - Google Classroom - Meet/Zoom	Guru Mata Pelajaran Perangkat Lunak & Interior Gedung
3.	PAK GALILEO	- Tanya Jawab - Diskusi	- Video Tutorial - Pdf	- Jobsheet - Word	-Google Classroom - Wa - Zoom	Guru Mata Pelajaran Plaksanaan & Pengawasan Bisnis Kontruksi & Properti
4.	BU SITI	- Ceramah - Tanya Jawab - Diskusi	- Video - PPT	- Folio - Gambar	- Wa -Google Classroom - Meet/Zoom	Guru Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kontruksi Bangunan & Teknik Pengukuran Tanah

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran praktik bahwa guru menggunakan metode pembelajaran diskusi dan tanya jawab. Metode yang digunakan bertujuan untuk siswa lebih aktif bertanya dan memberikan argumen. Ruang diskusi yang digunakan lebih aktif pada *WhatsApp* Grup (Wa grup) dikarenakan mudah untuk diakses.

Selain itu, Wa grup juga berfungsi sebagai tempat membagikan informasi penting seperti link untuk zoom. Maka dari itu banyak guru menggunakan aplikasi Wa sebagai tempat diskusi. Pada *google Classroom* (Gcr) biasanya digunakan sebagai tempat pengumpulan tugas, membagikan materi yang akan dipelajari.

Materi yang digunakan selama pembelajaran daring berupa video tutorial, *power point*, dan dalam bentuk *word/pdf*. Tugas yang dikerjakan berupa tulisan maupun gambar dan dikirimkan melalui *google classroom* sesuai dengan materi yang diberikan. Melihat faktor keadaan tersebut perlu adanya solusi dalam mengatasi mata pelajaran praktik pada saat daring. Kesulitan dalam proses pembelajaran yang seperti ini jika tidak segera diatasi akan berdampak pada terhambatnya pencapaian tujuan pembelajara.

Dampak itu antara lain kurangnya pengetahuan siswa pada mata pelajaran praktik, keterbatasan penguasaan teknologi informasi oleh guru dan siswa, kurangnya kemampuan siswa jika tidak melakukan praktik.

Berdasarkan uraian dampak dari pembelajaran daring pada mata pelajaran praktik yang telah dijelaskan di atas maka peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul : **“Pengembangan Rancangan Pembelajaran**

Daring Untuk Mata Pelajaran Praktik di SMK Negeri 2 Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam hal memahami materi yang diberikan guru kepada siswa pada saat daring
2. Kurangnya penjelasan materi pada mata pelajaran praktik pada saat daring
3. Kurangnya penguasaan teknologi yang dipakai oleh guru dan siswa pada saat pembelajaran daring
4. Pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa dikarenakan media pembelajaran yang digunakan monoton.
5. Kurang optimal penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi masalah, serta keterbatasan penulis, maka adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran praktik di Jurusan Bangunan SMK Negeri 2 Medan
2. Pada penelitian ini peneliti hanya sampai tahap uji coba kelayakan produk untuk mengetahui keefektifan rancangan pembelajaran daring pada mata pelajaran praktik dilihat dari perbedaan hasil uji validasi ahli desain pembelajaran dan materi dan tidak sampai produksi masal.

3. Pada penelitian ini akan dikembangkan materi pembelajaran praktik pada saat daring.
4. Pada penelitian ini batasan masalah hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan) dan diuji pada skala besar pada tahap implementasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tahapan panduan pembelajaran praktik secara daring untuk program keahlian di SMK Negeri 2 Medan ?
2. Instrumen apa yang dibutuhkan untuk menjalankan panduan pembelajaran daring untuk kompetensi keahlian di SMK Negeri 2 Medan ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan panduan pembelajaran daring pada mata pelajaran praktik kompetensi keahlian.
2. Untuk menetapkan instrumen panduan pembelajaran daring pada mata pelajaran praktik kompetensi keahlian.

F. Manfaat penelitian

Melalui penelitian “ Pengembangan Rancangan Pembelajaran Daring Untuk Mata Pelajaran Praktik Di SMK Negeri 2 Medan “ maka terdapat beberapa manfaat yang dapat diambil secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat teoretis

Secara teoritis, pengembangan skenario pembelajaran daring ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam pengetahuan pembelajaran mata pelajaran praktik di SMK secara umum, dan secara khusus memberikan referensi pengembangan produk rancangan pembelajaran bagi peneliti selanjutnya. Hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran terhadap guru untuk memberikan alternatif dalam menjalankan pembelajaran daring praktik bagi peserta didik.

2. Secara praktis

a. Bagi Guru

1. Panduan pembelajaran daring untuk mata pelajaran praktik diharapkan dapat membantu para pendidik khususnya guru SMK Negeri 2 Medan memberikan solusi atau alternatif dalam menjalankan pembelajaran daring.
2. Sebagai bahan masukan tahapan pembelajaran praktik terkait dengan perangkat, media dan evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran daring.

- b. Bagi Peserta Didik, dengan menggunakan panduan pembelajaran daring mempermudah proses pembelajaran berbasis multimedia dan dapat dimanfaatkan sebagai acuan pembelajaran yang praktis, menarik, dan efektif dalam menjalankan, serta dapat meningkatkan kemampuan memahami materi mata pelajaran praktik.
- c. Sebagai panduan praktis penggunaan pembelajaran daring untuk mata pelajaran praktik kompetensi keahlian.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

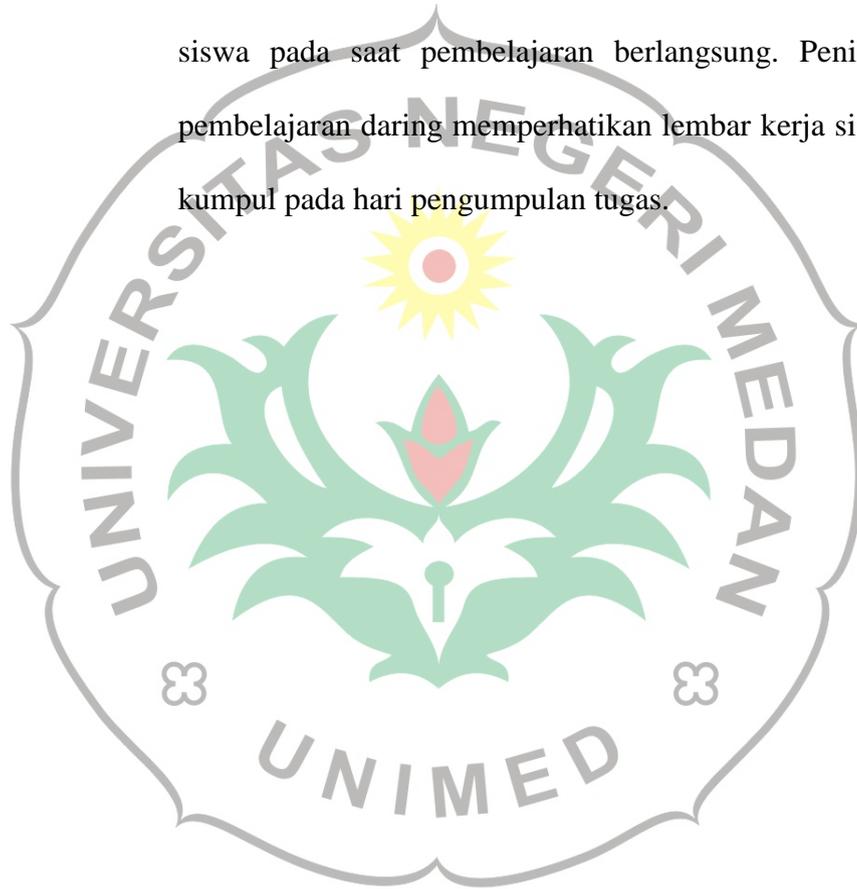
1. Panduan pembelajaran daring untuk mata pelajaran praktik kompetensi keahlian akan disesuaikan dengan keadaan sekarang untuk menjadi panduan ataupun solusi dalam peningkatan tujuan proses pembelajaran yang lebih baik. Materi yang disajikan ini disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan oleh SMK Negeri 2 Medan.

2. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang akan digunakan untuk pembelajaran daring pada mata pelajaran praktik yaitu berupa panduan pembelajaran sesuai dengan materi/*jobsheet*.

3. Evaluasi dan Penilaian

Evaluasi dan penilaian siswa yang akan dilakukan pada saat pembelajaran daring yaitu meninjau kehadiran dan keaktifkan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Penilaian untuk pembelajaran daring memperhatikan lembar kerja siswa yang di kumpul pada hari pengumpulan tugas.



THE
Character Building
UNIVERSITY