

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang telah berpengaruh dalam segala bidang kehidupan manusia. Komputer dan internet sebagai contoh sarana untuk memperlancar aktivitas bukanlah hal yang baru. Pemanfaat teknologi merupakan salah satu cara yang cukup efektif untuk menyampaikan materi.

Penyampaian materi melalui internet dapat bersifat interaktif sehingga peserta belajar mampu berinteraksi dengan komputer sebagai media belajarnya. Sebagai salah satu contoh siswa yang menggunakan pembelajaran media elektronik atau menjalin hubungan melalui media elektronik, dalam hal ini komputer dan internet nantinya akan menumbuhkan minat belajar.

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk dapat menumbuhkan kemampuan, kemauan serta potensi diri seseorang. Dengan adanya pendidikan, manusia dapat menjadi lebih mengerti serta tanggap akan perubahan serta perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK).

Sejak Corona Virus Disease (COVID-19) pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Virus ini menular dengan sangat cepat dan telah menyebar hampir ke semua negara, termasuk Indonesia. Sehingga WHO pada tanggal 11 Maret 2020 menetapkan wabah ini sebagai pandemi global. Hal tersebut membuat beberapa negara di dunia

menetapkan kebijakan untuk memberlakukan *lockdown* dalam rangka mencegah penyebaran virus corona. Di Indonesia sendiri, diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang mengakibatkan semua kegiatan yang dilakukan diluar rumah harus dihentikan sampai pandemi ini mereda.

Hal ini membuat pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau *online*. Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan jaringan internet.

Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Sistem Pembelajaran yang dilaksanakan melalui perangkat *personal computer* (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup media sosial seperti *Whatsapp*, *Telegram*, *Instagram*, aplikasi *Zoom*, *Google Meet* ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar

siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat diantaranya: (1) Pengajaran akan lebih baik menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga siswa dapat memahami dan menguasai tujuan pengajaran dengan baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) Siswa akan lebih banyak melakukan interaksi dalam kegiatan belajar.

Penggunaan internet dalam proses belajar mengajar diharapkan mampu mengurangi hambatan yang sering dialami guru atau siswa dalam proses belajar mengajar di kelas atau mandiri. Beberapa manfaat yang diperoleh apabila menggunakan internet sebagai media pembelajaran antara lain: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal oleh guru sehingga siswa tidak bosan, (3) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan lain-lain, (4) kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan karena membantu siswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, (5) Peran guru berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMK Swasta Yapim Biru-Biru, dari pendapat guru bidang studi Menggambar Teknik Kelas X program keahlian Teknik Kendaraan Ringan didapati bahwa nilai Mid Semester

siswa belum maksimal dikarenakan masih rendah dibawah nilai KKM.

Berikut data nilai hasil Mid Semester dibawah ini:

Tabel 1.1.
Nilai Hasil Belajar Mid Semester Siswa kelas X TKR 2

Nilai	Jumlah	Persentase
(90-100)	-	0%
(80-89)	2	6,6666 %
(75-79)	9	30%
(60-74)	11	36,6666%
(0-59)	8	26,6666%
Total Siswa	30	100%

Dengan adanya media pembelajaran baru dengan media pembelajaran Sikupas diharapkan adanya perubahan yang signifikan terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Dalam prosesnya Sikupas sebagai media *distance learning* (pembelajaran jarak jauh) menciptakan paradigma baru apabila dibandingkan dengan pendidikan konvensional. Dengan penggunaan Sikupas tersebut guru akan lebih berpesan sebagai “fasilitator” dan siswa sebagai “peserta aktif” dalam proses belajar mengajar. Guru dituntut untuk mampu menciptakan teknik mengajar yang baik, menyajikan bahan ajar yang menarik sementara siswa dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Diharapkan melalui media Sikupas ini mampu menyajikan materi pelajaran yang interaktif sehingga siswa tidak mengalami kejenuhan dalam kegiatan belajar serta materi yang disampaikan mampu disampaikan lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Efektivitas Pemanfaatan Media Belajar Sikupas Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik SMK Swasta Yapim Biru-Biru”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat diteliti, antara lain:

- a. Siswa belum tertarik dengan pembelajaran *E-learning* yang diterapkan saat ini disekolah.
- b. Rendahnya hasil belajar siswa ditinjau dari hasil ujian Mid semester dengan guru bidang studi di SMK Swasta Yapim Biru-Biru.
- c. Guru masih belum memaksimalkan penggunaan teknologi terkhususnya pada media *E-learning* Sikupas.

1.3 Batasan Masalah

Karena masalah yang muncul, maka diperlukan pembatasan masalah.

Penelitian ini dibatasi pada:

- a. Efektivitas pemanfaatan media pembelajaran Sikupas terhadap hasil belajar
- b. Media pembelajaran *online* yang digunakan adalah Sikupas
- c. Hasil belajar yang diukur berupa tingkat kognitif C3 sampai dengan C4 pada materi standarisasi Menggambar Teknik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan perumusan masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana efektivitas pemanfaatan media pembelajaran Sikupas terhadap hasil belajar siswa kelas X TKR SMK Swasta Yapim Biru-Biru pada materi ajar standarisasi menggambar teknik”.

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan permasalahan diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Sikupas pada siswa kelas X SMK Swasta Yapim Biru-Biru.

1.6 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Guru penelitian ini bermanfaat dalam memberikan informasi terkait media belajar Sikupas dan menambah keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *online*.
- b. Bagi Sekolah penelitian ini bermanfaat dalam memberikan bahan pertimbangan untuk menerapkan pembelajaran *online* yang lain-lainnya seperti Sikupas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi Universitas penelitian ini bermanfaat sebagai salah satu referensi untuk peneliti berikutnya, khususnya yang akan melakukan penelitian yang serupa pada sekolah yang berbeda.