

**ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING MATA
PELAJARAN INFORMATIKA
(STUDI KASUS SISWA KELAS X TKJ 1 SMK NEGERI NGADIROJO)**

Pegi Trio Sanjaya, Nurhayati

Pegisanjaya987654321@gmail.com

Pendidikan Informatika, STKIP PGRI PACITAN

ABSTRAK

Akibat adanya Covid-19, proses kegiatan belajar mengajar yang semula dilakukan secara tatap muka berubah menjadi pembelajaran daring. Namun dalam pelaksanaannya, terdapat problematika dalam pembelajaran daring mata pelajaran desain grafis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar daring mata pelajaran desain grafis. Metode penelitian deskriptif. Penelitian melibatkan siswa kelas X TKJ 1 dengan teknik pengumpulan data dan informasinya melalui angket menggunakan *Google form* dan pengamatan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan belajar daring mata pelajaran desain grafis dalam hal ini dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal yang menyebabkan anak mengalami kesulitan belajar daring mata pelajaran desain grafis ialah rendahnya kemampuan menggunakan komputer dan minat untuk bisa sangat rendah karena siswa lebih suka dengan tkj sehingga mereka memperoleh nilai yang kurang maksimal, sedangkan faktor eksternal berasal dari kendala teknis sinyal dan keluarga. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X TKJ 1 masih mengalami kesulitan belajar daring mata pelajaran desain grafis sedangkan faktor yang mempengaruhi adalah faktor internal dan faktor eksternal.

Kata kunci: kesulitan, belajar daring, Desain Grafis

PENDAHULUAN

Tahun 2019 lalu, dunia di kagetkan dengan munculnya kasus corona virus disease atau dikenal dengan istilah Covid 19. Virus menular yang berasal dari Wuhan, Tiongkok tersebut telah menyebar ke beberapa negara. Memasuki tahun 2020, virus telah memasuki Indonesia. Tentu terjadi kekhawatiran karena kasus ini akan terus membesar resikonya dan mengancam banyak sektor, termasuk dunia pendidikan. Upaya yang dilakukan untuk mencegah penyebaran virus adalah dengan membatasi kontak fisik dan meniadakan perkumpulan dalam skala besar. Apa yang disampaikan Luthra & Mackenzi (2020) maupun Tam dan El Azar (2020) menunjukkan betapa Covid-19 telah membuat percepatan transformasi pendidikan. Mengapa transformasi terpaksa? Karena sesungguhnya perubahan tersebut merupakan suatu keniscayaan. Tetapi lajunya sangat lambat, sementara akibat Covid-19 transformasi tersebut mau tidak mau harus dilakukan. Dalam waktu yang sangat singkat misalnya, seluruh dunia mengubah pola pembelajaran konvensional berbasis tatap muka di sekolah menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang sangat mengandalkan teknologi.

Di Indonesia pembelajaran daring/jarak jauh diatur melalui Surat Edaran Kemdikbud No 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19) menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Tentu saja, proses pembelajaran daring memerlukan perangkat elektronik seperti Smartphone atau laptop yang harus terhubung dengan koneksi internet. Untung saja pemerintah memberikan bantuan paket data kepada seluruh siswa maupun mahasiswa.

Seperti halnya di SMK Negeri Ngadirojo, pembelajaran daring di laksanakan sejak Maret 2020 hingga sekarang. Dalam pelaksanaannya, ternyata pembelajaran daring dirasa sulit oleh sebagian besar siswa dan menjadi problematika tersendiri dalam pembelajaran daring mata pelajaran desain grafis, terutama dalam pembelajaran desain grafis yang mana transfer pengetahuannya berbeda dengan mata pelajaran lain. Di kelas X TKJ 1 SMK Negeri Ngadirojo kebanyakan siswa mendapatkan nilai rendah pada mata pelajaran desain grafis (pada semester Ganjilkemarin), pengiriman tugas di google classroom sering terlambat, cenderung pasif dalam pembelajaran online, dan tugas yang tidak lengkap. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengambil judul tentang Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Desain Grafis (Studi Kasus Siswa Kelas X TKJ 1 SMK Negeri Ngadirojo)

TUJUAN

Pada pembelajaran daring, pemanfaatan teknologi dan internet tentu akan dimaksimalkan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran daring akan menjadi pilihan paling efektif selama pandemi berlangsung. Walaupun demikian manfaat internet untuk pembelajaran online atau e-learning desain grafis memilikibanyak kekurangan di antaranya yaitu, Kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya penilaian serta penalaran pada pelajaran desain grafis dalam proses belajar dan mengajar. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik maupun aspek sosial. Proses belajar dan mengajarnya lebih ke arah pelatihan daripada kependidikan dan mayoritas siswa tidak memiliki motivasi belajar e- learning (Yazdi, 2012).

Seperti halnya di kelas X TKJ 1, kebanyakan siswa mendapatkan nilai rendah pada mata pelajaran desain grafis (pada semester Ganjil kemarin), pengiriman tugas di google classroom sering terlambat, cenderung pasif dalam pembelajaran online, dan tugas yang tidak lengkap. Melihat hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kesulitan pembelajaran daring pada mata pelajaran desain grafis. Penelitian ini dilakukan untuk

mendeskripsikan kesulitan siswa dalam pembelajaran daring mata pelajaran desain grafis di kelas X tkj 1 SMKN Ngadirojo.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian diskriptif. Metode penelitian diskriptif tidak membuat perbandingan variabel itu pada sampel yang lain, dan mencari hubungan variabel itu dengan variabel yang lain (Sugiyono, 2016). Tujuan penelitian diskriptif yaitu untuk menjelaskan, meringkaskan berbagai kondisi (H.M Burhan Bungin, 2011). Peneliti melakukan sebuah penelitian untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi kesulitan siswa dalam pembelajaran daring mata pelajaran desain grafis. Teknik pengumpulan data dan informasinya melalui instrument angket respon siswa dengan menggunakan Google form dimana aplikasi ini berguna untuk menyebarkan kuesioner secara cepat dan luas melalui link yang dibagikan kepada subjek penelitian dan subjek penelitiannya adalah siswa kelas X TKJ 1. Selain melalui angket, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap hasil pengerjaan tugas siswa.

Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

Lokasi : SMK Negeri Ngadirojo

Waktu : Senin, 25 Januari 2021– Jumat, 29 Januari 2021Subjek : Siswa SMK Negeri

Ngadirojo Kelas X TKJ 1 Objek : Kesulitan Belajar Daring Disen Grafis

Observasi Kelas

Pada metode ini dimulai dengan melakukan pengamatan terhadap kelas *online* di *Google Classroom* pada kelas X TKJ 1 SMK Negeri Ngadirojo. Dalam observasi ini penulis mengamati waktu pemberian tugas dan pengumpulan tugas siswa serta soal yang diberikan guru dan jawaban siswa. Ternyata kebanyakan siswa mengumpulkan tugas desain grafis nya melebihi toleransi waktu yang ditetapkan, selain itu beberapa siswa juga mengumpulkan jawaban yang sama persis dengan letak kesalahan yang sama. Siswa cenderung pasif selama pembelajaran online. Bahkan beberapa siswa tidak merespon sama sekali terhadap kegiatan pembelajaran.

Perencanaan Penelitian

Setelah observasi dilaksanakan dan menentukan metode yang akan diterapkan terlebih dahulu peneliti membuat daftar pertanyaan untuk angket di *Google Form* yang berkaitan dengan kesulitan pembelajaran daring mata pelajaran Desain Grafis. Setelah daftar pertanyaan yang

telah dirancang selanjutnya akan digunakan untuk melakukan penelitian terhadap siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri Ngadirojo. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 5 hari karena tidak semua siswa menanggapi dengan cepat terhadap agket *Google Form* yang dibagikan di kelas mereka. Peneliti juga mengamati hasil pengerjaan tugas siswa yang dikumpulkan lewat Google Classroom.

Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal Sabtu, 23 Januari 2021– Jumat, 29 Januari 2021 dengan narasumber siswa kelas X TKJ 1 2 SMK Negeri Ngadirojo yang terdiri dari 33 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMK Negeri Ngadirojo merupakan salah satu SMK yang terdampak akibat adanya pandemi di Indonesia. Pembelajaran di SMK Negeri Ngadirojo yang awalnya konvensional berbasis tatap muka menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan) yang dimulai sejak Juli 2020 tahun lalu.

Dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* kegiatan belajar mengajar dapat tetap dilaksanakan tanpa harus dengan adanya tatap muka antara guru dengan siswa. Riris dan Paisal (2020) menyatakan bahwa seiring perkembangan zaman, seseorang dapat memperoleh informasi secara mudah melalui teknologi baru yang terus berkembang. Perkembangan teknologi ini sangat membantu dalam bidang pendidikan bagi guru maupun siswa. Manfaat teknologi dalam kegiatan belajar adalah mengemat waktu dan biaya sehingga lebih praktis dalam pelaksanaannya, selain itu dengan teknologi dan internet siswa dapat mengakses bahan belajar kapanpun dan dimanapun serta berbagi informasi dengan mudah dan cepat.

Akan tetapi, dalam pelaksanaannya masih terdapat problematika tersendiri terkait pembelajaran online. Terlebih lagi pembelajaran online pada mata pelajaran desain grafis yang mana transfer pengetahuannya berbeda dengan mata pelajaran lain. Mata pelajaran desain grafis dianggap lebih sulit daripada mata pelajaran lain oleh sebagian besar siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Abdurrahman (2012: 202) dari berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang studi yang dianggap paling sulit oleh para siswa, baik yang tidak berkesulitan belajar dan lebih-lebih bagi siswa yang berkesulitan belajar. Asumsi ini terus berlangsung pada setiap jenjang pendidikan, sehingga kondisi ini menyebabkan pelajaran desain grafis menjadi banyak tidak disukai atau disenangi oleh peserta didik, tidak dipedulikan bahkan diabaikan, sehingga siswa mengalami kesulitan belajar.

Berdasarkan hasil respon angket *Google Form* yang dilakukan oleh peneliti melalui metode angket respon siswa dengan menggunakan *Google form* siswa kelas X TKJ 1 di SMK Negeri Ngadirojo mengenai kesulitan belajar daring mata pelajaran desain grafis adalah sebagai berikut.

Faktor	
Internal	Banyak siswa menganggap desain grafis adalah pelajaran yang sulit, Kemampuan bermian komputer yang rendah terhadap mata pelajaran desain grafis.
Eksternal	Siswa sering mengalami kendala terkait signal internet yang ia pakai sehingga membuka materi yang berbentuk video menjadi lambat, Jumlah tugas yang banyak membuat siswa kesulitan dalam mengerjakan pelajaran desain grafis, Keluarga yang kurang memahami kondisi anak ketika pembelajaran daring.

Dari hasil angket tersebut diperoleh kesulitan siswa paling banyak pada faktor eksternal. Pada faktor internal, siswa menganggap desain grafis adalah pelajaran yang sulit dan kemampuan bermian komputer yang rendah terhadap mata pelajaran desain grafis. Sedangkan dari faktor eksternal siswa sering mengalami kendala terkait signal internet yang ia pakai sehingga membuka materi yang berbentuk video menjadi lambat, jumlah tugas yang banyak membuat siswa kesulitan dalam mengerjakan pelajaran desain grafis mereka cenderung mengerjakan tugas yang lebih mudah, dan keluarga yang kurang memahami kondisi anak ketika pembelajaran daring. Sedangkan dari hasil pengamatan terhadap tugas siswa, di peroleh beberapa anak mengumpulkan jawaban yang sama persis, bahkan pada letak kesalahan, penulisan yang salah pun sama persis hal itu menunjukkan bahwa kemandirian belajar siswa yang kurang. Dari hasil tersebut tentu saja berakibat pada rendahnya kemajuan belajar yang dicapai. *Transfer* pengetahuan melalui pembelajaran daring memang tidak mudah jika dibandingkan dengan pembelajaran langsung tatap muka.

Kendala yang terjadi memang dapat dipahami karena pada kenyataannya memang tidaklah mudah untuk mengubah kebiasaan dan keyakinan dalam belajar mengajar yang sudah menjadi kebiasaan dalam jangka waktu yang panjang, padahal pembelajaran daring dapat menghemat

waktu dan biaya. Akan tetapi, pembelajaran daring bisa lebih efektif dengan inovasi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Pembelajaran di SMK Negeri Ngadirojo yang awalnya konvensional berbasis tatap muka menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan) yang dimulai sejak Juli 2020 tahun lalu. Dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* kegiatan belajar mengajar dapat tetap dilaksanakan tanpa harus dengan adanya tatap muka antara guru dengan siswa. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya masih terdapat problematika tersendiri terkait pembelajaran *online*. Terlebih lagi pembelajaran *online* pada mata pelajaran desain grafis yang mana transfer pengetahuannya berbeda dengan mata pelajaran lain. Mata pelajaran desain grafis dianggap lebih sulit daripada mata pelajaran lain oleh sebagian besar siswa. Siswa merasa kesulitan pada pembelajaran daring mata pelajaran desain grafis. Kesulitan siswa dipengaruhi oleh 2 faktor, internal dan eksternal. Kendala yang terjadi memang dapat dipahami karena pada kenyataannya memang tidaklah mudah untuk mengubah kebiasaan dan keyakinan dalam belajar mengajar yang sudah menjadi kebiasaan dalam jangka waktu yang panjang, padahal pembelajaran daring dapat menghemat waktu dan biaya. Melihat problem tersebut, sekiranya dapat menjadi acuan pendidik agar lebih kompeten sehingga pembelajaran daring bisa lebih efektif dengan inovasi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, M. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

H.M Burhan Bungin. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu lainnya, Edisi Kedua (2nd ed.)*. Jakarta: Kencana Prenama Media Group.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Surat Edaran Kemdikbud No 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19).

Jakarta: Kemendikbud. Sumber:

<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>.

Luthra, Poornima & Mackenzie, Sandy. 2020. *4 Ways Covid-19 Education Future Generations*. Sumber: <https://www.weforum.org/agenda/2020/03/4-ways-covid-19-education-future-generations/>.

Putri, L.A., & Dewi, P.S. (2020). *Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Desain Grafis*. Mathema Journal Pendidikan Informatika. 2(1), 32-39.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet

Tam, Gloria & El-Azar, Diana. 2020. *3 ways the coronavirus pandemic could reshape education*. Sumber: <https://www.weforum.org/agenda/2020/03/3-ways-coronavirus-is-reshaping-education-and-what-changes-might-be-here-to-stay/>.

Yazdi, M. 2012. *E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Ilmiah Foristek. 2(1).