

**PERSEPSI PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN
GAMBAR TEKNIK SISWA KELAS X DI JURUSAN
TEKNIK MESIN SMK NEGERI 5 PADANG**

SKRIPSI



Oleh:

RODIAH ELFIANTI

16067101/2016

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN

JURUSAN TEKNIK MESIN

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2021

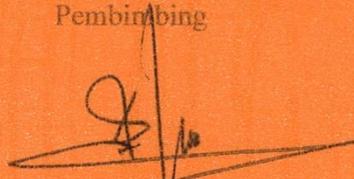
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PERSEPSI PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN
GAMBAR TEKNIK SISWA KELAS X DI JURUSAN TEKNIK MESIN
SMK NEGERI 5 PADANG

Nama : Rodiah Elfianti
NIM/BP : 16067101/2016
Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin
Jurusan : Teknik Mesin
Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2021.

Disetujui Oleh,
Pembimbing



Drs. Jasman, M. Kes.
NIP. 19621228 198703 1 003

Ketua Jurusan Teknik Mesin FT UNP



Drs. Purwantono, M.Pd.
NIP. 19630804 198603 1 002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Teknik Mesin
Jurusan Teknik Mesin
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul :

**Persepsi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Siswa
Kelas X di Jurusan Teknik Mesin SMK Negeri 5 Padang**

Oleh:

Nama : Rodiah Elfianti
Nim/BP : 16067101/2016
Program : Pendidikan Teknik Mesin
Jurusan : Teknik Mesin
Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2021.

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Jasman, M.Kes. 1.

2. Anggota : Drs. Purwantono, M.Pd. 2.

3. Anggota : Budi Syahri, S.Pd., M.Pd.T. 3.



ABSTRAK

Rodiah Elfianti. 2021. “Persepsi Pembelajaran Daring pada Mata Pembelajaran Gambar Teknik Siswa Kelas X di Jurusan Teknik Mesin SMK N 5 Padang” Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Padang, Padang 2021

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang persepsi siswa SMK Negeri 5 Padang mengenai pembelajaran daring di kota Padang berdasarkan data penelitian yang di analisis dengan bantuan computer melalui program *Analyze descriptive statistic* pada SPSS versi 26,00 for windows. Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan disimpulkan bahwa penelitian dilakukan kepada siswa aktif yang melaksanakan pembelajaran di semester genap tahun akademik 2021/2022 yaitu kelas X TPM di SMK Negeri 5 Padang yang berjumlah 59 orang persepsi siswa Kelas X terhadap pembelajaran daring dalam mata pelajaran Gambar Teknik Mesin masuk dalam kategori sangat baik persentase 24% atau 14 siswa, kategori baik persentase 15% atau 9 siswa, kategori cukup persentase 24% atau 14 siswa, kategori kurang persentase 14% atau 8 siswa, dan kategori sangat kurang 24% atau 14 siswa. Hasil tersebut diartikan sebagian persepsi siswa Kelas X terhadap pembelajaran daring dalam mata pelajaran Gambar Teknik Mesin menyatakan sedang.

Kata Kunci : *Analyze Descriptive Statistic, Persepsi Pembelajaran Daring*

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Subhaanahu Wa Ta'ala yang telah senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah beserta karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Persepsi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X di Jurusan Teknik Mesin SMK Negeri 5 Padang”**. Shalawat dan salam semoga selalu dilimpahkan Allah Subhaanahu Wa Ta'ala kepada junjungan umat islam sedunia yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh cahaya ilmu pengetahuan, aqidah dan berakhlak baik.

Selama penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan perhatian dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Jasman, M.Kes. selaku dosen pembimbing sekaligus penasihat akademik yang telah memberikan bimbingan, saran-saran, dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
2. Bapak Drs. Purwantono, M.Pd. selaku penguji I dan Ketua Jurusan Teknik Mesin FT UNP.
3. Dosen penguji II Bapak Budi Syahri, S.Pd, M.Pd.T.
4. Bapak Hendri Nurdin, M.T selaku Sekretaris Jurusan Teknik Mesin FT UNP.
5. Bapak dan Ibu dosen beserta staf administrasi Jurusan Teknik Mesin FT UNP.
6. Kedua orang tua yang selalu mendorong dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini banyak terdapat kekurangan mengingat keterbatasan pengetahuan penulis dan hambatan-hambatan yang dialami dalam memperoleh sumber dan bahan penelitian. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaanskripsi penelitian ini.

Padang, 23 Agustus 2021

Rodiah Elfianti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Persepsi.....	7
1. Pengertian Persepsi.....	7
2. Prinsip Dasar Persepsi.....	9
3. Proses Terjadinya Persepsi.....	10
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi.....	12
5. Indikator Persepsi.....	15
B. Pembelajaran.....	16
C. Pembelajaran Daring.....	18
1. Pengertian Pembelajaran Daring.....	18
2. Konsep Dasar Pembelajaran Daring.....	19
3. Kelebihan dan Kekurangan Proses Pembelajaran Daring.....	19

4. Indikator Yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran Daring	21
D. Gambar Teknik	23
1. Pengertian Gambar Teknik.....	23
2. Tujuan Gambar Teknik.....	24
3. Peralatan dan Perlengkapan Gambar.....	26
4. Standarisasi dalam Gambar Teknik.....	30
E. Penelitian Relevan.....	32
F. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel	37
1. Populasi	37
2. Sampel	37
D. Teknik Pengumpulan Data.....	38
1. Kuesioner (Angket)	38
2. Metode Dokumentasi	39
E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Uji Coba Instrumen Penelitian	40
1. Uji Validitas	40
2. Uji Reliabilitas	43
G. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian.....	45
B. Pembahasan	50

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1 .Standar Ukuran Kertas	27
Tabel 2. gambar jarak minimum antar garis	32
Tabel 3. Jumlah Populasi	37
Tabel 4. Sampel Penelitian.....	38
Tabel 5. Tabel Indikator Angket.....	40
Tabel 6. Skor Jawaban Untuk Setiap Jawaban.....	40
Tabel 7 Rangkuman Hasil Uji Validitas Instrumen	42
tabel 8 <i>Reliability Statistics</i>	43
Tabel 9.Pengkategorian Nilai Pencapaian Responden.....	44
tabel 10 Distribusi Frekuensi Pembelajaran Daring.....	46
Tabel 11 Pembelajaran Daring (Responden Siswa).....	47
Tabel 12 Rekapitulasi Persentase Angket Persepsi Siswa Berdasarkan Alternatif....	48
Tabel 13. Hasil Uji Normalitas	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh huruf dan angka dalam gambar teknik (Sato dan Hartanto, 2008).	31
Gambar 2 Diagram Batang Distribusi Frekuensi Pembelajaran Daring	46
Gambar 3 Pembelajaran Daring (Responden Siswa)	48

BAB I

PENDAULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang wajib didapatkan oleh setiap manusia, baik anak-anak ataupun orang dewasa. Pendidikan menjadi salah satu modal bagi seseorang untuk menuju keberhasilan dan kesuksesan dalam hidupnya. Untuk itu, pemerintah terus berusaha dalam memperbaiki sistem pendidikan dengan memperbaiki kurikulum yang ada untuk menjadi acuan dalam proses pembelajaran terus berkembang dan akan selalu mengalami perbaikan.

Dunia pendidikan yang semakin berkembang, menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran yang digunakan juga harus lebih baik dari pada sebelumnya, apalagi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin canggih dalam proses pembelajaran. Pada akhir tahun 2019 dunia digemparkan dengan munculnya suatu virus yang mematikan yakni virus covid-19 (Corona Virus Disease-19) yang menjadi wabah yang menyebar secara global meliputi area geografis yang luas (Pandemi).

Pandemi Covid-19 merupakan krisis kesehatan yang menyerang seluruh negara, sehingga banyak kerugian yang terjadi akibat pandemi tersebut. Kerugian tersebut terjadi di berbagai sektor tidak terkecuali dalam sektor pendidikan hal ini dibuktikan dengan keputusan dari berbagai negara yang memilih untuk menutup sekolah, perguruan tinggi dan universitas. Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang merupakan organisasi internasional yang bermarkas di New York, Amerika Serikat menerangkan bahwa pendidikan merupakan sektor yang paling terdampak oleh virus corona. Parahnya lagi, hal tersebut terjadi dalam waktu yang cepat dan skala yang sangat luas. Berdasarkan

laporan ABC News pada tanggal 7 Maret 2020, penutupan sekolah terjadi di puluhan negara yang terjangkit wabah Covid-19. Menurut UNESCO, setidaknya ada lebih kurang 290,5 juta siswa diseluruh dunia yang aktivitas belajarnya menjadi terganggu akibat sekolah yang di tutup.

Wabah Covid-19 juga mempengaruhi sektor pendidikan di negara Indonesia. Saat sekarang ini di negara kita juga mengambil keputusan untuk memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), hal ini dilakukan agar mengurangi resiko penyebaran wabah Covid-19 meningkat. Sejak diberlakukannya PSBB tersebut pemerintah juga banyak mengambil keputusan yang bertujuan untuk mengurangi interaksi sosial antar masyarakat, selain itu juga dalam dunia pendidikan pemerintah mengambil kebijakan untuk menutup sementara sekolah dan menghentikan proses pembelajaran di sekolah dan menggantinya dengan proses pembelajaran secara online atau yang di kenal dengan pembelajaran daring (Dalam Jaringan). Dengan proses pembelajaran daring semua siswa menerima kualitas yang sama dari instruksi karena tidak ada ketergantungan pada instruktur tertentu. Pembelajaran daring diharapkan bisa membantu para siswa dalam proses pembelajaran pada saat sekarang ini dan bisa cocok untuk berbagai macam mata pelajaran yang ada pada setiap jenjang pendidikan termasuk pada jenjang pendidikan SMK.

Akibat adanya wabah corona sekarang ini sekolah sudah mulai menggunakan metode pembelajaran daring. Namun penggunaan teknologi bukan tidak ada masalah, ada beberapa masalah yang menghambat terlaksananya proses pembelajaran dengan metode daring. Berdasarkan observasi di lapangan, yaitu pada SMK Negeri 5 Padang pada siswa kelas X mata pelajaran Gambar Teknik permasalahan yang terjadi karena wabah corona membuat aktifitas pembelajaran terganggu dan kurangnya penguasaan teknologi informasi oleh guru dikarenakan kondisi guru di Indonesia tidak seluruhnya paham penggunaan teknologi dan ini bisa di lihat dari guru-guru yang lahirnya sebelum

tahun 1980-an. Sehingga kurangnya pemahaman teknologi informasi membatasi mereka dalam menggunakan media daring. Begitu juga dengan siswa, kebanyakan siswa kurang paham dan mengerti dengan teknologi pada saat sekarang ini. Selain itu permasalahan lainnya yang terjadi di sekolah yaitu ada beberapa siswa yang tidak memiliki fasilitas yang bisa mendukung pembelajaran daring yang di berikan oleh sekolah dalam proses pembelajaran, seperti : Handphone Android dan Laptop. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran yang seharusnya bisa berjalan dengan baik tidak bisa dilaksanakan secara maksimal. Selain itu, banyaknya siswa yang terkena gangguan jaringan atau tidak memiliki paket internet. Beberapa hal tersebut mengakibatkan banyak siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran secara daring.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik melakukan suatu penelitian yang berjudul “ **Persepsi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X di Jurusan Teknik Mesin SMK Negeri 5 Padang** “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Aktifitas belajar terganggu akibat wabah corona dan keputusan pemerintah untuk menutup sekolah untuk sementara.
2. Kurangnya penguasaan teknologi informasi oleh guru membatasi mereka dalam menggunakan media pembelajaran daring
3. Siswa kurang memahami dan mengerti teknologi pembelajaran daring saat sekarang ini.
4. Kurang fasilitas untuk mendukung proses pembelajaran *daring*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar permasalahan yang dibahas tidak meluas maka peneliti hanya membatasi permasalahan penelitian ini pada “Mendeskripsikan Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X di Jurusan Teknik Mesin SMK Negeri 5 Padang”?.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana Persepsi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Gambar Teknik siswa Kelas X di Jurusan Teknik Mesin SMK Negeri 5 Padang”?.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Persepsi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas Siswa X di Jurusan Teknik Mesin SMK Negeri 5 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Manfaat Bagi Peserta didik
 - a. Agar peserta didik mengetahui bagaimana cara memaksimalkan proses pembelajaran *daring* di sekolah
 - b. Agar peserta didik bersemangat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan proses pembelajaran *daring* di sekolah.
 - c. Agar peserta didik dapat memetik pelajaran dari kasus-kasus yang ditemui dalam proses pembelajaran secara *daring*.
 - d. Agar peserta didik menjadi profesional dalam bidang Teknik Mesin.
2. Manfaat Bagi Guru
 - a. Dapat memperbaiki proses pembelajaran dengan memaksimalkan proses

pembelajaran *daring* dalam proses belajar mengajar.

- b. Dapat menambah inovasi-inovasi guru untuk mencari media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran *daring*.

3. Manfaat Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas atau mutu sekolah melalui peningkatan kompetensi, sarana prasarana dan kebutuhan lain agar peserta didik dan guru bisa meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam bidang ICT.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Persepsi

1. Pengertian Persepsi

Menurut Rahmat (2013: 50) persepsi adalah pengalaman tentang obyek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi merupakan suatu pandangan atau anggapan seseorang mengenai suatu objek yang diamati, sehingga dapat menafsirkan atau menyimpulkan suatu peristiwa dan obyek tersebut. Hal ini didapat melalui proses dari penilaian seseorang menggunakan indera pada obyek-obyek disekitarnya. Semua orang dapat memberikan persepsi tersendiri dan juga berbeda- beda, karena semua itu tergantung dari proses terjadinya persepsi oleh masing- masing individu. Proses terjadinya persepsi dapat melalui lima indera yaitu indera pengelihatan, pendengaran, perasa, peraba, dan indera pencium.

Persepsi dapat terjadi apabila terjadinya stimulus yang diteruskan ke pusat syaraf yaitu otak, sehingga akan terjadi proses psikologi dan seorang individu akan mengalami persepsi. Menurut Walgito (2010: 99) persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh pengindraan, yaitu merupakan proses yang berujud diterimanya stimulus oleh individu melalui alat reseptornya. Sedangkan menurut Slameto (2010:102), persepsi adalah proses

yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Untuk mengetahui mengenai persepsi, maka perlu dilakukan penelaah yang lebih mendalam mengenai hal-hal yang diamati oleh seseorang.

Proses diterimanya rangsang (obyek, kualitas, hubungan antar gejala, maupun peristiwa) sampai rangsangan itu disadari dan dimengerti disebut persepsi (Irwanto, 2002:71). Persepsi dapat terjadi apabila panca indera seseorang menerima rangsangan dan dengan disadari atau dimengerti, maka akan terjadi penafsiran pengalaman dari suatu peristiwa. Rangsangan yang didapatkan melalui alat indera akan membuat manusia menjadi lebih mengenal lingkungan hidupnya, karena tanpa persepsi yang benar, seorang manusia akan menjadi mustahil apabila dapat menangkap dan memaknai suatu peristiwa, fenomena, informasi atau data yang ada disekitarnya.

Berdasarkan dari beberapa penjelasan yang sudah dijelaskan atau dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan mengenai pengertian persepsi yaitu suatu pandangan seseorang mengenai suatu peristiwa, fenomena, informasi atau data yang ada disekitarnya melalui suatu rangsangan dan diterima oleh panca indera manusia secara sadar dan dimengerti oleh setiap individu.

2. Prinsip Dasar Persepsi

Ada beberapa prinsip dasar tentang persepsi, yakni (Fleming & Levie dalam Dewi & Eveline, 2007:133) mengemukakan:

a. Persepsi Bersifat Relatif

Prinsip relatif menyatakan bahwa setiap orang akan memberikan persepsi yang berbeda, sehingga pandangan terhadap sesuatu hal tergantung dari siapa yang melakukan persepsi.

b. Persepsi bersifat sangat selektif

Prinsip selektif menyatakan bahwa persepsi bergantung pada pilihan, minat, kegunaan, kesesuaian bagi seseorang.

c. Persepsi dapat diatur

Persepsi perlu diatur atau ditata agar orang lebih mudah mencerna lingkungan atau stimulus.

d. Persepsi bersifat subjektif

Persepsi seseorang dipengaruhi oleh harapan atau keinginan tersebut. Pengetian ini menunjukkan bahwa persepsi sebenarnya bersifat subjektif.

e. Persepsi seseorang atau kelompok bervariasi

Persepsi pada prinsip ini, menyatakan walaupun mereka berada dalam situasi yang sama persepsinya belum tentu sama. Prinsip ini berkaitan erat dengan perbedaan karakteristik individu, sehingga

setiap individu bisa mencerna stimuli dari lingkungan tidak sama dengan individu lain.

3. Proses Terjadinya Persepsi

Proses terjadinya persepsi tidak berlangsung begitu saja akan tetapi melalui sebuah proses yang kompleks dalam diri seorang individu. Menurut Thoha (2003:145) menyatakan bahwa proses terbentuknya persepsi seseorang didasari pada beberapa tahapan:

a. Stimulus atau Rangsangan

Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera. Stimulus dapat datang dari luar langsung mengenai alat indera (reseptor) maupun datang dari dalam yang langsung mengenai saraf penerima (sensoris) yang bekerja seperti reseptor.

b. Registrasi

Dalam proses registrasi, suatu gejala yang nampak adalah mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan saraf seseorang berpengaruh melalui alat indera yang dimilikinya.

c. Interpretasi

Merupakan suatu aspek kognitif dari persepsi yang sangat penting yaitu proses memberikan arti kepada stimulus yang diterimanya. Proses interpretasi bergantung pada cara pendalamannya, motivasi dan kepribadian seseorang.

d. Umpan Balik (feed back)

Setelah melalui proses interpretasi, informasi yang sudah diterima dipersepsikan oleh seseorang dalam bentuk umpan balik terhadap stimulus.

Persepsi terjadi karena adanya stimulus atau rangsangan yang hadir dari lingkungan sekitarnya melalui alat penginderaan dan saraf yang dimiliki seseorang. Dimana kemudian diinterpretasikan agar suatu proses mempunyai arti bagi individu. Walgito (2003: 54) juga menyatakan bahwa proses terjadinya persepsi melalui beberapa tahap yaitu:

- a. Suatu obyek atau sasaran menimbulkan stimulus, selanjutnya stimulus tersebut ditangkap oleh alat indera. Proses ini berlangsung secara alami dan berkaitan dengan segi fisik. Proses tersebut dinamakan proses kealaman.
- b. Stimulus suatu obyek yang diterima oleh alat indera, kemudian disalurkan ke otak melalui syaraf sensoris. Proses pentransferan stimulus ke otak disebut proses psikologi yaitu berfungsinya alat indera secara normal.
- c. Otak selanjutnya memproses stimulus sehingga individu menyadari objek yang diterima oleh alat inderanya. Proses ini disebut proses psikologis. Dalam hal ini terjadi adanya proses persepsi yaitu proses dimana individu mengetahui dan menyadari suatu objek berdasarkan stimulus yang mengenai alat inderanya.

Proses terjadinya persepsi dimulai dari adanya perhatian dari dalam diri seseorang dimana berupa sebuah proses perhatian yang selektif dan di dalamnya mencakup pemahaman serta memahami obyek atau suatu peristiwa. Dengan begitu akan terjadi persepsi yang dimulai dari mengumpulkan informasi yang diterima oleh alat indera dan akan diseleksi untuk mendapatkan prioritas agar memiliki arti.

Berdasarkan mengenai uraian para ahli dapat disimpulkan bahwa proses terjadinya persepsi adalah suatu obyek yang berupa peristiwa, informasi dan fenomena yang terjadi dapat menimbulkan stimulus, kemudian akan ditangkap atau diterima oleh alat indera manusia dan disalurkan ke otak melalui syaraf sensorik, sehingga individu menyadari obyek yang diterima oleh alat pengindraannya.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Persepsi siswa yang baik dan selalu berfikir positif tentang pembelajaran yang ada disekolah dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran tersebut. Menurut David Krech & Richard (dalam Jalaludin Rahmat, 2003:55) menyebutkan persepsi dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain:

- a. Faktor fungsional atau faktor personal adalah faktor yang berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu dan hal-hal lain yang termasuk apa yang kita sebut sebagai faktor-faktor personal. Faktor fungsional yang

menentukan persepsi adalah objek-objek yang memenuhi tujuan individu yang melakukan persepsi.

- b. Faktor struktural adalah faktor-faktor yang berasal semata-mata dari sifat stimulus fisik terhadap efek-efek syaraf yang ditimbulkan pada sistem syaraf individu. Faktor-faktor struktural yang menentukan persepsi menurut teori Gestalt bila kita ingin memahami suatu peristiwa kita tidak dapat meneliti faktor-faktor yang terpisah tetapi memandangnya dalam keseluruhan.

Menurut Walgito (2010:101) adanya persepsi membutuhkan beberapa syarat yang harus dipenuhi yaitu sebagai berikut:

- a. Adanya obyek yang dipersepsi

Obyek yang ada dilingkungan dapat menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera seseorang. Stimulus dapat datang dari dua faktor yaitu dari dalam diri individu yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor dan dari luar individu yang mempersepsi.

- b. Alat indera atau reseptor

Alat indera merupakan alat untuk menerima stimulus, oleh karena itu harus terdapat syaraf sensorik sebagai alat untuk meneruskan yang diterima dari alat indera ke pusat susunan syaraf yaitu otak sebagai pusat kesadaran, sehingga akan terbentuk persepsi.

- c. Perhatian

Untuk menciptakan sebuah persepsi diperlukan adanya sebuah

perhatian, karena perhatian merupakan langkah yang paling utama untuk menciptakan persepsi. Perhatian adalah pemusatan suatu konsentrasi dari seluruh aktivitas individu kepada suatu obyek yang ada.

Proses terjadinya persepsi dalam pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai proses dimana seorang siswa sebagai stimulus yang berupa pelajaran dari guruselama proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) berlangsung. Akan tetapi setiap individu mempunyai persepsi berbeda-beda dalam pengamatan suatu pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh sugihartono, dkk (2007:9) mengenai perbedaan hasil pengamatan atau persepsi juga dipengaruhi oleh individu atau orang yang mengamati. Jika dilihat dari individu atau orang yang mengamati, adanya perbedaan hasil pengamatan dipengaruhi oleh: 1) pengetahuan, pengalaman atau wawasan seseorang, 2) kebutuhan seseorang, 3) kesenangan atau hobi seseorang, 4) kebiasaan atau pola hidup sehari-hari.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu dan faktor dari luar individu. Faktor tersebut didapat dari beberapa peristiwa yang pernah terjadi pada masa lalu atau dari suatu peristiwa yang diamati pada sebuah obyek.

5. Indikator Persepsi

Seorang individu tidak hanya dikenai satu stimulus saja, melainkan banyak stimulus yang muncul di lingkungan sekitar. Namun tidak semua stimulus mendapatkan perhatian dari individu untuk kemudian dinilai atau dipersepsikan. Menurut Bimo Walgito (2010:102), bahwa persepsi memiliki indikator-indikator sebagai berikut:

a. Penyerapan terhadap rangsangan atau objek dari luar individu

Rangsangan atau objek diterima dan diserap oleh panca indra sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Hasil penyerapan oleh panca indra tersebut akan memberikan gambaran, tanggapan, atau kesan didalam otak.

b. Pengertian atau pemahaman terhadap objek

Setelah terjadi gambaran-gambaran didalam otak, maka gambaran tersebut diorganisir, digolongkan dan diinterpretasikan sehingga terbentuk pengertian atau pemahaman terhadap suatu objek.

c. Penilaian atau evaluasi individu terhadap objek

Setelah terbentuk pengertian atau pemahaman, selanjutnya terbentuk penilaian dari individu. Individu membandingkan pemahaman yang baru diperoleh dengan kriteria atau norma yang dimiliki individu secara subjektif. Penilaian individu berbeda-beda meskipun objeknya sama. Oleh karena itu persepsi bersifat individual.

B. Pembelajaran

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, di mana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar dan pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar (Aprida P, 2017 : 333).

Beberapa teori yang memberikan pandangan khusus tentang belajar:

1. Teori Behavioristik, mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan (stimulus). Agar terjadi hubungan stimulus dan respon (tingkah laku yang diinginkan) perlu latihan, dan setiap latihan yang berhasil harus diberi hadiah dan atau reinforcement (penguatan).
2. Teori Kognitif, menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari. Teori Gestalt, menguraikan bahwa pembelajaran merupakan usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran

sedemikian rupa, sehingga siswa lebih mudah mengorganisirnya (mengaturinya) menjadi suatu gestalt (pola bermakna).

3. Teori Humanistik, menjelaskan bahwa pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya. Menurut (Assegaf, 2011) Teori humanistik berasumsi bahwa teori belajar apapun baik dan dapat dimanfaatkan, asal tujuannya untuk memanusiakan manusia yaitu pencapaian aktualisasi diri, pemahaman diri, serta realisasi diri orang belajar secara optimal.
4. Sedangkan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Beberapa pengertian pembelajaran menurut para ahli:

Berdasarkan pendapat pengertian pembelajaran di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/ media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Proses yang akan

dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan media. Proses belajar sendiri merupakan kegiatan yang terjadi selama proses belajar berlangsung, proses pembelajaran adalah proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antar guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar.

C. Pembelajaran Daring

1. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring adalah desain pembelajaran yang disusun dalam bentuk interaktif yang memungkinkan kegiatan belajar dapat dilaksanakan tanpa tatap muka antara guru dan peserta didik, dapat dilakukan kapan saja, dan di mana saja sepanjang tersedia koneksi internet. Materi pembelajaran dibuat dalam bentuk multimedia, yang didalamnya mencakup lapisan teks, audio, dan video.

Menurut (Gikas & Grant, 2013) pembelajaran daring membutuhkan adanya fasilitas sebagai penunjang, yaitu seperti smartphone, laptop, ataupun tablet yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Abdul, 2019:82).

2. Konsep Dasar Pembelajaran Daring

Pemanfaatan teknologi telekomunikasi untuk kegiatan pembelajaran di sekolah di Indonesia semakin kondusif dengan munculnya sistem perkuliahan daring. Istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan“. Jadi perkuliahan daring adalah salah metode pembelajaran online atau dilakukan melalui jaringan internet. Sistem perkuliahan daring ini dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Program Kuliah Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu (KDITT). KDITT merupakan program pemerintah dalam menjangkau pelajar skala nasional (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2014).

3. Kelebihan dan Kekurangan Proses Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring (online) adalah pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan menyampaikan, memperbarui isi, mengunduh, para siswa juga bisa mengirim email kepada siswa lain, mengirim komentar pada forum diskusi, memakai ruang chat, hingga link videoconference untuk berkomunikasi langsung (Arnesti & Hamid, 2015).

Kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring menurut Napsawati (2020 : 8) ialah orang tua bisa mengawasi anak-anaknya belajar, membuat

peserta didik atau guru menjadi melek teknologi, mempercepat era 5.0, meningkatkan kemampuan dibidang ilmu teknologi. Peserta didik juga menjadi lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas mereka, dapat mengkondisikan diri senyaman mungkin untuk belajar tanpa aturan yang formal. Selanjutnya, disamping kelebihan dari metode pembelajaran daring yang telah dikemukakan di atas, terdapat pula kelemahan diantaranya:

- a. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial.
- b. Proses belajar dan mengajarnya cenderung kearah pelatihan dari pada pendidikan.
- c. Berubahnya peran guru dan yang semula menguasai teknik pembelajaran
- d. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- e. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, ataupun komputer).
- f. Kurangnya penguasaan komputer.
- g. Kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik bahkan antar-peserta didik itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar-mengajar.

Menurut Sigit Haryanto (2018), secara umum pembelajaran daring memiliki nilai plus dalam proses belajar mengajar, khususnya pada saat pandemi sekarang ini. Kelebihan seperti: mudah diakses, fiturnya banyak, dapat untuk berbagai macam pengiriman, bisa long distance Daring, efektif dan

efisien, submit tugas bisa dari mana saja, dan lain-lain menjadikan pembelajaran daring menarik dan cocok untuk students centered Daring. Tentunya media ini juga memiliki kelemahan yakni: tergantung pada sambungan internet, tidak ada internet maka pembelajaran tidak bisa berjalan. Kedua, jika menggunakan handphone sebagai alat operasionalnya kadang kala kendala sinyal yang menghambat jalannya kegiatan pembelajaran. Ketiga, plagiasi dan kerjasama dapat terjadi dalam pengiriman tugas.

4. Indikator Yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran Daring.

Pendidikan atau pembelajaran secara daring telah menciptakan perubahan yang signifikan dimana yang dulunya proses pembelajaran hanya mengandalkan tatap muka dan masih terbatas oleh jarak dan waktu, tetapi hal tersebut tidak lagi menjadi masalah pada saat sekarang ini. Dikarenakan perkembangan teknologi yang sangat pesat telah mampu untuk menyediakan suatu aplikasi yang mendukung untuk melakukan pembelajaran daring seperti WhatsApp (WA), E-Daring dan lainnya.

Dalam jurnal Pangondian (2019), Dillon Menyatakan bahwa “untuk menjadikan pembelajaran daring berjalan sukses maka kuncinya adalah efektivitas, berdasarkan studi yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat 3 hal yang dapat memberikan efek terkait pembelajaran secara daring” yaitu:

a. Teknologi, secara khusus pengaturan jaringan harus memungkinkan untuk

terjadinya pertukaran sinkronisasi dan asinkronisasi; siswa harus memiliki akses yang mudah (misalnya melalui akses jarak jauh); dan jaringan seharusnya membutuhkan waktu minimal untuk pertukaran dokumen.

- b. Karakteristik pengajar, pengajar memainkan peran sentral dalam efektivitas pembelajaran secara *daring*, bukan sebuah teknologi yang penting tetapi penerapan instruksional teknologi dari pengajar yang menentukan efek pada pembelajaran, siswa yang hadir dalam kelas dengan instruktur yang memiliki sifat positif terhadap pendistribusian suatu pembelajaran dan memahami akan sebuah teknologi akan cenderung menghasilkan suatu pembelajaran yang lebih positif. Dalam lingkungan belajar konvensional siswa cenderung terisolasi karena mereka tidak memiliki lingkungan khusus untuk berinteraksi dengan pengajar.
- c. Karakteristik siswa, Dalam Jurnal Pangondian (2019) ,Leidner mengungkapkan bahwa “siswa yang tidak memiliki keterampilan dasar dan disiplin diri yang tinggi dapat melakukan pembelajaran yang lebih baik dengan metode yang disampaikan secara konvensional, sedangkan siswa yang cerdas serta memiliki disiplin serta kepercayaan diri yang tinggi akan mampu untuk melakukan pembelajaran dengan metode *daring*”

D. Gambar Teknik

1. Pengertian Gambar Teknik

Menurut Giesecke (2000), sebuah gambar adalah suatu bentuk goresan yang sangat jelas dari benda nyata, ide atau rencana yang diusulkan untuk pembuatan atau konstruksi selanjutnya. Gambar mungkin berbentuk banyak, tapi metode membuat gambar yang sangat jelas adalah sebuah bentuk alami dasar komunikasi ide-ide yang umum dan abadi.

Sedangkan menurut Siregar (2010) menggambar teknik (*drafting technology*) lebih dianggap sebagai perancangan suatu produk teknologi (satuan operasi) dalam proses operasi. Fungsi perancang (*designer*) pada zaman modern sekarang berbeda dengan zaman pra-kebangkitan sains teknologi (berkisar abad ke-9 sampai ke-18).

Menurut Pahlevi (2011), dunia teknik gambar memiliki beberapa fungsi, antara lain:

- a. Gambar berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang berfungsi sebagai alat untuk meneruskan maksud dari perancang dengan tepat kepada orang-orang yang bersangkutan, misalnya kepada perancang proses, pembuatan, perakitan dan sebagainya.
- b. Gambar sebagai sarana pengawetan, penyimpanan, dan penggunaan keterangan. Gambar sebagai sarana pengawetan berfungsi untuk menyuplai bagian-bagian produk untuk perbaikan atau untuk diperbaiki. Gambar

sebagai sarana penyimpanan berfungsi sebagai bahan informasi untuk rencana-rencana baru di kemudian hari, sehingga perlu tempat yang cukup luas.

- c. Gambar sebagai cara-cara pemikiran dalam penyiapan informasi, maksudnya adalah gambar tidak hanya melukiskan gambar tetapi berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan daya pikir perencana.

2. Tujuan Gambar Teknik

Menurut Pahlevi (2011), tujuan-tujuan gambar antara lain sebagai berikut:

a. Internasional Gambar

Peraturan-peraturan gambar dimulai dengan persetujuan bersama antara orang-orang bersangkutan, dan kemudian menjadi bentuk standar perusahaan. Bersama dengan meluasnya dunia usaha, keperluan standar perdagangan dan standar meningkat. Pada tahun-tahun belakangan ini, peningkatan pembagian kerja secara internasional gambar. Agar tujuan dapat dicapai, penunjukan-penunjukan dalam harus sama secara internasional, maupun ketentuan-ketentuan dari pengertian cara-cara penunjukan lambang harus diseragamkan secara internasional.

b. Perumusan Gambar

Hubungan yang erat antara bidang-bidang industri seperti permesinan, struktur, perkapalan, perumahan atau arsitektur, dan teknik sipil, masing-

masing dengan kemajuan masyarakat teknologinya, tidak memungkinkan menyelesaikan suatu proyek saja secara bebas, bahkan dari itu telah menjadi keharusan untuk menyediakan keterangan- keterangan gambar yang dapat dimengerti, terlepas dari bidang diatas. Untuk tujuan ini masing-masing bidang akan mencoba untuk mempersatukan dan mengidentifikasi standar-standar gambar.

c. Mempopulerkan Gambar

Dalam lingkungan teknologi tinggi, dikenal teknologi, golongan yang harus membaca dan mempergunakan gambar meningkat jumlahnya. Oleh karena itu, diperlukan untuk mempopulerkan gambar, dan gambar itu harus jelas dan mudah, peraturan-perturan dan standar sederhana dan eksplisit sangat diperlukan.

d. Sistematika Gambar

Mengingat gambar kerja saja, isi gambar menyajikan banyak perbedaan-perbedaan, tetapi tanda-tanda toleransi ukuran, toleransi bentuk dan keadaan permukaan juga. Dilain pihak, bersamaan dengan sistematika teknologi, pentingnya gambar dengan lambang grafis telah meningkat, dan lambang-lambang ini dipergunakan secara luas sebagai diagram balok atau aliran proses dalam berbagai bidang industri.

e. Penyederhanaan Gambar

Penghematan tenaga kerja dalam menggambar adalah penting, tidak hanya untuk mempersingkat waktu, tetapi juga untuk meningkatkan mutu rencana. Oleh karena itu penyederhanaan gambar menjadi masalah penting untuk menghemat tenaga menggambar.

f. Modernisasi Gambar

Bersamaan dengan kemajuan teknologi, standar gambar juga mengikutinya. Dapat disebutkan di sini cara-cara baru (modern) yang telah dikembangkan seperti misalnya pembuatan film mikro, berbagai macam mesin gambar otomatis dengan bantuan komputer, perencanaan dengan bantuan komputer, perencanaan dengan bantuan komputer CAD (Computer Aided Design).

3. Peralatan dan Perlengkapan Gambar

Untuk memperoleh hasil gambar yang baik, diperlukan alat-alat gambar yang memadai. Di samping itu alat-alat gambar tersebut harus dipergunakan secara tepat sesuai dengan fungsinya masing-masing.

Beberapa peralatan yang digunakan untuk menggambar gambar teknik secara manual yaitu :

a. Kertas gambar

Berdasarkan jenis kertasnya, kertas gambar yang dapat kita gunakan untuk menggambar teknik adalah:

- 1). Kertas Padalarang
- 2). Kertas manila
- 3). Kertas Strimin
- 4). Kertas roti
- 5). Kertas Kalkir

Berikut adalah tabel ukuran kertas yang digunakan saat gambar teknik.

Tabel 1 .Standar Ukuran Kertas

Ukuran	panjang	Lebar	Ukuran
A0	1189	841	10
A1	841	594	10
A2	594	420	10
A3	420	297	10
A4	297	210	5
A5	210	148	5

(Sumber : Juhana dan Suratman, 2000)

b. Meja Gambar

Meja gambar yang baik mempunyai bidang permukaan yang rata tidak melengkung. Sambungan papannya rapat, tidak berongga, bila permukaannya diraba, tidak terasa ada sambungan atau tonjolan. Meja gambar sebaiknya dibuat miring dengan bagian sebelah atas lebih tinggi supaya tidak melelahkan waktu menggambar.

c. Pensil gambar

Untuk pensil gambar, diperlukan bermacam-macam pensil gambar yang bermutu. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1). Pensil biasa

Pensil gambar digolongkan menurut kekerasannya, yang dinyatakan oleh gabungan huruf dan angka. Ada tiga golongan kekerasan pensil yang masing-masing dibagi lagi dalam tingkatan kekerasan. Golongan tersebut adalah keras, sedang dan lunak, berturut-turut diberi lambing H (*hard*), F (*firm*) atau HB (*half black*) dan B (*black*).

2). Pensil mekanik

Dengan menggunakan pensil yang dapat diisi kembali, waktu untuk meraut pensil menjadi berkurang.

3). Kotak jangka

Perlengkapan ini yang terpenting dan yang berharga untuk menggambar. Kotak jangka yang sederhana harus berisi paling sedikit sebuah jangka besar yang mempunyai ujung yang dapat ditukar-tukar, yaitu ujung untuk potlot dan ujung untuk tinta.

4). Penggaris

Untuk gambar teknik, digunakan beberapa macam penggaris, yaitu :

a). Penggaris-T

Sebuah penggaris-T terdiri dari sebuah kepala dan sebuah daun.

b). Segitiga

Terdiri atas segitiga siku sama kaki dan segitiga siku 60 derajat.

c). Mal

Terdiri dari beberapa jenis, yakni : mal lingkaran, mal *ellips*, mal kuping gajah, mal arsitek, dan lain-lain.

d). Alat-alat lain

Selain beberapa alat pokok yang telah dijelaskan di atas, masih terdapat alat lain yang cukup penting. Alat-alat tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1). Mistar skala
- 2). Busur derajat
- 3). Penghapus
- 4). Pelindung penghapus
- 5). Pita gambar
- 6). Papan gambar dan meja gambar

4. Standarisasi dalam Gambar Teknik

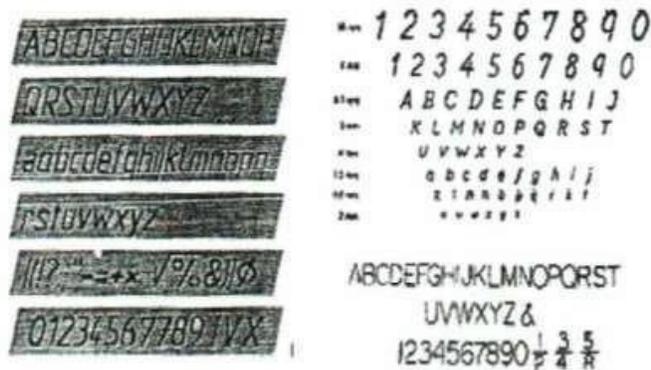
Tujuan dari standarisasi adalah untuk memudahkan keseragaman, untuk menghindari salah pengertian dalam komunikasi teknik. Macam-macam standar gambar teknik antara lain:

- a. Jepang (JIS)
- b. Belanda (NEN)
- c. Jerman (DIN)
- d. Indonesia (SII)
- e. Standar Internasional (ISO)

Adapun standarisasi yang terdapat dalam Gambar teknik adalah sebagai berikut:

a. Standardisasi Huruf dan Angka

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penulisan huruf dan angka yaitu jelas, seragam, Huruf dan angka mampu menunjukkan maksud dan tujuan gambar. Berikut ini adalah contoh huruf dan angka dalam gambar teknik.



Gambar 1. Contoh huruf dan angka dalam gambar teknik (Sato dan Hartanto, 2008)

b. Standardisasi Garis Gambar

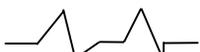
Menurut Sato dan Hartanto (2008), dalam gambar dipergunakan beberapa jenis garis, yang masing-masing mempunyai arti dan penggunaan. Oleh karena itu penggunaannya harus sesuai dengan maksud dan tujuan. Terdapat beberapa jenis garis dalam gambar teknik, yaitu:

- 1). Garis Gambar, membuat batas dari bentuk suatu benda dalam gambar
- 2). Garis Bayangan, berupa garis putus-putus, dengan ketebalan garis $\frac{1}{2}$ tebal garis biasa. Garis ini digunakan untuk membuat batas benda yang tidak tampak langsung oleh mata.
- 3). Garis Hati, Berupa garis “strip, titik, strip, titik”, ketebalan garis $\frac{1}{2}$ garis biasa. Digunakan untuk menunjukkan sumbu suatu benda yang digambar.
- 4). Garis Ukuran, berupa garis tipis dengan ketebalan $\frac{1}{2}$ dari tebal garis biasa. Digunakan untuk menunjukkan ukuran suatu benda atau ruang. Terdiri dari garis petunjuk batas ukuran dibuat terpisah dari garis batas benda, dengan demikian maka tidak mengacaukan pembaca gambar. Garis petunjuk ukuran dibuat dengan ujung pangkalnya diberi anak tanda panah tepat pada garis petunjuk batas ukuran.
- 5). Garis Potong, garis ini berupa garis “strip, titik, titik, strip” dengan ketebalan $\frac{1}{2}$ dari tebal garis biasa. Semua gambar teknik sama dengan

jarak minimum antara garis-garis (jarak antara garis tengah garis) sejajar termasuk arsir. Garis potong tidak boleh kurang dari 3 kali tebal garis

6). yang paling tebal dari gambar. Selain itu, dianjurkan agar ruang antara garis tidak kurang dari 0,7 mm.

Tabel 2. gambar jarak minimum antar garis

Jenis Garis	Keterangan	Penggunaan
	Tebal kontinyu Tebal 0.7	Garis Tepi Garis Nyata
	Tipis kontinyu (Lurus/lengkung) Tebal 0.35	Garis potongan khayal, ukur proyeksi/bantu, penunjuk, arsir, garis nyata dari penampang yang diputar ditempat, garis sumbu pendek.
	Tipis kontinyu bebas Tebal 0.35	Garis batas dari potongan sebagian bila batasnya bukan garis bergores tipis
	Tipis kontinyu dengan zig-zag Tebal 0.35	Garis batas dari potongan sebagian
	Garis gores Tebal 0.5	Garis nyata dan tepi terhalang
	Garis gores tipis Tebal 0.35	Garis nyata dan tepi terhalang
	Garis bergores titik tipis Tebal 0.35	Garis sumbu, simetri, dan lintasan

E. Penelitian Relevan

Berdasarkan kajian kepustakaan yang dilakukan, penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Arif Mahya Fanny (2019) dalam jurnalnya berjudul “Pengaruh Pembelajaran E-Daring terhadap Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada Mata Kuliah Konsep IPS Lanjut” Hasil uji-t diperoleh nilai Sig.2 tailed (0.000) < α (0,05), .Dari

hasil analisis dapat dinyatakan bahwa penerapan *e-Daring* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Konsep IPS Lanjut. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muharto,dkk (2016) dalam penelitiannya menemukan bahwa Kelompok *e-Daring* lebih efektif hasil belajarnya dari pada kelas tanpa *e-Daring*. Oleh karena itu, perlu adanya penerapan model e-Daring dalam pembelajaran.

2. Rino Adibowo¹,Tatik Fidowati (2013) dalam jurnalnya berjudul “Pengaruh Efektivitas Kuliah Online Dalam Website ww.unikom.ac.id terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Unikom”Dari indikator produktivitas, kualitas, efisiensi, fleksibilitas, keunggulan, pengembangan dan kepuasan berada dalam kategori cukup baik, hal ini menunjukkan bahwa kuliah *online* belum efektif sebagai media perkuliahan, karena kuliah *online* belum mampu menggantikan pertemuan secara langsung antara dosen dengan mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan analisis kolerasi *product moment* sebesar 3,20. Untuk uji hipotesis dengan menggunakan statistik uji t diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka, berdasarkan kriteria pengujian hipotesis H_0 di tolak dan H_1 diterima, artinya adalah ada pengaruh antara tabel efektivitas kuliah *online* dalam *website* www.unikom.ac.id terhadap prestasi akademik mahasiswa unikom. Apabila dilihat dari perhitungan koefisien determinasi, pengaruhnya sebesar 10,24% dan 89,76% di pengaruhi oleh faktor lain di luar kuliah *online*.

3. Penelitian Sritomo, Bebas Widada (2014) dalam Jurnal Ilmiah Sinus yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan E-Daring Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa(Studi Kasus STMIK Sinar Nusantara Surakarta)”. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan e-Daring mempengaruhi motivasi belajar, e-Daring memiliki pengaruh positif pada kinerja siswa, motivasi belajar mempengaruhi positif pada hasil belajar siswa, kesiapan memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa, dan e- Daring memiliki pengaruh positif pada hasil belajar siswa.

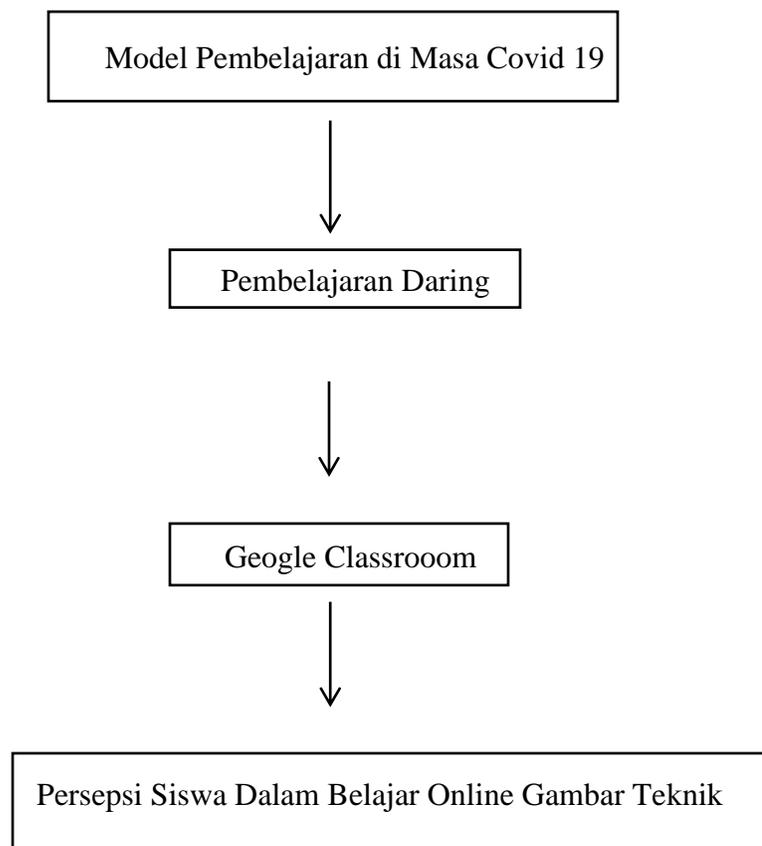
F. Kerangka Berpikir

Pembelajaran *daring* adalah desain pembelajaran yang disusun dalam bentuk interaktif yang memungkinkan kegiatan belajar dapat dilaksanakan tanpa tatap muka antara guru dan peserta didik, dapat dilakukan kapan saja, dan di mana saja sepanjang tersedia koneksi internet. Materi pembelajaran dibuat dalam bentuk multimedia, yang didalamnya mencakup lapisan teks, audio, dan video. Menurut (Firman & Sari, 2020:84) Dalam pembelajaran *daring*, siswa merasa lebih nyaman untuk bertanya dan mengemukakan pendapat dalam forum yang dilaksanakan secara *online*.

Tujuan Secara umum, pembelajaran *daring* bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (*daring*) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau audiens yang lebih banyak dan lebih luas. Pada tahap ini, guru melakukan proses pembelajaran secara *online* dan memberikan sebuah permasalahan dan soal tugas yang akan dipecahkan oleh

para peserta didik secara mandiri atau berkelompok dirumah mereka masing-masing. Adanya kegiatan berpikir secara mandiri atau secara berkelompok akan mengakibatkan siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah dan memicu semangat siswa untuk mengomunikasikan hasil berpikirnya dengan baik dalam proses pembelajaran secara *daring* tersebut. Pada kegiatan diskusi dalam proses pembelajaran *daring*, siswa dituntut untuk dapat mengembangkan kemampuan menggambarkan situasi masalah dan menyatakan solusi masalah, menjelaskan ide, dan solusi dari permasalahan yang diberikan oleh guru.

Gambar : Kerangka Berfikir.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan disimpulkan bahwa persepsi siswa Kelas X terhadap pembelajaran daring dalam mata pelajaran Gambar Teknik Mesin masuk dalam kategori sangat baik persentase 24% atau 14 siswa, kategori baik persentase 15% atau 9 siswa, kategori cukup persentase 24% atau 14 siswa, kategori kurang persentase 14% atau 8 siswa, dan kategori sangat kurang 24% atau 14 siswa. Hasil tersebut diartikan sebagian persepsi siswa Kelas X terhadap pembelajaran daring dalam mata pelajaran Gambar Teknik Mesin menyatakan sedang.

B.

C. Saran

1. Bagi guru mata pelajaran Gambar Teknik Mesin sebelum mengajar perlu memperhatikan persepsi siswa terhadap pembelajaran daring. Jika sudah diketahui maka guru akan lebih mudah menentukan materi maupun metode-metode mengajar yang dilakukan sehingga pembelajaran daring dapat berjalan lebih baik dan siswa mengikutinya dengan senang tanpa adanya unsur paksaan.
2. Bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran daring hendaknya menambah pengetahuan sendiri sehingga dapat tercapainya proses belajar.

-
-
3. Bagi pihak sekolah diharapkan memberikan bantuan terhadap siswa yang kurang mampu sehingga tidak terkendala dalam masalah biaya.