

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan perihal penting yang pada dasarnya harus mendapat prioritas utama dalam perhatian publik. Sebab di dalam hal tersebut terdapat proses yang bisa memperbaharui dan mengembangkan kualitas SDM atau sumber daya manusia. Tak bisa di hindari bahwa hasil dari peningkatan kualitas sumber daya manusia tak lain ialah karena adanya pendidikan sebagai mediator pada saat penyampaian kebudayaan dari tahun ke tahun. Pendidikan merupakan kegiatan yang berkaitan dengan pembinaan pengembangan bakat dan minat anak didik yang dilakukan secara sistematis dan terorganisasi. Pendidikan juga merupakan usaha yang bersifat mendidik, membimbing, membina, memengaruhi dan mengarahkan dengan seperangkat ilmu pengetahuan.

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia. “Agar manusia dapat hidup dengan baik dan produktif diperlukan pendidikan yang baik, karena pendidikan dipandang memiliki peran penting dalam kehidupan di masyarakat” menurut (Sujana Cong Wayan I, 2019). Pendidikan sebagai landasan awal manusia untuk dapat berpikir secara rasional dalam memecahkan masalah kehidupan yang ada di dunia ini. Pendidikan juga merupakan usaha yang etis untuk mengembangkan bakat seseorang, dengan tujuan agar tiap manusia memiliki martabat kehidupan yang lebih tinggi dari ilmu yang didapatkannya (Fadia & Fitri, 2021). Pendidikan ibarat sebuah wadah yang memuat segala potensi yang dimiliki seseorang, baik fisik maupun mental, sehingga menjadi hasil yang nyata dan dapat berguna dalam kehidupan (Khasanah & Herina, 2019).

Dalam menciptakan pendidikan yang unggul diperlukan adanya sebuah pengembangan pendidikan agar tercipta proses pengajaran yang baik (Minsih & D, 2018).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenjang pendidikan menengah formal yang memiliki peluang cukup besar untuk ikut serta dalam membangun sistem perekonomian dengan memanfaatkan tahap perkembangan remaja. Siswa SMK adalah salah satu sumber daya manusia yang potensial, mempunyai kemampuan hidup mandiri dengan keterampilan dan penguasaan ilmu dari program dan jurusan yang di pilih dan di miliki untuk langsung menerapkan pada lapangan pekerjaan yang tersedia. Pendidikan sekolah menengah kejuruan (SMK) di harapkan akan menghasilkan lulusan yang terampil, berkarakter dan mampu untuk bersaing di pasar global.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah jenis sekolah menengah di Indonesia yang memberikan pendidikan kejuruan kepada. SMK bertujuan untuk memberikan keterampilan dan pengetahuan praktis kepada siswa agar mereka siap untuk memasuki dunia kerja setelah lulus. Berbeda dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang lebih menekankan pada pendidikan umum, SMK fokus pada pembelajaran kejuruan dan keterampilan praktis yang dapat di aplikasikan langsung dalam dunia kerja. Siswa di SMK dapat memilih dari berbagai program kejuruan yang sesuai dengan minat dan bakat mereka, seperti kejuruan teknik, pertanian, pariwisata, kesehatan, dan lain-lain. Pendidikan di SMK tidak hanya mencakup mata pelajaran teoritis, tetapi juga melibatkan pembelajaran praktis, magang di industri, serta proyek-proyek praktis yang relevan dengan bidang

kejuruan yang di pilih oleh siswa. Tujuan utama SMK adalah memberikan kesiapan kepada siswa untuk langsung terjun ke dunia kerja atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi sesuai dengan bidang kejuruan yang dipelajari.

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, maka sekolah menengah kejuruan (SMK) yang merupakan lembaga pendidikan bertanggungjawab mempersiapkan lulusannya menjadi tenaga kerja yang terampil dan berkualitas. SMK N 1 Lintongnihuta merupakan salah satu SMK yang berada di wilayah Humbang Hasundutan dan memiliki jurusan Bisnis Konstruksi Dan Properti (BKP). Pada bidang keahlian Bisnis Konstruksi Dan Properti terdapat beberapa program mata pelajaran keahlian yang mendukung tercapainya lulusan yang bermutu, diantaranya adalah mata pelajaran Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti, Pelaksanaan dan Pengawasan Konstruksi dan Properti, Estimasi Biaya Konstruksi dan Properti, Pengelolaan Bisnis Konstruksi dan Properti, dan Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Untuk mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti terdapat kompetensi dasar yang harus di kuasai siswa, salah satunya adalah Pengukuran lokasi properti. Mempelajari materi Pengukuran lokasi properti sangatlah penting karena bertujuan supaya siswa/i terampil menentukan Pengukuran lokasi properti, dengan demikian siswa pada akhirnya terampil dalam menggunakan dan mengolah Pengukuran lokasi properti serta dapat mengukur lokasi properti yang tepat dan sesuai standar yang telah di tentukan.

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang berlaku di SMK Negeri 1 Lintongnihuta adalah sebesar 65. Dari data nilai ulangan harian siswa yang telah

dikumpulkan sebelumnya, masih terdapat siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut perolehan nilai ulangan harian siswa yang di hasilkan melalui pengamatan di sekolah yang diberikan oleh guru mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Konstruksi dan Properti di kelas XI.

Tabel 1. 1 Peroleh Nilai Ulangan Harian Perencanaan Bisnis Konstruksi Dan Properti 2022/2023

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
2022/2023	<65	16	69,56%	Tidak Kompeten
	65-76	5	21,73%	Cukup Kompeten
	77-88	2	8,69%	Kompeten
	89-100	0	0%	Sangat Kompeten

Sumber : Guru Mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Konstruksi Dan Properti

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa kelas XI BKP 2 berjumlah 23 siswa. Hasil ujian harian siswa kelas XI BKP 2 pada mata pelajaran Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti diketahui bahwa dari 23 nilai <65 terdapat 16 orang dengan persentasi 69,56% dengan kategori membutuhkan bimbingan, nilai 65-76 terdapat 5 siswa dengan persentasi 21,73% dengan keterangan Cukup, nilai 77-88 terdapat 2 orang dengan persentasi 8,69% dengan keterangan Baik, nilai 89-100 dengan persentasi 0%. Maka dari data hasil belajar siswa dapat dikatakan belum optimal.

Rendahnya nilai siswa pada mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti disebabkan oleh proses pembelajaran yang monoton dimana lebih banyak didominasi guru, yang menyebabkan siswa menjadi lebih mudah bosan, dan mengantuk. Siswa yang belum mencapai standar kompetensi dikarenakan siswa kurang memahami penjelesan guru, siswa juga kurang tertarik dikarenakan

guru masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Informasi lain yang peneliti peroleh saat melakukan observasi adalah aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran masih kurang, terlihat dari adanya siswa yang kurang merespon pada saat pembelajaran sedang berlangsung

Dalam proses pendidikan, guru harus memilih media yang tepat agar tujuan-tujuan yang diinginkan dapat terwujud dalam diri peserta didik karena dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat di butuhkan peran media untuk lebih meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran tentu saja memerlukan media yang tepat dan kreatif agar suasana pembelajaran tetap menyenangkan dan tidak membosankan.

Hasil penelitian telah memperlihatkan media menunjukkan keunggulannya membantu para guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan lebih mudah di tangkap peserta didik (Wahid, 2018). Jadi penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana dalam mendukung penyampaian suatu informasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran di nilai sungguh-sungguh berguna bagi guru di kelas. Media pembelajaran di desain dengan inovatif dan atraktif maka akan menambah kualitas dan hasil belajar pembelajar di kelas (Muhson, 2010). Media sangat memberikan peran penting

untuk membangkitkan rasa semangat pada diri peserta didik pada saat mengikuti pelajaran. Menurut Kurniawati dan Nita (2018) Penggunaan media pembelajaran selain sebagai media yakni sebagai pembuat proses interaksi, komunikasi serta penyampaian sebuah materi antara pendidik dan pembelajar supaya kegiatan pembelajaran berlangsung secara tepat dan efisien. Media pembelajaran yang interaktif terbukti berhasil dan dapat digunakan untuk belajar pada berbagai macam level dari pendidikan serta memberikan banyak dampak positif terutama di Indonesia dimana media interaktif dapat membuat proses belajar peserta didik menjadi lebih mudah (Osman, 2015)

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat di bantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Syaiful & Aswan, 2016). Media pembelajaran interaktif dapat di jadikan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik, sehingga lebih disukai oleh peserta didik dan tidak membosankan. Media pembelajaran interaktif yang berbasis komputer merupakan pilihan yang tepat dan sesuai untuk situasi perkembangan teknologi saat ini dimana dapat dibuat dengan berbantuan perangkat lunak (*software*). Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah *Adobe flash*.

Adobe Flash CS 6 adalah sebuah platform pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat konten multimedia interaktif. Perangkat lunak ini pertama kali dikembangkan oleh Macromedia pada tahun 1996, sebelum kemudian diakuisisi oleh *Adobe Systems* pada tahun 2005. *Adobe FlashCS 6*

memungkinkan pengguna untuk membuat animasi, permainan, aplikasi web, dan konten multimedia interaktif lainnya.

Salah satu keunggulan utama dari *Adobe FlashCS 6* adalah kemampuannya untuk menghasilkan animasi yang menarik dan interaktif. Selain itu, *Adobe FlashCS 6* juga mendukung berbagai format file multimedia seperti gambar, audio, dan video. Hal ini memungkinkan pengguna untuk menggabungkan berbagai jenis media dalam satu proyek *Flash*. Misalnya, pengguna dapat menyisipkan video ke dalam animasi *Flash* atau membuat tata letak yang menarik dengan menggabungkan gambar dan teks. Hal ini memungkinkan pengguna untuk membuat situs web yang lebih menarik dan berinteraksi dengan pengguna.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Adobe Flash CS 6* terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti siswa kelas XI SMK N 1 Lintongnihuta”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Hasil belajar Siswa kelas XI BKP SMK N 1 Lintongnihuta pada kompetensi Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti belum optimal.
2. Proses pembelajaran yang monoton menyebabkan rendahnya hasil belajar Siswa kelas XI BKP SMK N 1 Lintongnihuta pada mata pelajaran Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti.
3. Guru lebih mendominasi ketika proses pembelajaran sedang berlangsung

sehingga Siswa lebih mudan bosan saat proses pembelajaran sedang berlangsung

4. Siswa belum mencapai standard kompetensi karena kurang memahami penjelasan guru
5. Siswa kurang tertarik dengan materi pembelajaran dikarenakan masih menggunakan metode ceramah.
6. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar berbasis multimedia interaktif pada kompetensi Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Propertikelas XI Bisnis Konstruksi Dan Properti SMK N 1 Lintongnihuta.
7. Siswa kurang merespon pada saat pembelajaran sedang berlangsung yang membuat aktivitas belajar Siswa masih kurang

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada masalah yang mencakup pengaruh serta perbedaan rata-rata antara dua perlakuan secara signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Flash CS 6* terhadap hasil belajar siswa kelas XI Bisnis Konstruksi Dan Properti SMK N 1 Lintongnihuta.
2. Materi pokok dalam penelitian ini adalah Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dapat ditarik rumusan masalah

yaitu apakah terdapat pengaruh serta perbedaan rata-rata antara dua perlakuan secara signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Flash CS 6* terhadap hasil belajar siswa kelas XI Bisnis Konstruksi Dan Properti SMK N 1 Lintongnihuta.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh serta perbedaan rata-rata antara dua perlakuan secara signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Flash CS 6* terhadap hasil belajar siswa kelas XI Bisnis Konstruksi Dan Properti SMK N 1 Lintongnihuta.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal-hal yang diungkapkan pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, manfaat penelitian dapat dibedakan menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian teoritis memiliki berbagai manfaat, baik dalam bidang ilmu pengetahuan. Manfaat teoritis juga dapat menjadi tambahan dalam ilmu pengetahuan mengenai perencanaan bisnis konstruksi dan properti dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 6*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberi manfaat sebagai bahan acuan dan penelitian yang lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang di dapatkan dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Peneliti

Media *Adobe Flash* ini dapat digunakan sebagai bahan informasi dalam melanjutkan penelitian yang lebih dalam.

b. Bagi Pendidik Mata Pelajaran

Untuk membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Media *Adobe Flash CS 6* untuk proses pembelajaran Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti.

c. Bagi Peserta Didik

Dapat digunakan sebagai sarana penambahan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran mandiri.

d. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mutu pembelajaran sekolah