BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di dalam aspek kehidupan manusia Pendidikan bertujuan sebagai sarana yang dapat mengarahkan, mengembangkan, dan membimbing orang menuju kehidupan yang lebih baik. Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam setiap kehidupan manusia yang tidak bisa ditinggalkan. Pendidikan adalah upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik untuk peran mereka dimasa depan melalui kegiatan orientasi, pengajaran dan pelatihan. Melalui pendidikan manusia dapat memahami dirinya dalam beradaptasi dengan lingkungannya. Dalam konteks ini pendidikan dapat membentuk karakter manusia menjadi lebih baik (Santika, 2021).

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pada Pasal 49 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tertulis bahwa tujuan umum dalam pendidikan menengah kejuruan adalah menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, menyiapkan peserta didik agar mampu berkarir, ulet dan gigih dalam berkompetensi di lingkungan kerja. SMK adalah sekolah menengah kejuruan yang memberikan pendidikan dan pelatihan untuk mempersiapkan siswa menjadi tenaga kerja terampil di bidang tertentu. Salah satu contoh SMK adalah SMK Negeri 5 Medan yang terletak di Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, SMK ini memiliki salah satu program keahlian yaitu Desain Permodelan dan Informasi Bangunan pada mata pelajaran dasar-dasar desain pemodelan dan informasi bangunan dalam fase E terdiri dari beberapa elemen, salah satunya elemen 4 yaitu teknik dasar

pada pekerjaan desain permodelan dan informasi bangunan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada salah satu kelas X DPIB SMK Negeri 5 Medan yang berjumlah 32 orang. Pada saat melakukan observasi, menemukan beberapa masalah yang terjadi dikelas, seperti ditemukan guru mata pelajaran dasar-dasar desain permodelan dan informasi bangunan fase E elemen 4 masih mengandalkan PowerPoint sebagai satu-satunya media pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa. Dimana beberapa siswa masih ada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Dari hasil wawancara terhadap beberapa siswa kelas X DPIB SMK Negeri 5 Medan Kurangnya variasi media pembelajaran dapat menyebabkan siswa merasa bosan, kurang termotivasi, dan kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang baik.

Tabel 1. 1 Hasil Belajar dasar-dasar desain pemodelan dan informasi bangunan pada fase E elemen 4 Kelas X Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Predikat
2023/2024	< 75	12	37,51%	Belum Kompeten
	75 – 79	16	50%	Cukup Kompeten
	80 – 89	3	9,37%	Kompeten
	90 – 100	1	3,12 %	Sangat Kompeten

(Sumber : Guru mata pelajaran dasar-dasar desain pemodelan dan informasi bangunan pada fase E elemen 4 X SMK Negeri 5 Medan)

Data di atas diperoleh dengan hasil wawancara dengan guru bidang studi, data hasil belajar yang diperoleh pada mata pelajaran dasar-dasar desain pemodelan dan informasi bangunan pada fase E elemen 4 masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hasil belajar yang didapatkan oleh siswa kelas X DPIB tidak sesuai dengan

standar peraturan undang undang, dari hasil belajar beberapa siswa tersebut masih perlu ditingkatkan, maka diperlukan penambahan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian utuh dalam sistem pembelajaran maka dari itu, penggunaannya harus dapat membawa peningkatan dalam perolehan hasil belajar peserta didik (Rahmatullah, 2020). Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan minat siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan guru dapat menyajikan data dengan padat dan menarik. Jenis- jenis media pembelajaran adalah Media Cetak, Media Audiovisual, Media Interaktif, Media Visual, dan Media Audio. Pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif, yaitu Media yang mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan penggunaan dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game.

Salah satu media pembelajaran Interaktif ialah *Macromedia Flash* adalah platform multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk animasi, game dan aplikasi pengayaan internet yang dapat dilihat, dimainkan, dan dijalankan di Adobe Flash Player (Kusumadewi, 2020). Memanfaatkan media dan teknologi pembelajaran secara optimal untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Dengan demikian guru akan dapat mengembangkan secara lebih luas metode pembelajaran yang diterapkan, memperluas wawasan dan efisiensi proses belajar mengajar (wang, 2021). Melalui *macromedia flash*, proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Pembelajaran dengan multimedia ini akan memberikan keleluasaan peserta didik untuk melakukan eksplorasi terhadap hal yang baru mereka temui. Multimedia interaktif berbasis flash dinyatakan valid oleh para ahli.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Dalam pengertian lain, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai. Pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Hulu, 2022). Penilaian hasil belajar memiliki tujuan tersendiri dalam pembelajaran. Tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk mendapat pengetahuan siswa mana yang berhak melanjutkan pembelajaran karna sudah berhasil menguasai materi dan apakah metode pengajaran yang digunakan sudah tepat atau belum (Laoli, 2022).

Untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran dasar-dasar desain pemodelan dan informasi bangunan pada fase E elemen 4 tidak lepas dari semua komponen pendukung proses pembelajaran di kelas yaitu siswa, guru dan media pembelajaran. Berperannya ketiga komponen tersebut dengan baik sangat memungkinkan tercapainya pemahaman siswa yang lebih baik. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* yang dapat membuat siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih konkrit, sehingga pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan.

Media pembelajaran interaktif *Macromedia flash* adalah termasuk aplikasi yang menarik, ukuran filenya kecil dengan kualitas yang baik, hardwarenya tidak tinggi dan mampu menyajikan pesan audio visual yang terdiri dari gambar, text, animasi bergerak sederhana serta efek-efek lainnya secara jelas kepada peserta didik dengan berbagai gambar animasi sehingga peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan pendidik, serta dapat membawa kesegaran baru bagi

pengalaman belajar peserta didik. *Macromedia flash* termasuk dalam kelompok multimedia yakni cara menyampaikan pesan dengan berbagai jenis bahan belajar yang terangkum menjadi satu paket, dapat memberikan pengalaman yang beragam dari segala media, mampu menghilangkan kejenuhan siswa karena media yang digunakan bervariasi. Belajar dengan menggunakan *Macromedia flash* dapat langsung mencari bagian materi yang belum diketahui melalui tombol yang telah disediakan tanpa harus menggulir halaman ke atas maupun ke bawah.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Bidang Keahlian Teknik Konstruksi dan Bangunan pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut

1. Situasi kondisi keadaan kelas saat kegiatan belajar mengajar belum kondusif.
2. Hasil belajar dalam mata pelajaran dasar-dasar desain pemodelan dan informasi bangunan pada fase E elemen 4 yaitu 37,51% siswa masih belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum bernilai 75 (KKM).
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif *macromedia flash* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar desain pemodelan dan informasi bangunan pada fase E elemen 4 di SMK Negeri 5 Medan.

4. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar desain pemodelan dan informasi bangunan pada fase E elemen 4 di SMK Negeri 5 Medan.

1.3. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya masalah maka perlu ada pembatasan masalah agar mempermudah penelitian dan memungkinkan tercapainya hasil yang maksimal dan terarah :

1. Materi pembelajaran yang diajarkan pada penelitian ini adalah pada mata pelajaran dasar-dasar desain pemodelan dan informasi bangunan pada fase E elemen 4 di SMK Negeri 5 Medan T.A 2024/2025 Semester Ganjil.
2. Media pembelajaran yang diteliti dibatasi pada media multimedia interaktif yaitu *macromedia flash* dan media *powerpoint*
3. Hasil belajar yang ditinjau pada penelitian ini adalah ranah kognitif pada mata pelajaran dasar-dasar desain pemodelan dan informasi bangunan pada fase E elemen 4 di SMK Negeri 5 Medan T.A 2024/2025 Semester Ganjil.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran dasar-dasar desain pemodelan dan informasi bangunan pada fase E elemen 4 siswa kelas X Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini ialah Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif *Macromedia flash* terhadap hasil belajar Dasar -Dasar DPIB fase E elemen 4 dibandingkan dengan media *powerpoint* di SMK Negeri 5 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu :

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan hasil belajar siswa
- b. Meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar
- c. Menambah wawasan siswa dalam belajar
- d. Memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

2. Bagi Guru

- a. Meningkatkan kualitas ilmu pengetahuan bagi guru
- b. Menambah pengetahuan strategi pengajaran yang tepat untuk pengajaran
- c. Sebagai alternatif atau pandangan dalam melaksanakan pembelajaran dikelas

3. Bagi Mahasiswa

- a. Dapat menjadi referensi terhadap penelitian serupa untuk peningkatan ilmu pendidikan.
- b. Menambah wawasan dan pengalaman mahasiswa untuk menjadi tenaga pendidik.