

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aspek yang sangat penting dalam hidup kita, yang berarti setiap individu di Indonesia berhak untuk mengaksesnya dan diharapkan dapat terus berkembang di dalamnya. Dengan pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, baik melalui jalur pendidikan formal maupun non-formal. Pendidikan nasional berfungsi untuk meningkatkan kemampuan dan membentuk kepribadian serta peradaban bangsa melalui pengembangan potensi peserta didik yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan menguasai ilmu pengetahuan serta teknologi (IPTEK).

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat” (Wutsqa. 2022, hlm. 2). Menurut Gaeta, lavadera & Pastore (dalam Tsamarah. 2022, hlm 2) “Pendidikan kejuruan adalah suatu wadah yang mempersiapkan tenaga kerja yang terlatih, terampil, dan professional. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja. Pemerintah memandang SMK sebagai institusi yang mampu mencetak tenaga kerja siap pakai, memenuhi kualifikasi di sektor industri, perdagangan, dan

jasa, serta memiliki kemampuan untuk mandiri dan menciptakan lapangan kerja sendiri.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan menengah formal yang memiliki potensi besar dalam berkontribusi terhadap pembangunan ekonomi, dengan memanfaatkan masa perkembangan remaja. Siswa SMK merupakan sumber daya manusia yang memiliki potensi tinggi, dibekali keterampilan dan pengetahuan sesuai dengan program keahlian atau jurusan yang mereka pilih, sehingga siap untuk langsung terjun ke dunia kerja. Pendidikan di SMK diharapkan mampu mencetak lulusan yang tidak hanya terampil dan berkarakter, tetapi juga memiliki daya saing di tingkat global.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah jenjang pendidikan menengah formal yang menyiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja dan mengembangkan kemampuan profesional sesuai bidang keahlian tertentu.. SMK setara dengan SMA, SMK berfokus pada pendidikan vokasi, yakni pendidikan yang mengajarkan keterampilan teknis dan praktis untuk profesi tertentu. Lulusan SMK umumnya dibekali kompetensi yang memungkinkan mereka langsung bekerja, berwirausaha, atau melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi. SMK tidak hanya memberikan pelajaran umum, tetapi juga mengajarkan keahlian khusus sesuai dengan bidang tertentu yang diminati oleh peserta didik yang disesuaikan dengan kebutuhan industri, seperti teknik, bisnis, pariwisata, dan Kesehatan. 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. SMK juga bertujuan untuk

membekali siswa dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni agar mereka dapat mengembangkan diri di kemudian hari, baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan memberikan kesiapan kepada siswa untuk langsung terjun ke dunia kerja.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran yang sangat penting dan strategis di era Revolusi Industri 4.0. Perubahan teknologi yang sangat cepat dan kompleks menuntut dunia pendidikan, khususnya SMK, untuk tidak hanya mencetak lulusan yang siap kerja, tetapi juga lulusan yang memiliki kemampuan adaptif, inovatif, dan digital literate. SMK tidak lagi cukup hanya berfokus pada keterampilan manual atau teknik dasar, tetapi juga harus membekali siswa dengan kompetensi abad 21, seperti berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, kolaborasi, serta penguasaan teknologi modern seperti Internet of Things (IoT), kecerdasan buatan (AI), Big Data, dan automasi industri. Dalam konteks ini, pembelajaran di SMK harus ditransformasi agar lebih kontekstual, berbasis proyek, dan selaras dengan kebutuhan industri digital masa kini. Melalui pendekatan-pendekatan tersebut, SMK diharapkan tidak hanya mampu menghasilkan tenaga kerja yang kompeten secara teknis, tetapi juga mandiri secara ekonomi, mampu menciptakan lapangan kerja, dan berkontribusi pada pembangunan nasional yang berkelanjutan. SMK juga diharapkan menjadi garda terdepan dalam menyiapkan generasi muda Indonesia yang unggul dan siap bersaing di tingkat global dalam menghadapi tantangan era digital dan industri masa depan.

Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan. (2024), bahwa Spektrum Keahlian Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan pada Kurikulum Merdeka sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU terdiri atas: bidang keahlian, program keahlian, dan konsentrasi keahlian. Perubahan program keahlian dari Teknik Konstruksi dan Properti (TKP) menjadi Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP) di SMK merupakan bagian dari restrukturisasi spektrum keahlian dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Perubahan ini didasarkan pada Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 165/M/2021 tentang Program Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan, yang menekankan penataan ulang spektrum keahlian sesuai kebutuhan dunia kerja. Program Keahlian Teknik Konstruksi dan Properti (TKP) diubah/dikonversi menjadi Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP) agar lebih spesifik pada pembangunan perumahan, pengelolaan perumahan, dan konstruksi bangunan secara umum. Program ini berfokus pada teknik konstruksi bangunan, furniture perkayuan, pengukuran tanah, perhitungan Anggaran Biaya (RAB), dan pengawasan konstruksi. Perubahan ini bertujuan agar lulusan lebih relevan dengan permintaan industri jasa konstruksi dan perumahan saat ini. Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), Sitanggang, Luthan, dan Hamid (2019) menjelaskan bahwa kualifikasi spesifik lulusan SMK adalah: 1) mampu melaksanakan suatu tugas spesifik dengan menggunakan alat dan informasi di bawah pengawasan langsung atasannya, 2) memiliki pengetahuan operasional dasar dan pengetahuan faktual bidang kerja spesifik, dan 3) bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab membimbing orang lain. Sejalan dengan program revitalisasi SMK dan SMK Pusat Keunggulan, maka perubahan pembelajaran pada

SMK Pusat Keunggulan dilakukan dengan penataan spektrum keahlian SMK sesuai tuntutan kebutuhan dunia kerja, yaitu: dunia usaha, dunia industri, badan usaha milik negara / badan usaha milik daerah, instansi pemerintah atau lembaga lainnya serta perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya. Spektrum Keahlian SMK adalah acuan untuk pembukaan dan penyelenggaraan bidang / program keahlian pada SMK. Perubahan yang mendasar pada spektrum keahlian tersebut adalah perancangan acuan secara nasional di bidang keahlian dan program keahlian. Kompetensi keahlian yang selanjutnya disebut konsentrasi keahlian dikembangkan oleh satuan pendidikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dunia kerja yang menjadi mitra sekolah, potensi daerah dan kondisi masing-masing SMK.

Untuk mencapai tujuan pendidikan dalam konteks posisinya sebagai acuan bagi para penyelenggara pendidikan di Indonesia, salah satu lembaga pendidikan formal adalah SMK. SMK Negeri 2 Medan telah menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar yang dimana struktur kurikulum ini didasari tiga hal yaitu berbasis kompetensi, pembelajaran yang fleksibel dan karakter Pancasila. SMK Negeri 2 Medan adalah salah satu sekolah menengah kejuruan negeri yang ada di kota Medan. SMK Negeri 2 Medan ini terletak di Jl. STM No.12A, Sitirejo II, Kec. Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara 20217. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Program Keahlian Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP) di kelas X SMK Negeri 2 Medan adalah dasar dasar teknik konstruksi dan perumahan. Terdapat perubahan pada Kurikulum Merdeka Belajar dengan Kurikulum sebelumnya pada program keahlian Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP), salah satunya adalah mata pelajaran. Pada kurikulum ini, mata pelajaran Dasar

Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan dibagi menjadi beberapa elemen yaitu proses bisnis pada pekerjaan konstruksi dan perumahan, perkembangan teknologi dan dunia konstruksi dan perumahan, profesi dan kewirausahaan serta peluang usaha pada pekerjaan konstruksi dan perumahan, teknik dasar teknik konstruksi dan perumahan, keselamatan dan Kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) dan budaya kerja industry, perhitungan statika bangunan, dasar konstruksi bangunan dan perumahan, ukur tanah dan gambar teknik. Mata pelajaran tersebut dijadikan elemen pada Kurikulum Merdeka dan mata pelajaran pada Kurikulum ini yaitu Dasar-Dasar Teknik Konstruksi Dan Perumahan (TKP).

Rendahnya capaian kompetensi siswa SMK serta adanya kesenjangan antara materi dan media pembelajaran yang diajarkan di sekolah dengan yang diterapkan di dunia industri mengakibatkan kurang tercapainya tujuan pembelajaran (Pratama & Wiyono. 2021, hlm 2). Faktor-faktor yang diharapkan dapat mempengaruhi prestasi siswa antara lain: buku pelajaran, media pembelajaran, kemampuan siswa, motivasi dan antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta kompetensi guru dalam mengatur strategi pembelajaran (Hartoyo dalam Pratama & Wiyono. 2021, hlm 2). Fitriyanto & Idjar (2021, hlm. 73) menyatakan bahwa, Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Meskipun guru sudah menyampaikan materi secara perlahan dan mengulanginya beberapa kali, peserta didik masih merasa sulit untuk memahaminya. Salah satu masalah yang dihadapi adalah kurangnya kesesuaian media pembelajaran yang digunakan.

Pada elemen Gambar Teknik tersebut, materi yang diajarkan mencakup penggunaan alat gambar, Standar gambar teknik, dasar gambar proyeksi orthogonal (2D) dan Proyeksi Piktorial (3d) baik secara manual maupun menggunakan aplikasi perangkat lunak yang menjadi dasar dalam desain permodelan dan informasi bangunan.

Hasil observasi penulis pada februari di SMK Negeri 2 Medan didapatkan tabel nilai hasil belajar elemen gambar teknik kelas X Program Keahlian TKP, bahwa hasil belajar siswa ada yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan ada yang tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah tersebut adalah 70. Terlihat pada tabel berikut

Tabel 1. 1 Nilai ujian Akhir semester Ganjil Tahun AJARAN 2024/2025 Hasil Belajar Elemen gambar teknik siswa Kelas X TKP SMK Negeri 2 Medan

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah siswa	Persentase(%)	Keterangan
2024/2025	90-100	2	6,45%	Sangat Kompeten
	80-89	5	16,13%	Kompeten
	70-79	9	29,03%	Cukup Kompeten
	< 70	15	48,39%	Tidak Kompeten
Jumlah Siswa		31	100%	-

(Sumber: Data Nilai Ujian Akhir Semester Ganjil SMK Negeri 2 Medan)

Dari Tabel diatas hasil belajar gambar teknik semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah peserta didik 31 orang, yang memperoleh nilai <70 kategori tidak kompeten sebanyak 15 siswa, nilai 70-79 kategori cukup kompeten sebanyak 9 siswa, nilai 80-89 kategori kompeten sebanyak 5 siswa, dan nilai kategori sangat kompeten 90-100 sebanyak 2 siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru elemen Gambar teknik kelas X TKP SMK Negeri 2 Medan, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut antara lain: (1) Guru dan siswa memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran dan kurikulum merdeka. (2) Hasil belajar siswa yang masih rendah. (3) Keterbatasan sumber daya, (4) Pemahaman siswa terhadap materi menggambar teknik, masih belum optimal.

Informasi yang diperoleh penulis dari observasi dan pada saat melaksanakan kegiatan pengenalan lapangan persekolahan 2, penulis melihat keadaan kelas saat proses pembelajaran yang monoton dimana lebih banyak didominasi guru, yang menyebabkan siswa menjadi lebih mudah bosan, dan mengantuk. Hal ini disebabkan karena media yang masih digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung pada elemen gambar teknik ini adalah metode konvensional dan masih menggunakan gambar manual. Metode ini membuat guru mendominasi kegiatan belajar mengajar dalam kelas sehingga siswa menjadi kurang tertarik, aktif, malas, merasa bosan, metode mengajar yang kurang menyenangkan dan media yang seadanya atau memang faktor internal / semangat belajar siswanya yang rendah dalam elemen gambar teknik. Disamping itu, hasil belajar diatas ketika siswa mengumpulkan hasil tugas gambarnya dan guru akan menilai hasil pekerjaan peserta didik kadang cenderung tugas peserta didik tersebut tidak efektif dan kadang tidak selesai saat menggunakan metode menggambar manual. 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.

Seiring dengan perkembangan dunia konstruksi dan arsitektur, proses pembuatan gambar telah dipermudah dengan hadirnya aplikasi-aplikasi modern yang sangat membantu dalam proses perencanaan bangunan gedung, seperti *AutoCad*, *Archicad*, *Sketchup 3D*, *Autodesk 3d Max* dan lain sebagainya. Semua aplikasi tersebut diciptakan guna mempermudah pengerjaan gambar bangunan konstruksi.

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan mata pelajaran yang akan disampaikan oleh pengajar, karena tidak semua media pembelajaran bisa diterapkan pada semua mata pelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa dapat termotivasi dengan model pembelajaran aktif yang diterapkan di SMK Negeri 2 Medan. Diharapkan pembelajaran akan lebih baik, dalam kegiatan belajar mengajar guru menggunakan model pembelajaran konvensional, yang mana siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru.

Dalam kegiatan pendidikan, pemilihan media yang sesuai oleh guru sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dalam diri siswa. Hal ini disebabkan karena dalam setiap bentuk komunikasi pembelajaran, media memiliki peran yang krusial untuk meningkatkan efektivitas dalam mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran membutuhkan media yang tepat serta inovatif agar suasana belajar tetap menarik 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 *Sketchup*.

Sketchup adalah program grafis 3D yang dikembangkan oleh Google dengan mengombinasikan seperangkat alat yang sederhana, tetapi sangat handal dalam desain grafis 3D. Menurut Mayita (2011: 1) Perangkat lunak Google Sketchup adalah sebuah perangkat lunak untuk menghasilkan model 3D di mana penggunaannya relatif mudah sehingga dapat digunakan untuk proses eksplorasi desain massa bangunan, struktur, maupun persentasi akhir.

Penelitian yang dilakukan oleh (Zakaria, Nizamuddin Fairus, 2021) yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Animasi 3D Sketchup Pada Kompetensi dasar Menerapkan Prosedur Pekerjaan Konstruksi”, menyatakan bahwa mengajar menggunakan media tutorial *Setchup* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Pendapat di atas menunjukkan bahwa aplikasi ini cukup efektif digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran, sebab mampu menciptakan model visual 3D sesuai dengan bentuk aslinya yang dapat dieksplorasi scara detail namun mudah dalam pelaksanaannya. Selain sebagai salah satu media pembelajaran, *Sketchup* juga sering digunakan oleh mahasiswa / praktisi lapangan untuk membuat model 3D bangunan sebagai tolak ukur keadaan nyata.

Selain memperhatikan media pembelajaran yang digunakan, perlu kiranya memperhatikan kreativitas belajar siswa, karena kreativitas dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat menimbulkan ketertarikan siswa sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Melihat fenomena dan potensi tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Berkaitan dengan lingkup penelitian yang dilakukan di SMK dimana setiap siswa dituntut untuk ahli dalam bidang tertentu, maka perlu diperhatikan kreativitas belajar siswa.

Kreativitas dapat di artikan sebagai pola pikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang mencirikan hasil artistic, penemuan ilmiah, dan penciptaan secara mekanik. (Hadi Gunawan Sakti 2017:332). Sedangkan menurut Yesi Budiarti (2015:66) menyatakan bahwa: “Kreativitas diartikan sebagai penemuan atau penciptaan suatu ide yang baru atau ide yang belum pernah ada sebelumnya. “Kreativitas di artikan pula semua usaha produktif yang unik dari individu”. Maka dalam dunia pendidikan kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam memahami suatu pelajaran atau memaknai dari semua kegiatan yang akan di lakukan”.

Media pembelajarn diharapkan mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa karena di dalam media pembelajaran ini tidak hanya membuat siswa aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, tetapi media ini juga dapat meningkatkan inisiatif dan partisipasinya. Bagi siswa yang memiliki Kreativitas yang tergolong tinggi dibelajarkan dengan media *Sketchup* tentunya akan semakin meningkatkan

keaktifan siswa dalam hal belajar sehingga hasil belajarnya lebih tinggi. Siswa yang memiliki kreativitas belajar yang tergolong rendah dibelajarkan dengan media *Sketchup* belum tentu memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibanding dibelajarkan dengan menggunakan media *Autocad*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Media Pembelajaran dan kreativitas Terhadap Hasil Belajar Gambar teknik Kelas X Program Keahlian Teknik Konstruksi Dan Perumahan (TKP) SMK Negeri 2 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan yang menjadi Identifikasi permasalahan adalah hasil belajar mata Pelajaran gambar teknik. Sementara variabel lainnya yang diduga mempunyai hubungan dengan hasil belajar Gambar teknik adalah pengaruh media *AutoCAD*. Oleh karena itu, dapat diidentifikasi permasalahan yang mempunyai kaitan dengan variabel penelitian adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar Siswa kelas X TKP SMK Negeri 2 Medan pada elemen Gambar Teknik belum optimal.
2. Proses pembelajaran yang monoton menyebabkan rendahnya hasil belajar Siswa kelas X TKP SMK Negeri 2 Medan

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. Media pembelajaran yang dilakukan guru di sekolah masih bersifat konvensional atau menggambar secara manual pada elemen gambar Teknik.
7. Pengetahuan siswa tentang gambar teknik cenderung rendah
8. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam peroses belajar mengajar pada Elemen Gambar Teknik kelas X TKP SMK Negeri 2 Medan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, peneliti memberi Batasan masalah yaitu,

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X TKP SMK Negeri 2 Medan.
2. Elemen yang akan dipelajari adalah Gambar Teknik dengan materi Menggambar Proyeksi Orthogonal siswa kelas X TKP SMK N 2 Medan.
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran *Sketchup* untuk kelas eksperimen dan media pembelajaran

Konvensional menggunakan *Autocad* pada kelas kontrol pada siswa kelas X SMK N 2 Medan pada elemen Gambar Teknik.

4. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar siswa pada aspek kognitif, psikomotorik atau kombinasi materi pokok gambar teknik siswa kelas X Program Keahlian Teknik Konstruksi dan Perumahan SMK Negeri 2 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan Batasan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka permasalahan yang akan di kaji dalam penelitian ini yaitu,

1. Apakah penggunaan Media Pembelajaran memberikan pengaruh signifikan terhadap Terhadap Hasil belaja Gambar teknik Kelas X Program Keahlian Teknik Konstruksi Dan Perumahan (TKP) SMK Negeri 2 Medan?
2. Apakah kreativitas belajar memberi pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar gambar teknik siswa kelas X TKP SMK N 2 Medan?
3. Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran dan Kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada elemen Gambar Teknik siswa kelas X TKP SMK N 2 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalh diatas, maka dapat disimpulkan tujuan diadakan penelitian ini adalah,

1. Untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Gambar teknik Kelas XI Program Keahlian Teknik Konstruksi Dan Perumahan (TKP) SMK Negeri 2 Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar memberi pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar gambar teknik siswa kelas X TKP SMK N 2 Medan
3. Untuk menganalisis interaksi antara media pembelajaran dan Kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada elemen Gambar Teknik siswa kelas X TKP SMK N 2 Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal yang dikemukakan diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan serta terus memperbaharui model pembelajaran untuk meningkatkan hasil dan kualitas pembelajaran yang ada. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman penulis dalam melakukan penelitian, dan mengetahui cara menyusun modul pembelajaran yang baik, benar serta menarik bagi siswa, sehingga dapat

membantu dalam proses pembelajaran serta digunakan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik Bangunan di Universitas Negeri Medan.

b. Bagi Siswa

Sebagai upaya untuk membantu siswa dalam mempelajari dan memahami materi, serta menambah wawasan atau sumber belajar bagi siswa.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dikelas serta menambah referensi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran elemen gambar teknik di kelas X Teknik Konstruksi dan Perumahan TKP SMK Negeri 2 Medan.