

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah “pembelajaran” diturunkan dari kata dasar “ajar”. Istilah ini mengacu pada proses memberi petunjuk untuk mengetahui dan menjadikan makhluk hidup belajar. Menurut Bunyamin (2021), pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terdiri dari sejumlah elemen yang saling terhubung dan saling memengaruhi. Komponen-komponen utama dalam pembelajaran meliputi tujuan, materi, metode, serta evaluasi. Keempat elemen ini harus menjadi perhatian utama guru dalam memilih media, strategi, pendekatan, dan metode yang tepat untuk proses pembelajaran. Secara esensial, pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi ini bisa berlangsung secara langsung, seperti dalam kegiatan tatap muka, maupun tidak langsung melalui pemanfaatan berbagai media pembelajaran. Karena adanya perbedaan bentuk interaksi ini, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan melalui beragam pola. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 20, pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, kegiatan pembelajaran melibatkan lima pola interaksi, yaitu: (1) interaksi antara guru dengan peserta didik; (2) interaksi antar peserta didik; (3) interaksi antara peserta didik dengan

narasumber; (4) interaksi antara guru dan peserta didik dengan sumber belajar yang dirancang secara sistematis; serta (5) interaksi guru dan peserta didik dengan lingkungan sosial maupun lingkungan alam sekitar (Miarso, 2008). Pembelajaran sebagai sebuah sistem tentu juga diterapkan di berbagai jenjang dan satuan pendidikan, termasuk pada pendidikan kejuruan. Salah satu bentuk pendidikan kejuruan di Indonesia adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kompetensi spesifik di bidang tertentu.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang menyediakan beragam program keahlian vokasional guna mengembangkan keterampilan serta kemampuan berpikir kritis peserta didik (Hardianti dkk., 2022). Salah satu SMK yang berada di Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, adalah SMK Negeri 14 Medan. SMK Negeri 14 Medan merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini menyelenggarakan pendidikan kejuruan dengan menerapkan dua kurikulum yang berjalan secara bersamaan, yakni penerapan Kurikulum 2013 pada kelas XII, sedangkan kelas X dan XI menggunakan Kurikulum Merdeka. Salah satu program keahlian yang ada di sekolah ini adalah Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB).

Pada kelas X program keahlian DPIB, terdapat mata pelajaran Dasar-Dasar DPIB yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kompetensi awal dalam bidang konstruksi bangunan. Salah satu elemen penting dalam mata pelajaran ini adalah Statika Bangunan, yang mencakup materi tentang gaya,

beban, dan keseimbangan struktur. Materi ini sering dianggap sulit dipahami oleh peserta didik karena bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi yang kuat.

Peneliti telah melakukan observasi awal di SMK Negeri 14 Medan pada tanggal 8 Oktober 2025 untuk Tahun Ajaran 2025/2026 di Semester Ganjil. Hasil observasi menunjukkan bahwa nilai siswa kelas X DPIB dalam mata pelajaran Dasar-Dasar DPIB, khususnya pada materi Statika Bangunan, masih tergolong rendah. Data nilai tersebut ditampilkan dalam Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Perhitungan Statika Bangunan Kelas X DPIB

T. A	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
2023/2024	<75	28	80,56%	Tidak Kompeten
	75-79	5	13,89%	Cukup Kompeten
	80-89	2	5,56%	Kompeten
	90-99	0	0%	Sangat kompeten
	Jumlah	35	100%	-

Sumber: Guru SMK Negeri 14 Medan

Berdasarkan Tabel 1.1 dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu nilai 75, sebanyak 80,56% siswa berada dalam kategori tidak kompeten, 13,89% siswa dalam kategori cukup kompeten, 5,56% siswa dalam kategori kompeten, dan tidak ada siswa yang berada dalam kategori sangat kompeten. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dan peningkatan dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media yang tepat dan menarik agar hasil belajar siswa dapat meningkat secara optimal.

Salah satu faktor yang menyebabkan capaian belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) belum mencapai hasil yang maksimal adalah rendahnya partisipasi siswa dalam

kegiatan pembelajaran. Sebagian siswa tampak kurang fokus saat proses belajar berlangsung, bahkan terdapat yang menggunakan waktu di kelas untuk bermain game. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh keterbatasan sarana pendukung pembelajaran serta penggunaan metode yang masih konvensional, sehingga penyampaian materi belum sepenuhnya dapat dipahami oleh seluruh peserta didik. Dampak dari kondisi tersebut adalah menurunnya motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, terutama saat mempelajari materi Statika Bangunan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru produktif DPIB di SMK Negeri 14 Medan, diketahui bahwa model pembelajaran yang digunakan saat ini masih menerapkan pendekatan *discovery learning*. Dalam pendekatan tersebut, pendidik dituntut mampu merancang aktivitas pembelajaran yang menarik agar peserta didik terlibat aktif dalam menemukan dan memperoleh informasi secara mandiri (Marisya & Sukma, 2020). Akan tetapi, pelaksanaan pembelajaran pada kelas X SMK Negeri 14 Medan, khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar DPIB pada elemen Statika Bangunan, masih menghadapi berbagai permasalahan dalam praktiknya. Sebagian siswa tampak tidak memperhatikan penjelasan guru, bahkan beberapa siswa terlihat bermain game atau bercanda dengan temannya saat pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menyebabkan suasana kelas menjadi tidak kondusif, yang mengganggu konsentrasi siswa lain yang sebenarnya ingin fokus belajar.

Gejala tersebut dapat diamati dari beberapa kondisi, antara lain: (1) sebagian siswa tidak fokus ketika guru menjelaskan materi; (2) siswa cenderung

tidak mengajukan pertanyaan setelah pembelajaran selesai; (3) terdapat siswa yang bermain game saat guru menyampaikan materi maupun memberikan tugas; (4) suasana kelas menjadi kurang kondusif karena adanya kegaduhan; serta (5) siswa menunjukkan minat yang rendah ketika diminta mengerjakan tugas. Minimnya perhatian terhadap materi pelajaran menyebabkan peserta didik hanya menerima informasi secara satu arah tanpa keterlibatan aktif, sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar.

Sejalan dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus mengalami kemajuan, pendidikan juga dituntut untuk mampu mengikuti perubahan tersebut. Dunia pendidikan kini tidak bisa lagi lepas dari pemanfaatan teknologi informasi, khususnya dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mampu melakukan penyesuaian terhadap kurikulum yang digunakan, pendekatan pembelajaran, serta media yang digunakan agar sejalan dengan perkembangan zaman.

Salah satu wujud integrasi teknologi dalam bidang pendidikan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang berbasis platform digital. Media tersebut dikembangkan untuk menyampaikan materi secara lebih atraktif, visual, dan komunikatif, serta memberikan ruang interaksi antara guru dan peserta didik melalui penyisipan pertanyaan maupun kuis selama kegiatan belajar berlangsung.

Pada mata pelajaran Dasar-Dasar DPIB, khususnya elemen Statika Bangunan, penggunaan media interaktif berbasis platform diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan belajar sekaligus memperdalam pemahaman siswa

terhadap konsep dasar perencanaan dan analisis struktur bangunan. Media ini tidak hanya mempermudah penyampaian materi agar lebih konkret dan mudah dipahami, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, suasana belajar menjadi lebih dinamis dan menarik, serta berpotensi memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Fadilah & Rahayu, 2020).

Akan tetapi, dalam praktiknya pembelajaran di kelas X SMK Negeri 14 Medan masih didominasi oleh penggunaan media video yang bersifat satu arah atau konvensional. Situasi tersebut berdampak pada rendahnya minat sebagian siswa dalam mengikuti pelajaran, munculnya kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar DPIB, serta pencapaian hasil belajar yang masih belum optimal. Guru sebagai fasilitator pembelajaran juga belum secara optimal memanfaatkan media berbasis teknologi yang lebih interaktif dalam menyampaikan materi secara efektif dan menarik. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang diharapkan belum sepenuhnya tercapai, khususnya dalam aspek kognitif siswa.

Melihat permasalahan tersebut, dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan selaras dengan karakteristik peserta didik masa kini. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan ialah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis platform, yang memungkinkan penggabungan video pembelajaran dengan kuis interaktif dalam satu kesatuan kegiatan belajar. Fasilitas yang terdapat pada platform tersebut memungkinkan guru untuk menambahkan beragam jenis pertanyaan di sela-sela pemutaran video, sehingga

peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan materi yang sedang dipelajari. Melalui mekanisme ini, partisipasi siswa diharapkan meningkat, pemahaman terhadap konsep menjadi lebih optimal, serta capaian hasil belajar berpotensi mengalami peningkatan yang signifikan.

Bertolak dari permasalahan yang telah diuraikan, peneliti terdorong untuk melaksanakan suatu penelitian guna menganalisis sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini kemudian dirumuskan dengan judul sebagai berikut: “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Dasar-dasar DPIB Siswa Kelas X SMK Negeri 14 Medan.”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas X DPIB SMK Negeri 14 Medan, di antaranya sebagai berikut:

- a. Sebagian besar peserta didik kelas X DPIB SMK Negeri 14 Medan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75 pada mata pelajaran Dasar-Dasar DPIB di semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.
- b. Peserta didik kelas X DPIB masih memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi Dasar-Dasar DPIB, khususnya pada elemen Statika Bangunan yang bersifat teknis dan abstrak.

- c. Minat belajar peserta didik masih tergolong rendah karena proses pembelajaran cenderung bersifat satu arah, meskipun memanfaatkan media pembelajaran berbasis video.
- d. Media pembelajaran interaktif berbasis platform belum diterapkan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar DPIB, padahal media tersebut berpotensi mempermudah pemahaman materi secara lebih menarik.

1.3. Pembatasan Masalah

Penulis membatasi ruang lingkup penelitian agar pembahasan tetap fokus dan tidak terlalu umum. Adapun masalah-masalah yang menjadi batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X DPIB di SMK Negeri 14 Medan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026.
- b. Penelitian ini memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis platform, yaitu Edpuzzle, dalam proses pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar DPIB pada siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 14 Medan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026.
- c. Penelitian ini dilaksanakan pada materi elemen Statika Bangunan, bagian dari mata pelajaran Dasar-Dasar DPIB, dengan fokus pada pemahaman dasar terkait keseimbangan gaya, tumpuan, dan reaksi struktur bangunan sederhana.

- d. Penelitian ini dilakukan pada kelas X DPIB dengan menggunakan desain quasi-experimental, yang membagi peserta didik menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, pertanyaan penelitian dalam studi ini adalah: Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis platform berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X DPIB pada mata pelajaran Dasar-Dasar DPIB di SMK Negeri 14 Medan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis platform berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X DPIB pada mata pelajaran Dasar-Dasar DPIB di SMK Negeri 14 Medan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, baik dari segi teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam penerapan media pembelajaran interaktif berbasis platform. Hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif

dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Dasar-Dasar DPIB di tingkat SMK.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pencapaian hasil belajar siswa, sekaligus mendorong sekolah menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi sesuai perkembangan zaman.

2. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, guru dapat memperoleh referensi dan inspirasi dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis platform, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan komunikatif, serta berdampak lebih optimal terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis platform diharapkan dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa, serta memudahkan mereka memahami materi Dasar-Dasar DPIB, khususnya topik yang bersifat visual atau teknis seperti Statika Bangunan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi dan dasar pertimbangan untuk penelitian lanjutan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif, sekaligus menjadi pengalaman dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis platform di kelas.