

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam menghadapi kemajuan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin berkembang, sangat dibutuhkan sumber daya berkualitas yang dapat bersaing pada era globalisasi saat ini. Oleh karena itu dibutuhkan pendidikan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif. Dengan pendidikan diharapkan setiap individu mampu meningkatkan pola berpikir, cara bertindak, dan mampu berpartisipasi dalam perkembangan zaman saat ini.

Pendidikan adalah kegiatan yang berkaitan dengan pembinaan pengembangan bakat dan minat anak didik yang dilakukan secara sistematis dan terorganisasi. Pendidikan merupakan usaha yang bersifat mendidik, membimbing, membina, mempengaruhi dan mengarahkan dengan seperangkat ilmu pengetahuan (Akhtar & Akbar, 2008).

Pendidikan bertujuan mencetak manusia menjadi sumber daya yang handal dan terampil. Perubahan tingkah laku tersebut merupakan suatu rangkaian kegiatan komunikasi yang dilakukan antar manusia dengan pendidikan sehingga manusia itu tumbuh sebagai pribadi yang utuh dalam bidang keterampilan. Selain itu dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar merupakan proses kegiatan yang tidak dapat dipisahkan.

Untuk meningkatkan pendidikan yang berintegritas, perlu penyelenggaraan pendidikan formal untuk belajar dan mengajar serta tempat memberi dan menerima pelajaran seperti sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang memiliki satu kesatuan sistem yang secara aktif akan mengembangkan segala potensi yang terdapat dalam diri seseorang. Lembaga pendidikan formal dari sistem pendidikan nasional yang diharapkan melaksanakan tujuan pendidikan nasional dan memiliki peran penting dalam perkembangan kualitas sumber daya manusia (SDM) serta mampu bersaing global adalah sekolah menengah kejuruan (SMK). SMK merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang bertujuan mendidik dan mengarahkan peserta didik agar dapat memiliki keahlian dan keterampilan tertentu.

SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan (PST) merupakan lembaga pendidikan menengah kejuruan yang terletak di Jl. Kolam No.3, Kenangan Baru, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. SMK N 1 PST mempunyai visi yaitu menjadi SMK sebagai pencipta sumber daya manusia yang bermartabat, berkepribadian, berakhlak mulia dan profesional serta kompeten pada bidang teknologi yang mampu bersaing di era revolusi 4.0. SMK N 1 PST memiliki 14 (empat belas) program keahlian, salah satunya program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Program keahlian DPIB memiliki kompetensi untuk mempersiapkan lulusan sebagai drafter, ahli gambar, supervisor, ahli menghitung estimasi biaya konstruksi gedung yang dapat bersaing dan memenuhi kebutuhan lapangan kerja. Standar kompetensi Program Keahlian DPIB disinkronkan dengan keterampilan yang terdapat di dunia industri.

Program keahlian DPIB memiliki beberapa elemen, salah satunya aplikasi perangkat lunak. Elemen aplikasi perangkat lunak memiliki tujuan membentuk siswa menguasai pembelajaran supaya tercapainya standar kompetensi pada dunia pekerjaan. Adapun yang menjadi capaian pembelajaran pada elemen aplikasi perangkat lunak di SMK N 1 PST yaitu mampu menggambar 2D dan 3D struktur, arsitektur, interior dan eksterior gedung. Peserta didik membuat visualisasi animasi desain yang informatif (perencanaan, teknik pemodelan gambar rumah sederhana dan bertingkat) dengan menggunakan teknologi *Building Information Modelling* (BIM) di bidang desain pemodelan dan informasi bangunan.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan siswa kelas XI DPIB di SMK N 1 PST tahun ajaran 2024/2025, terdapat permasalahan dalam mencapai keberhasilan belajar pada elemen aplikasi perangkat lunak. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan dan penerapan fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi perangkat lunak *SketchUp*, yang merupakan *software* penting dalam bidang desain dan perencanaan bangunan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya yaitu kurangnya media pembelajaran yang memadai, seperti tutorial interaktif atau media pembelajaran berbasis digital yang dapat membantu siswa lebih memahami cara kerja *SketchUp*. Rendahnya variasi media pembelajaran membuat siswa kesulitan dan sering kali kebingungan dalam mengoperasikan *SketchUp*, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman dan pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti laksanakan di SMK N 1 PST yakni mengamati proses pembelajaran yang berlangsung, serta melakukan

wawancara dengan guru pamong terkait hasil belajar konsentrasi keahlian DPIB kelas XI masih belum optimal. Guru pamong di sekolah tersebut menyarankan mengambil mata pelajaran konsentrasi keahlian DPIB elemen aplikasi perangkat lunak. Adapun materi di dalam elemen aplikasi perangkat lunak adalah membuat 3D rumah sederhana menggunakan aplikasi *SketchUp*.

Hasil belajar siswa kelas XI konsentrasi keahlian DPIB dinilai masih belum optimal terutama pada elemen aplikasi perangkat lunak yang membahas tentang membuat 3D rumah sederhana menggunakan aplikasi *SketchUp*. Berikut merupakan hasil belajar elemen aplikasi perangkat lunak kelas XI DPIB yang disajikan dalam bentuk Tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1.1 Data Nilai Hasil Ujian Harian 3D Rumah Sederhana Elemen Aplikasi Perangkat Lunak Kelas XI DPIB di SMK N 1 PST

Nilai	Jumlah Siswa	Presentasi	Kategori
≤ 74	16	53,33%	Kurang Kompeten
75-84	9	30%	Cukup Kompeten
85-94	4	13,33%	Kompeten
95-100	1	3,33%	Sangat Kompeten

Sumber: Guru mata pelajaran Konsentrasi Keahlian DPIB SMK N 1 PST

Berdasarkan Tabel 1.1 terdapat 53,33% atau 16 siswa yang belum melampaui nilai kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75 dengan kategori kurang kompeten dan 30% atau 9 siswa yang sudah melampaui ketuntasan minimum dengan kategori cukup kompeten dan 13,33% atau 4 siswa yang masuk dalam kategori kompeten, serta 3,33% atau 1 siswa yang masuk dalam kategori sangat kompeten.

Dapat disimpulkan hasil belajar siswa pada konsentrasi keahlian DPIB elemen aplikasi perangkat lunak kelas XI SMK N 1 PST tahun ajaran 2023/2024

belum sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) sekolah sebab masih ada siswa yang belum dapat mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu media pembelajaran yang monoton dan kurangnya media pembelajaran yang efektif. Siswa membutuhkan materi yang lebih mudah dipahami dan disajikan dengan media yang menarik, seperti penggunaan teknologi dan alat bantu visual, untuk memudahkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman, 2006). Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar, 2008). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2002). Musfiqon (2012) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat yang dipaparkan menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar, inovasi media pembelajaran menjadi suatu hal yang penting. Salah satu cara yaitu melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan memanfaatkan media pembelajaran digital salah satunya yaitu media pembelajaran *flipbook*. Media interaktif seperti *flipbook* memungkinkan siswa mengakses materi lebih mudah dan menarik. Penggunaan

flipbook juga berpotensi meningkatkan minat belajar siswa, memberi kesempatan belajar mandiri, dan menyediakan sumber belajar yang dapat diakses kapan saja.

Menurut Yusuf (2005) penelitian tindakan kelas yang umum disingkat dengan PTK (*Classroom Action Research*, disingkat CAR) adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Dalam hal ini, peneliti merencanakan untuk melakukan PTK dengan menerapkan media pembelajaran *flipbook*. Melalui PTK ini, guru dapat mengamati perkembangan pemahaman siswa, melakukan evaluasi, dan menyesuaikan pembelajaran pada setiap tahap. Penerapan *flipbook* dalam proses pembelajaran diharapkan mampu mengatasi kesulitan pemahaman siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran multifungsi karena media pembelajaran ini bisa mengkombinasikan banyak fitur di dalamnya seperti video, link, gambar dan lain-lain. *Flipbook* adalah perangkat lunak yang dirancang dengan handal dan digunakan untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi digital. Produk dari perangkat lunak tersebut adalah buku yang tersusun dari file PDF yang menarik. Selain itu media *flipbook* juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah digital, *flipbook* katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lain (Nenden et al., n.d.). Media pembelajaran berbasis *flipbook* digunakan dengan mempertimbangkan kemudahan yang dapat diakses secara pribadi oleh siswa, bersifat gratis, dan dapat menambah minat belajar melalui fitur interaktif yang variatif. Dengan keunggulan ini, *flipbook* diharapkan dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa secara efektif. Media *flipbook*

merupakan salah satu dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI DPIB pada Elemen Aplikasi Perangkat Lunak di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

- a. Hasil belajar siswa kelas XI Program Keahlian DPIB pada elemen aplikasi perangkat lunak SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan semester genap tahun ajaran 2024/2025 belum optimal.
- b. Guru belum menggunakan media pembelajaran *flipbook* pada elemen aplikasi perangkat lunak siswa kelas XI Program Keahlian DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan semester genap tahun ajaran 2024/2025.
- c. Kegiatan belajar mengajar pada elemen aplikasi perangkat lunak masih berpusat pada guru.
- d. Kesulitan siswa dalam mengoperasikan aplikasi perangkat lunak *SketchUp*.
- e. Tingkat pemahaman siswa kelas XI Program Keahlian DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang belum optimal pada materi elemen aplikasi perangkat lunak 3D rumah sederhana.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tercapai dengan tujuan penelitian, serta keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya dilakukan kepada siswa kelas XI DPIB 1 SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan semester genap tahun ajaran 2024/2025.
- b. Penelitian ini hanya dilakukan pada elemen aplikasi perangkat lunak materi membuat 3D rumah sederhana fase F.
- c. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada elemen aplikasi perangkat lunak.
- d. Penelitian ini dilakukan untuk ketercapaian hasil belajar siswa terhadap ranah yaitu ranah kognitif.
- e. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *flipbook*.
- f. Pelaksanaan tindakan hanya dilakukan sebanyak dua siklus.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta pembahasan masalah yang diidentifikasi maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

”Apakah melalui penerapan media pembelajaran *flipbook* pada elemen aplikasi perangkat lunak dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan semester genap tahun ajaran 2024/2025?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah "Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran *flipbook* pada elemen aplikasi perangkat lunak kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan semester genap tahun ajaran 2024/2025".

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Sebagai bantuan yang baik bagi sekolah dalam rangka meningkatkan hasil pembelajaran aplikasi perangkat lunak.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru untuk membantu usahanya dalam meningkatkan hasil belajar elemen aplikasi perangkat lunak dengan menerapkan media pembelajaran *flipbook*.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran *flipbook*.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya, sebagai masukan bagi mahasiswa atau calon guru untuk menerapkan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar nantinya.