BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal tingkat menengah atas yang bertangung jawab dalam menyelengarakan pendidikan vokasi atau kejuruan yang di harapkan mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang memiliki kemampuan, keterampilan serta keahlian. lulusan dari SMK diharapkan memiliki kualitas serta menyesuaikan dengan kebutuhan dunia industri dan dunia kerja (Iduka) berdasarkan keahlian masing-masing yang diperoleh siswa.

Pendidikan dan kurikulum peserta didik SMK berbeda dengan peserta didik SMA. Kurikulum dan tujuan SMK adalah mendidik peseta didik yang siap bekerja setelah lulus, sehingga pada SMK terdapat berbagai macam bidang yang menjurus pada peningkatan hard skill peserta didik agar kemampuannya dapat digunakan untuk bekerja setelah lulus (Suwanto, 2016), SMK menyiapkan siswa untuk siap bersaing dengan keterampilan –keterampilan khusus yang diajarkan di sekolah sesuai dengan jenis-jenis lapangan kerja. Lulusan yang diharapkan dari SMK yaitu yang berkualitas dan bias menyesuaikan dengan yang dibutuhkan Industri dan Dunia Kerja (IDUKA) sesuai dengan keahlian masing-masing siswa yang diambil.

Perubahan kurikulum yang baru terjadi di Indonesia adalah pergantian kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan upaya dalam mengatasi krisis pembelajaran (*learning loss*) pasca Covid dari

Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) (Ariga, 2022).Selain itu, kurikulum merdeka ini merupakan kurikulum yang dirancang untuk mengahadapi tantangan pendidikan diera revolusi 4.0 dalam melahirkan peserta didik yang memiliki keterampilan, berpikir kritis, kreatif dan inovatif, serta mampu berkomunikasi dan berkolaborasi dengan baik. Kurikulum ini sebelumnya dikenal sebagai kurikulum *prototype* yang sudah diuji cobakan pada 2500 sekolah pengerak diseluruh Indonesia. Mulai tahun ajaran 2022/2023.

SMK Negeri 2 Medan merupakan salah satu pendidikan formal yang memiliki visi berkomitmen tinggi dalam menyelengarakan pendidikan dan latihan untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal dan terampil serta mampu bersaing mengisi pasar kerja secara global. Sekolah ini sudah menerapkan kurikulum merdeka. Sekolah ini terletak di Jln. STM Ujung No.21 Sitirejo II, Kecamtan Medan Amplas, Kota Medan.Sumatra Utara, terdapat 7 kompetensi keahlian yaitu Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan, Bisnis Konstruksi dan Properti, Teknik Pemesinan, Teknik Instalasi Tenaga Listrik, Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Otomotif dan Teknik pengelasan, Kopetensi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) Yang didalamnya termasuk mata pelajaran Konstruksi Utilitas Gedung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung pada hari senin tanggal 16 Oktober 2023 di SMKN 2 Medan, bahwa pembelajaran mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di kelas XI program kejuruan Desain Pemodelan Informasi

Bangunan (DPIB) masih menggunakan model pembelajaran *Direct Learning*. Dengan penggunaan model pembelajaran *Direct Learning* guru menjelaskan materi yang akan dipelajari dengan mengunakan buku panduan serta *powerpoint*. Setelah menjelaskan materi guru merencanakan atau memberi bimbingan pelatihan awal dalam bentuk latihan soal. Selanjutnya, guru mengecek hasil latihan soal untuk mengetahui apakah siswa telah mengerjakan latihan soal dengan baik. Penggunaan media pembelajaran berupa *powerpoint* dan buku panduan tersebut ternyata belum mampu mengantarkan siswa kepada tujuan pembelajaran yang diharapkan. Rendahnya hasil belajar siswa siswa dalam proses belajar mengajar merupakan hal yang dapat menghambat tercapainya keberhasilan proses pembelajaran, dan dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Berikut daftar nilai siswa berdasarkan hasil observasi kesekolah yang diperoleh guru materi gambar denah mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Materi Gambar Denah Mata Pelajaran Konstruksi Utilitas Gedung Kelas XI SMK Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2023/2024

Tahun Pelajaran	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Predikat
2022/2023	0 – 70	D	17	53,12%	Perlu Bimbingan
	71 – 80	C	10	31,25%	Cukup
	81 – 90	B	3	9,37%	Baik
	91 – 100	A	2	6,25%	Sangat Baik

(*Sumber : Guru Mata Pelajaran Nico Anugrah*, S.Pd)

Hal itu dapat dilihat dari rendahnya nilai rata-rata siswa. Pada tahun 2022/2023 menunjukkan 17 siswa yang masuk kriteria perlu bimbingan yaitu sebesar 53,12%,10 siswa yang masuk kriteria cukup yaitu sebesar 31,25%, terdapat 3 siswa yang

memperoleh nilai baik yaitu sebesar 9,37% dan 2 siswa yang memperoleh nilai sangat baik yaitu sebesar 6,25%. Di samping itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengaku bosan dengan media pembelajaran yang digunakan.

Dengan demikian, cara yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran *Augmented Reality* adalah salah satu pembelajaran yang mengabungkan hal yang nyata dengan yang maya sehingga membantu siswa dalam meningkatkan potensi belajar serta pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* dengan hasil belajar Konstruksi dan Utilitas Gedung. Untuk itu penulis tertarik untuk mengetahui lebih jauh dan melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Adapun judul yang diajukan adalah "**Pengaruh Media Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung SMK Negeri 2 Medan** ".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ditemukan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Medan masih rendah.
2. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran serta tidak bebas mengeksplorasi kemampuannya dikarenakan guru masi menggunakan pembelajaran yang pasif
3. Belum diterapkannya media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.
4. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku panduan dan powerpoint.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Peneliti hanya berfokus pada bagaimana pengaruh media berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada materi tampak,dan potongan mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung pada kelas XI Kompetensi Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Medan.

2. Fokus penelitian ini hanya melibatkan pengunaan media *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran dan tidak mempertimbangkan media pembelajaran lainya.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu : Untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penulisan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat secara teoretis dan juga manfaat secara praktis. Yang akan diuraikan dibawah ini :

1. Manfaat Teoretis

Manfaat secara teoretis ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan serta dunia akademis. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang rata-rata pengaruh penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah, Penggunaan media pembelajaran yang baik dan inovatif maka dapat mewujudkan siswa yang cerdas serta berprestasi yang diharapkan mampu mengaplikasikan di lingkungan sekitar dan membawa nama baik sekolah.

b. Bagi guru, sebagai sumber informasi bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran dan dapat menciptakan proses belajar yang meningkatkan prestasi siswa.

c. Bagi Siswa, sebagai bahan masukan untuk lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

d. Bagi peneliti, sebagai sarana untuk mempraktikan teori-teori yang diperoleh selama di bangku kuliah dengan kenyataan sehari-hari.