

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan yang bertujuan untuk menyiapkan lulusan yang memiliki kompetensi keahlian di bidang tertentu dan siap bekerja sesuai dengan kebutuhan industri. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan formal setara Sekolah Menengah Atas (SMA) namun yang menjadi pembedanya SMK lebih berfokus pada pembelajaran vokasi atau keahlian tertentu untuk mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja, berwirausaha, atau melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi. SMK memiliki kurikulum yang menekankan keseimbangan antara teori dan praktik agar lulusan memiliki keterampilan sesuai dengan kebutuhan industri.

Penulis melakukan penelitian di SMK yang ada di Kota Medan yaitu SMKN 2 Medan dimana SMKN 2 Medan merupakan salah satu sekolah kejuruan yang berakreditasi A di Kota Medan, memiliki berbagai program keahlian, termasuk Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Sebagai sekolah yang fokus pada pendidikan, keterampilan, SMKN 2 Medan terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran agar lulusannya siap menghadapi dunia kerja.

SMKN 2 Medan berperan sebagai lembaga pendidikan dan pelatihan yang berupaya membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan, sehingga dapat menjadi modal berharga bagi mereka dalam memasuki dunia kerja. SMKN 2

Medan memiliki beberapa jurusan yang dimana salah satunya adalah program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan ini memiliki banyak elemen diantaranya konstruksi jalan dan jembatan. Elemen Konstruksi Jalan dan Jembatan merupakan salah satu pembelajaran inti dalam program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMKN 2 Medan. Pelajaran ini membekali siswa dengan keterampilan dan pemahaman tentang desain, metode pelaksanaan, dan standar teknis dalam pembangunan jalan serta jembatan, yang merupakan infrastruktur penting dalam industri konstruksi. Konstruksi jalan dan jembatan merupakan elemen pembelajaran yang berbasis praktik sehingga membutuhkan tutorial dalam pengaplikasian teori, namun keterbatasan alat di workshop membuat pembelajaran tidak maksimal untuk dilaksanakan.

Elemen Konstruksi Jalan dan Jembatan diajarkan di kelas XI DPIB dan kelas XII DPIB karena dalam kurikulum jurusan DPIB secara resmi diajarkan di kelas XI dan kelas XII. Namun, dalam penelitian ini dilakukan di kelas XI karena waktu yang lebih fleksibel, dan masih dalam tahap pembelajaran aktif belum terbebani dengan persiapan Ujian Akhir, selain itu lebih memudahkan kelas XI ketika akan belajar mata pelajaran yang sama di kelas XII.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Februari 2025 di SMK N 2 Medan yaitu hasil belajar pada kelas XI DPIB pada elemen Konstruksi Jalan dan Jembatan masih belum optimal. Nilai rata-rata peserta didik masih banyak di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), dimana nilai KKM yang sudah ditentukan pada elemen Konstruksi Jalan dan Jembatan adalah 70.

Untuk data nilai Ujian Akhir Semester dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1 1. Perolehan hasil Ujian Akhir Semester Konstruksi Jalan dan Jembatan

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase(%)	Keterangan
2025/2026	<70	16 Siswa	53,33	Tidak Kompeten
	70-79	7 Siswa	23,33	Cukup Kompeten
	80-89	4 Siswa	13,33	Kompeten
	90-100	3 Siswa	10	Sangat Kompeten
Jumlah		30 Siswa	100	

kelas XI DPIB 2 Tahun ajaran 2024/2025

Dari tabel 1.1 perolehan nilai hasil belajar Ujian Akhir Semester (UAS) diatas, pada tahun ajaran 2024/2025 dengan peserta didik 30 orang siswa , nilai <70 sebanyak 16 siswa (53,33%) tidak kompeten, nilai 70-79 sebanyak 7 siswa (23,33%) cukup kompeten, nilai 80-89 sebanyak 4 siswa (13,33%) kompeten, nilai 90-100 sebanyak 3 siswa (10%) sangat kompeten. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan kelas XI DPIB masih sangat rendah dan belum optimal.

Dalam observasi awal yang dilakukan yaitu membagikan angket tentang penilaian media pembelajaran yang digunakan guru di kelas XI DPIB 1 pada elemen konstruksi jalan dan jembatan dengan 25 orang siswa. Instrument ini menggunakan model skala likert yang terdiri dari 5 pilihan jawaban yaitu Sangat setuju (SS), Setuju (S), Rendah (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Hasil perolehan dari angket tersebut adalah 5,32 % menjawab setuju, 15,428 % menjawab rendah, 67,2% menjawab tidak setuju dan 22,22 %

menjawab sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum optimal.

Maka dari itu, salah satu upaya yang dapat mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran, berfungsi mengurangi gangguan atau distraksi dan berperan dalam menarik perhatian siswa untuk belajar. Selain itu, media dapat digunakan sebagai alat komunikasi dalam pembelajaran guna menyampaikan informasi dengan lebih jelas. Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas (Hendra Saputra et al., 2019). Media pembelajaran merupakan berbagai sarana, bahan, atau teknologi yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman, ketertarikan, dan efektivitas pembelajaran bagi peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membantu guru dalam mempermudah pemahaman siswa serta membuat siswa lebih berinteraksi dalam proses pembelajaran.

Dalam memilih media pembelajaran yang tepat, terdapat berbagai alternatif seperti multimedia interaktif, *PowerPoint*, video pembelajaran, dan berbagai *platform e-learning* lainnya. Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di kelas XI DPIB SMKN 2 Medan khususnya pada elemen konstruksi jalan dan jembatan, seperti metode ceramah yang kurang interaktif, keterbatasan fasilitas praktik, hasil belajar Ujian Akhir Semester masih dibawah KKM, serta media yang digunakan guru masih belum optimal, dapat diatasi dengan penggunaan multimedia interaktif. Multimedia adalah perpaduan berbagai macam media teks, audio, grafis, animasi dan video secara interaktif yang akan disampaikan

menggunakan komputer atau peralatan elektronik untuk menyampaikan informasi dan dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran (Nurachmad, 2021). Menurut Sutopo (Indriastoro, 2014), multimedia interaktif merupakan multimedia yang dapat dioperasikan serta dikontrol oleh pengguna sehingga pengguna leluasa memilah apa saja yang jadi ketertarikannya dalam multimedia tersebut. Multimedia interaktif sanggup memaparkan materi dalam bentuk audio, foto, video, animasi, interaktifitas, dan lain-lain yang bisa merangsang peserta didik dalam belajar dan bisa menarik minat serta perhatian peserta didik karena dalam multimedia interaktif terdapat gabungan antara pandangan, suara, serta gerakan sehingga peserta didik tidak merasa bosan (Manurung, 2020).

Namun dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* karena memiliki beberapa keunggulan diantaranya sistem pembelajaran lebih Interaktif, mampu mengkombinasikan gambar, audio, video, dan pelatihan seperti kuis dan games, di dalam satu presentasi. Menurut (Zuhri et al., 2020) *Lectora inspire* merupakan software pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih.

Penggunaan media pembelajaran menggunakan Multimedia *Interaktif* menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi, memperkuat daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan, serta meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan hasil belajar dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, dalam penelitian ini mempunyai keinginan mengetahui lebih jauh dan melakukan

penelitian dengan judul “**Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Konstruksi Jalan Dan Jembatan Siswa Kelas XI DPIB SMK Negeri 2 Medan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Elemen Konstruksi Jalan dan Jembatan merupakan salah satu pembelajaran inti dalam program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK N 2 Medan.
2. Nilai hasil belajar siswa kelas XI DPIB pada pembelajaran konstruksi jalan dan jembatan belum seluruhnya mencapai nilai KKM yang ditentukan
3. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran digunakan belum optimal yaitu berupa papan tulis
4. Belum menerapkan media pembelajaran menggunakan multimedia Interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada elemen Konstruksi Jalan dan Jembatan

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu meluas dalam penelitian ini, maka penulis membatasi masalah yang diteliti. Adapun yang menjadi batasan masalah adalah:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas XI DPIB pada elemen Konstruksi Jalan dan Jembatan SMK N 2 Medan tahun ajaran 2025/2026.
2. Multimedia interaktif yang digunakan adalah berbasis *Lectora Inspire*

3. Media pembelajaran yang digunakan dalam multimedia interaktif adalah slide presentasi, dan video
4. Konten atau materi yang digunakan dalam penelitian ini difokuskan pada klasifikasi jenis jenis jalan dan bahan perkerasan jalan.
5. Hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif atau pengetahuan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah dengan penggunaan multimedia interaktif dan media *powerpoint* memberi pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar Konstruksi Jalan dan Jembatan siswa kelas XI DPIB di SMKN 2 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui dengan penggunaan multimedia interaktif dan media *power point* memberi pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar Konstruksi Jalan dan Jembatan siswa kelas XI DPIB di SMKN 2 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan akan menjadi sumber pengetahuan yang berarti bagi dunia akademis, sehingga dapat menjadikan referensi dalam melakukan telaah kajian mengenai pengaruh multimedia interaktif berbasis *lectora*

inspire terhadap hasil belajar khususnya pada pembelajaran konstruksi jalan dan jembatan siswa kelas XI DPIB saat ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam proses belajar mengajar karena menggunakan media yang tepat.
- b. Bagi Guru, membantu guru menemukan media pembelajaran yang lebih tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.
- c. Bagi Sekolah, dapat berfungsi sebagai bahan informasi lembaga pendidikan tentang media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

