

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu dampaknya terlihat pada media pembelajaran yang semakin beragam dan inovatif. Banyak pendidik mulai memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis teknologi seperti penggunaan infokus, presentasi multimedia, video pembelajaran, dan aplikasi digital lainnya terbukti dapat menarik perhatian siswa, memperjelas materi yang disampaikan, dan mempermudah pemahaman konsep yang bersifat abstrak. Menurut Arsyad (2017), “media pembelajaran yang berbasis teknologi mampu meningkatkan belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel serta efisien”. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari & Pratama (2020) “menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan media konvensional”.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Munir (2012) “yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendukung gaya belajar siswa yang beragam”. Sementara itu, menurut Mayer (2009) “dalam teori pembelajaran multimedia, penyajian materi secara visual dan verbal dapat meningkatkan pemahaman siswa secara lebih mendalam dibandingkan penyampaian secara verbal saja”.

Berdasarkan hasil observasi awal yang bertempat di SMK Swasta Dwiwarna Medan, khususnya pada mata pelajaran Gambar Teknik di kelas X TITL, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih belum optimal. Siswa kelas X TITL masih belum sepenuhnya dapat memahami materi dasar pada mata pelajaran Gambar Teknik. Data menunjukkan bahwa sekitar 80% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menjadi indikasi bahwa masih terdapat kendala dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah kurangnya inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Selama ini, proses pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik masih didominasi oleh media konvensional seperti penggunaan papan tulis dan buku sebagai alat bantu utama. Hal ini dirasa kurang efektif, mengingat Gambar Teknik merupakan mata pelajaran yang menuntut pemahaman visual dan keterampilan praktis yang tinggi. Kurangnya visualisasi dan teknologi menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hasil studi dari Nugroho & Retnawati (2015) “juga menunjukkan bahwa kurangnya media visual dalam pembelajaran teknik berdampak langsung pada rendahnya minat dan daya serap siswa terhadap materi”.

Peneliti memfokuskan pada media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dengan menggunakan infokus sebagai alat bantu utama dalam proses pembelajaran. Penggunaan infokus diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan visual bagi siswa, serta mampu meningkatkan pemahaman konsep yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

sejauh mana pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik di kelas X TITL SMK Swasta Dwiwarna Medan.

Pentingnya inovasi dalam media pembelajaran semakin mendesak, mengingat tantangan pendidikan saat ini tidak hanya terletak pada penguasaan materi oleh siswa, tetapi juga pada bagaimana guru mampu menyampaikan materi tersebut secara menarik dan mudah dipahami. Dengan memanfaatkan teknologi seperti infokus, guru dapat mengintegrasikan berbagai elemen visual seperti animasi, diagram interaktif, dan simulasi teknik, yang akan sangat membantu siswa dalam memahami konsep gambar teknik yang kompleks dan abstrak.

Selain itu, pendekatan pembelajaran visual melalui media infokus juga sejalan dengan karakteristik generasi digital saat ini, yang cenderung lebih responsif terhadap informasi visual dan interaktif. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran bukan hanya menjadi pelengkap, tetapi menjadi kebutuhan untuk menyesuaikan cara mengajar dengan gaya belajar siswa masa kini. Jika dikelola secara optimal, penggunaan media berbasis teknologi dapat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran teknik di sekolah kejuruan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik, di mana sekitar 80% siswa kelas X TITL memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, karena proses pembelajaran masih didominasi oleh media konvensional seperti papan tulis dan buku.
3. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti infokus yang seharusnya dapat membantu visualisasi dan pengetahuan siswa pada materi gambar teknik yang bersifat praktis dan visual.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka penelitian hanya dibatasi pada:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada mata pelajaran Gambar Teknik di kelas X TITL SMK Swasta Dwiwarna Medan, sehingga tidak mencakup mata pelajaran atau kelas lainnya.
2. Media pembelajaran berbasis teknologi yang diteliti dibatasi pada penggunaan PPT dan Video Pembelajaran dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar yang dianalisis dalam penelitian ini hanya mencakup pencapaian kognitif siswa berdasarkan nilai dan psikomotorik siswa berdasarkan ketrampilan menggambar.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi?
2. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi?
3. Apakah penggunaan media berbasis teknologi ini berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik di kelas X TITL SMK Swasta Dwiwarna Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan dari pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.
3. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (infokus) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik di kelas X TITL SMK Swasta Dwiwarna Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran, khususnya terkait efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang bersifat visual dan praktis seperti Gambar Teknik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah:

Memberikan masukan dalam pengembangan kebijakan dan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi guna mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

b. Bagi Guru:

Memberikan alternatif strategi dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, khususnya dalam penggunaan infokus untuk membantu visualisasi materi Gambar Teknik.

c. Bagi Siswa:

Meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, serta hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan visual.