

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah komponen penting dalam menentukan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dapat membantu mengembangkan karakter dan kemampuan seseorang sehingga mereka dapat berhasil di pasar global. Selain itu, daya saing di bidang pendidikan bagi suatu negara juga merupakan komponen penting dalam pembangunan bangsa. Daya saing ini didefinisikan sebagai kemampuan suatu negara untuk mengembangkan sistem pendidikan yang efisien, inklusif, dan berkualitas tinggi yang akan menghasilkan orang yang berpengetahuan, mampu, dan siap untuk berpartisipasi di pasar global. Di berbagai bidang di seluruh dunia, akses yang adil terhadap pendidikan dapat mendorong inovasi dalam pembelajaran dan kurikulum. Kemampuan suatu negara untuk memberikan akses yang adil ke pendidikan (Laurensius Dihe Sangaa, 2023).

Pendidikan adalah proses penting yang tidak hanya mengajarkan keterampilan dan pengetahuan tetapi juga membentuk karakter dan moral seseorang. Salah satu jenjang pendidikan yang disiapkan untuk menjadi tenaga kerja, mengembangkan kompetensi, menumbuhkan sikap profesional dan memberikan kesempatan untuk berwirausaha adalah jenjang SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). SMK Negeri 2 Binjai, merupakan lembaga pendidikan formal di bawah naungan Pemerintah Provinsi Sumatera Utara, memberikan pengetahuan, teknologi, keterampilan, disiplin dan sikap etos kerja yang kuat

sehingga dapat bersaing di pasar kerja. SMK Negeri 2 Binjai memiliki 7 Program Keahlian, salah satunya adalah Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Program ini mengajarkan siswa dasar-dasar teknik olah bangunan, seperti desain, perancangan, dan perhitungan. Lulusan program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi bangunan (DPIB) diharapkan dapat bekerja sebagai *drafter* atau juru gambar atau estimator. Program keahlian ini memiliki beberapa mata pelajaran keahlian yang berhubungan langsung dengan kejuruan siswa. Salah satu mata pelajaran keahlian yang dipelajari dalam konsentrasi Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yaitu Dasar-Dasar Program Keahlian.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat PLP II dengan melakukan teknik wawancara dengan peserta didik dan wawancara guru mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian, pada semester ganjil belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini diperkuat dengan diperolehnya hasil belajar dari mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Binjai Tahun Ajaran 2024/2025 yang dapat dilihat pada **Tabel 1.1**.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Kelas X DPIB SMK Negeri 2 Binjai

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
2024-2025	<75	18	52,94%	Tidak Kompeten
	75-80	8	23,52%	Cukup Kompeten
	81-90	5	14,70%	Kompeten
	91-100	3	8,82%	Sangat Kompeten
Total		34	100%	

(Sumber: Guru Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian SMK Negeri 2 Binjai)

Berdasarkan **Tabel 1.1** di atas menunjukkan bahwa nilai pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian belum mencapai hasil yang memuaskan. Dapat dilihat bahwa peserta didik masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dengan nilai dibawah 75 sebanyak 18 orang dengan persentase 52,94%, nilai 75-80 sebanyak 8 orang dengan persentase 23,52%, nilai 81-90 sebanyak 5 orang dengan persentase 14,70%, nilai 91-100 sebanyak 3 orang dengan persentase 8,82%.

Banyaknya siswa/i yang mendapatkan nilai belum mencapai KKM sehingga pencapaian kelulusan yang ditargetkan pihak sekolah belum tercapai secara maksimal, dari hasil wawancara kepada guru, beliau menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran sudah dilaksanakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Namun media yang digunakan tersebut masih kurang interaktif sehingga siswa juga kurang tertarik untuk melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Peneliti juga memberikan pertanyaan kepada siswa/i, juga diperoleh data bahwa mereka mengalami kesulitan saat belajar seperti mengantuk di kelas, merasa bosan saat pembelajaran sedang dilakukan dan mereka merasa tidak fokus dengan apa yang disampaikan oleh guru.

Dengan pemaparan hasil nilai dan hasil wawancara guru beserta siswa/i tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik tergolong rendah. Adapun penyebab dari rendahnya hasil belajar tersebut adalah kurangnya peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa guru masih menggunakan media yang kurang interaktif. Sering kali pembelajaran di kelas menjadi kurang menarik dan cenderung monoton. Hal ini mengakibatkan

siswa merasa bosan saat pembelajaran di dalam kelas sedang berlangsung. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang lebih *interaktif* dan menarik sangat diperlukan.

Dari beberapa faktor di atas yang mengakibatkan banyaknya siswa/i yang kurang fokus, bosan dan bahkan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran *interaktif*, agar suasana belajar di kelas menjadi menarik, tidak cenderung monoton dan siswa lebih aktif lagi di kelas. Media *interaktif* merupakan media yang memungkinkan adanya interaksi siswa dengan media tersebut dengan cara menerapkan keterampilannya kemudian menerima *feedback* (umpan balik) dari materi yang disajikan (Swasti et al., 2022). Media pembelajaran *interaktif* memiliki potensi besar untuk merangsang siswa agar dapat merespon positif terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru (Istiqlal, 2017) dalam (Swasti et al., 2022).

Salah satu media pembelajaran *interaktif* yang paling tepat dan mudah digunakan untuk pendidik dan peserta didik adalah *Google Slide*. *Google Slide* adalah aplikasi online untuk membantu presentasi dengan lebih mudah. Aplikasi ini memudahkan untuk melakukan presentasi dan tanya jawab secara *online* (Fitrah Al Anshori et al., 2018). Terdapat beberapa kelebihan *Google Slide* diantaranya kemudahan penggunaan (*Google Slide* tidak sulit untuk dipelajari), berbasis *website* (memudahkan untuk menutkan dokumen di halaman *website*), kolaborasi (dapat dibuat dan di edit secara bersama-sama), dan inovatif (memiliki fitur tanya jawab). Selain itu, *Google Slide* memiliki kekurangan seperti untuk mengaksesnya membutuhkan koneksi internet, jika terjadi kesalahan yang

dilakukan oleh salah satu pengguna *Google Slide* maka slide yang muncul di pengguna lainnya akan salah, serta lebih sedikit pilihan efek dan tema (Indriasari, 2020) dalam (Fakhriah et al., 2022). Peneliti mengembangkan media *Google Slide* dengan fitur *add on pear deck* yang mana media pembelajaran akan lebih *interaktif*.

Pear Deck merupakan salah satu media pembelajaran atau platform presentasi dengan memberikan fitur-fitur yang menarik dan *interaktif*. Fitur-fitur pada aplikasi *Pear Deck* dapat dimanfaatkan oleh guru agar perhatian dan konsentrasi peserta didik tetap pada pembelajaran yang disampaikan. *Pear Deck* dapat digabungkan dengan fitur pada *Google Apps* seperti aplikasi *Google Slide*. Guru dapat mengimpor presentasi atau dokumen powerpoint dan dokumen lainnya. Selain itu, guru juga dapat menambahkan video youtube pada sesi kelas yang sedang berlangsung atau menambahkan audio pada presentasi yang telah dibuat. *Pear Deck* dapat diakses secara gratis atau premium selama 30 hari. Dengan begitu, *Pear Deck* menjadi salah satu aplikasi yang mendukung proses pembelajaran interaktif antara guru dengan peserta didik (Candra Kartika Putri, 2022). Penggunaan media pembelajaran *Google Slide add on Pear Deck* nantinya akan dibagikan ke peserta didik dengan menggunakan *link website* sehingga memudahkan siswa untuk tidak mendownload aplikasi lainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Google Slide Add On Pear Deck* Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Binjai”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini diantaranya adalah:

1. Pentingnya pengembangan pendidikan yang baik agar menghasilkan lulusan terbaik, lulusan unggul yang siap bersaing didunia kerja.
2. Tantangan guru dalam ketersediaan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi saat ini.
3. Nilai hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Binjai pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian di Kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang berada dibawah KKM.
4. Penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian pada Kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.
5. Banyak siswa yang masih kurang fokus, kurang tertarik bahkan kurang memahami tentang mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian.
6. Potensi media *interaktif* yang belum dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas.
7. Belum adanya media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Google Slide Add On* (menambahkan) aplikasi *Pear Deck* di dalam sarana belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 2 Binjai.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memberikan ruang lingkup yang jelas dan terarah dan berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Goggle Slide Add On* (menambahkan) *Pear Deck* di dalam sarana belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian yang belum ada di SMK Negeri 2 Binjai.

1. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas X program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan – 1 di SMK Negeri 2 Binjai Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Objek penelitian ini adalah berupa pengembangan media pembelajaran *interaktif*.
3. Media yang digunakan adalah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Slide Add On Pear Deck* berbasis Website.
4. Penelitian ini dilakukan pada elemen gambar teknik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Kelas X.
5. Tahapan penelitian dilakukan hingga tahap uji kelayakan dan uji keefektivitasan.
6. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur aspek kognitif saja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan produk Media Pembelajaran Interaktif *Google Slide Add On Pear Deck* berbasis Website pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Binjai?
2. Bagaimana keefektifan produk Media Pembelajaran Interaktif *Google Slide Add On Pear Deck* Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian di Kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Binjai?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *interaktif Google Slide Add On Pear Deck* Berbasis *Website* yang digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian.
2. Mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran *interaktif Google Slide Add On Pear Deck* Berbasis *Website* yang digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermnfaat, sehingga berguna bagi guru, siswa, sekolah dan terutama bagi peneliti sendiri. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Sebagai referensi bagi siswa dan guru untuk media pembelajaran *interaktif* yang lebih efisien.

- 2) Sebagai sarana belajar bagi siswa agar dapat meningkatkan perhatian, pemahaman dan minat atau semangat siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih *interaktif* dan efektif.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Peserta Didik

Mempermudah pemahaman dalam menerima materi pembelajaran, membantu belajar secara mandiri, meningkatkan kemampuan belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- 2) Bagi Tenaga Pendidik atau Calon Tenaga Pendidik

Meningkatkan variasi pembelajaran, mempermudah guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian

- 3) Bagi Pihak Sekolah

Sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mitra kerjasama pihak Universitas Negeri Medan dengan SMK Negeri 2 Binjai, selain itu, hasil penelitian ini juga dapat membantu pihak sekolah dalam mengevaluasi kualitas pendidikan yang diberikan dan memperbaiki kualitas pendidikan di masa yang akan datang.

- 4) Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan, pengetahuan, kesabaran, pengorbanan dan pengalaman tentang penerapan ilmu yang telah didapatkan di perkuliahan serta masalah nyata yang ada di dunia pendidikan.

5) Bagi Penelitian Lain

Semoga hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan perangkat media pembelajaran ini adalah:

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru sebagai sarana pembelajaran di dalam kelas agar siswa tidak merasa bosan dan tertarik dengan pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator pokok bahasa yang akan diajarkan adalah media pembelajaran *interaktif* yang membahas mengenai dasar-dasar gambar teknik.
- 3) Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria kebenaran, keluasan, dan kedalaman konsep, kesesuaian dengan standar isi, kebahasaan dan kejelasan kalimat, keterlaksanaan serta tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran *interaktif* yang berkualitas.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran abad 21 memberikan tantangan yang berat kepada guru dan siswa. Salah satu tantangannya yaitu guru dituntut untuk menguasai ilmu

pengetahuan dan teknologi secara mumpuni. Teknologi dapat digunakan oleh guru dalam membuat media pembelajaran yang dapat menambah minat siswa serta mempermudah siswa dalam memahami materi (Fakhriah et al., 2022). Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa sehingga pada akhirnya lembaga pendidikan akan mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas (Andryani et al., 2018). Media pembelajaran yang kurang *interaktif* disertai penyampaian materi yang kurang menarik dapat membuat siswa merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran. Karena itu pengembangan media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran (Arrosyida dan Suprpto, 2012) dalam (Ismail et al., 2022). Namun pada kenyataannya, media pembelajaran yang kurang *interaktif* disertai penyampaian materi yang kurang menarik masih banyak ditemukan diruang lingkup sekolah, mengingat kondisi siswa, guru dan sekolah yang berbeda-beda, unuk itu dibutuhkan suatu pengembangan. Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pentingnya pengembangam media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kebutuhan guru, siswa dan sekolah, serta pengembangan media ini harus interaktif dan menarik agar siswa tidak merasa jenuh saat belajar di dalam kelas. Maka dari itu penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif Google Slide Add On Pear Deck* Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Kelas X Di SMK Negeri 2 Binjai” penting untuk meningkatkan perhatian, pemahaman, dan minat atau semangat siswa sehingga proses pembelajaran menjadi efektif.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *interaktif Goggle Slide Add On Pear Deck* berbasis *Website* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian memiliki beberapa asumsi yaitu:

- 1) Semua siswa dapat pembelajaran yang menarik dan *interaktif* dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian.
- 2) Mempermudah guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyajikan bahan ajar.
- 3) Membantu meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang lebih berkualitas.
- 4) Membantu siswa dalam belajar secara mandiri dalam proses pembelajaran dengan bantuan teknologi *handphone* dan *website* dalam mengakses materi pembelajaran.

b. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *interaktif Google Slide Add On Pear Deck* berbasis *website* ini juga memiliki keterbatasan yaitu:

- 1) Materi yang digunakan hanya mengenai elemen gambar teknik.
- 2) Uji validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna.
- 3) Uji coba produk hanya dilakukan di satu sekolah saja.
- 4) Uji coba produk akan dilakukan kepada siswa Kelas X-2 Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 2 Binjai.