

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menurut Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 18 dijelaskan bahwa Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang tertentu. Sebagai lembaga yang menyiapkan tenaga kerja, SMK dituntut mampu menghasilkan karyawan yang memiliki keterampilan yang diperlukan dunia kerja. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, salah satu tujuan pendidikan kejuruan adalah untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup mandiri dan melanjutkan pendidikan mereka sesuai dengan program kejuruannya.

Lembaga pendidikan yang menghasilkan tenaga – tenaga terampil di Indonesia, terdapat pada jalur pendidikan formal salah satunya SMK Negeri 5 Medan . Alamat sekolah mitra SMK Negeri 5 Medan ini terdapat di Jl. Timor No. 36, Gaharu, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara 20235. Sekolah tersebut merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memberi bekal pengetahuan teknologi, keterampilan dan sikap mandiri, disiplin serta etos kerja terampil dan kreatif sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan tingkat menengah yang sesuai bidangnya. Ada beberapa jurusan yang disediakan, adalah jurusan DPIB (Desain Pemodelan Informasi Bangunan), TP (Teknik Pemesinan), TKRO (Teknik Kendaraan Ringan Otomotif), TITL (Teknik Instalasi Tenaga Listrik). Dalam penelitian ini, ke empat

bidang keahlian yang terdapat dalam SMK Negeri 5 Medan ini salah satu nya yang akan diteliti peneliti adalah Desain Pemodelan Informasi Bangunan (DPIB) yang diharapkan siswa dapat memiliki kompetensi di dalam bidang konstruksi bangunan. Ada beberapa mata pelajaran yang terdapat pada program keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan salah satunya mata pelajaran proyek kreatif kewirausahaan.

Proyek kewirausahaan kreatif adalah bidang studi produktif yang diajarkan di kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Proyek ini menggabungkan berbagai konsep produksi, termasuk pembuatan barang dan/atau jasa, yang mencakup penyusunan produk, proses produksi, pengemasan, distribusi, serta layanan purna jual. Kewirausahaan juga melibatkan aspek-aspek seperti analisis peluang bisnis, perencanaan bisnis, promosi produk, hak kekayaan intelektual, dan laporan keuangan. Melalui topik-topik tersebut, diharapkan siswa dapat mengembangkan jiwa kewirausahaan dengan mengeksplorasi berbagai peluang yang ada baik di lingkungan internal maupun eksternal SMK.

Berdasarkan temuan dari peneliti yang dilakukan pada saat Observasi ke sekolah pada tanggal 17 Oktober 2024. Pada proses pembelajaran mata pelajaran proyek kreatif kewirausahaan, siswa/siswi terlihat masih kesulitan memahami materi pembelajaran hal ini tampak dari semangat serta minat belajar siswa yang kurang. Pada mata pelajaran proyek kreatif kewirausahaan belum menggunakan media pembelajaran interaktif, media yang digunakan hanya buku pelajaran, serta pembelajaran pun tidak efektif karena kekurangan fasilitas belajar yang cukup, sehingga kurang memungkinkan untuk pengembangan model pembelajaran.

Dalam implementasi observasi yang dilaksanakan peneliti, didapatkan nilai dari hasil pembelajar pada tabel 1.1 dibawah ini :

Tabel 1. 1 Data Nilai Mata Pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan Materi Kemasan Produk dan Labelling Siswa Kelas XI DPIB 1 SMK Negeri 5 Medan T.A 2024/2025.

Tahun Ajaran	Interval	Jumlah siswa	Presentasi (%)	Predikat
2024/2025	93 – 100	0	0	Sangat Baik
	85 – 92	6	19,35	Baik
	77 – 84	5	16,13	Cukup
	0 – 76	20	64,52	Tidak kompeten

Sumber : Guru Mata Pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan SMK Negeri 5 Medan

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (64,52%) masih berada dalam kategori "Tidak kompeten", yang berarti mereka belum mencapai KKM. Sementara itu, 19,35% siswa berada dalam kategori "Baik" dan 16,13% dalam kategori "Cukup". Tidak ada siswa yang mencapai kategori "Sangat Baik". Dari perolehan data yang ada, maka kesimpulan nya adalah hasil dari pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran PKK cenderung rendah dan belum kompeten untuk lebih banyak siswa.

Dalam menghadapi berbagai tantangan ini, muncul urgensi untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Salah satu solusi potensial adalah penerapan media pembelajaran berbasis sosial media instagram. Instagram dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang kompleks melalui gambar visual dan infografis. Dengan menggunakan instagram sebagai media belajar, siswa dapat mempelajari materi dengan cara yang lebih menarik dan mendalam, yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Hal ini relevan dengan beberapa penelitian dalam Yohanes Hendro Pranyoto & Stefanus Geli, (2020) terdapat

pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media sosial (variabel bebas) terhadap hasil belajar kognitif mahasiswa STK Santo Yakobus Merauke.

Instagram adalah platform media sosial yang memungkinkan pengguna untuk berbagi foto, video, dan cerita dengan pengikut mereka. Diluncurkan pada tahun 2010, Instagram dirancang untuk memungkinkan pengguna mengunggah konten visual dengan berbagai filter dan alat pengeditan, serta berinteraksi melalui fitur-fitur seperti komentar, like, dan pesan langsung.

Instagram berfokus pada konten visual dan digunakan baik oleh individu maupun bisnis untuk tujuan sosial, pemasaran, dan branding. Platform ini mengutamakan estetika visual dan koneksi melalui gambar dan video, menjadikannya salah satu platform media sosial paling populer di dunia. Instagram sebagai media pembelajaran telah berkembang pesat seiring dengan peningkatan penggunaannya di kalangan berbagai lapisan masyarakat. Namun kini memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran yang inovatif. Penggunaan Instagram sebagai media pembelajaran dapat dijelaskan dengan beberapa perspektif, yaitu:

1. Platform Visual yang Mendukung Pembelajaran

Instagram didesain untuk berbagi konten visual, seperti gambar, infografis, dan video singkat. Dalam pembelajaran, visualisasi merupakan salah satu metode efektif untuk memfasilitasi pemahaman informasi kompleks. Infografis yang berisi penjelasan konsep-konsep penting dapat dibagikan di Instagram, membuatnya lebih mudah dipahami oleh siswa. Penelitian oleh Mayer (2001) menekankan pentingnya penggunaan media visual dalam meningkatkan retensi memori dan pemahaman konsep abstrak.

2. Interaktivitas dan Kolaborasi

Instagram menawarkan fitur yang mendukung interaksi, seperti kolom komentar, fitur tanya-jawab di stories, dan siaran langsung (live). Fitur-fitur ini memungkinkan dosen atau guru untuk berinteraksi langsung dengan siswa dalam waktu nyata, memberikan jawaban atas pertanyaan atau menjelaskan materi secara mendalam. Pembelajaran berbasis diskusi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka atas materi yang diajarkan.

3. Aksesibilitas dan Fleksibilitas

Sebagai platform yang mudah diakses melalui ponsel pintar, *Instagram* menawarkan fleksibilitas dalam mengakses materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja. Siswa dapat mengakses materi secara mandiri di luar jam pelajaran formal, memperkaya proses belajar dengan materi tambahan yang relevan. Dalam hal ini, *Instagram* berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran formal yang memperluas akses terhadap informasi dan pengetahuan.

4. Promosi Literasi Digital

Penggunaan *Instagram* sebagai media pembelajaran juga mendorong literasi digital di kalangan siswa. Mereka belajar bagaimana menavigasi informasi, mengevaluasi konten yang mereka temui, dan memanfaatkan teknologi digital secara produktif. Menurut penelitian oleh Buckingham (2007), literasi digital penting untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan kritis yang dibutuhkan dalam era informasi.

5. Kreativitas dan Inovasi dalam Pembelajaran

Instagram memungkinkan pendidik dan siswa untuk berinovasi dalam

menyampaikan atau mengolah materi. Misalnya, guru dapat membuat tantangan proyek visual yang memerlukan siswa untuk mempresentasikan konsep dalam bentuk video atau gambar. Selain itu, siswa dapat mengembangkan keterampilan kreativitas melalui pembuatan konten edukatif yang orisinal dan berbagi dengan teman-teman mereka.

6. Pembelajaran Berbasis Komunitas

Instagram menghubungkan siswa dan pengajar dalam komunitas global. Berbagai akun edukasi, guru, dan siswa dari berbagai belahan dunia dapat berkolaborasi, bertukar ide, dan berdiskusi. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan mendukung pertukaran pengetahuan secara lintas budaya.

Berdasarkan uraian tersebut dengan beberapa permasalahan yang dihadapi, dan penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengatasi permasalahan yang ada, judul penelitian penulis yaitu : **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Sosial Media Instagram Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan Siswa Kelas XI DPIB SMK Negeri 5 Medan”**

1.2 Identifikasi masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, masalah yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Keterbatasan Media Pembelajaran, Media pembelajaran yang ada di kelas XI DPIB hanya menggunakan buku mata pelajaran, dan tidak semua siswa mendapatkan buku mata pelajaran.

- b. Sekolah belum memiliki fasilitas proyektor yang lengkap untuk mendukung proses pembelajaran di kelas, sekolah menyediakan satu proyektor perprogram keahlian.
- c. Kesulitan siswa dalam menguasai materi yang menimbulkan hasil belajar tidak maksimal.
- d. Kurangnya Pemahaman dalam Pemanfaatan Instagram sebagai Media Pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diuraikan diatas diperlukan batasan masalah dikarenakan keterbatasan waktu, dan kemampuan peneliti. Adapun Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini akan fokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis media sosial instagram terhadap hasil belajar, dengan berfokus pada pencapaian siswa terhadap Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu 75.
- b. Subjek Penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas XI SMK Negeri 5 Medan yang mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan pada materi proposal usaha.
- c. Penelitian ini akan dibatasi pada periode pembelajaran semester genap Tahun ajaran 2024/2025, memperhitungkan waktu yang tersedia untuk menggunakan media pembelajaran berbasis media sosial instagram dalam kurikulum yang telah ditentukan.
- d. Penelitian ini akan mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran

berbasis sosial media instagram dibandingkan dengan media buku pelajaran, terutama dalam kondisi terbatasnya buku mata pelajaran dan fasilitas seperti proyektor di sekolah.

- e. Penelitian ini berfokus terhadap hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan masalahnya yaitu “Apakah terdapat Pengaruh media pembelajaran berbasis Media Sosial Instagram terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan kelas XI SMK Negeri 5 Medan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk melihat perbedaan hasil siswa yang di belajarkan dengan media pembelajaran berbasis Sosial media Instagram dengan siswa yang di belajarkan dengan buku teks pada mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan kelas XI SMK Negeri 5.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini memberi wawasan dan memotivasi peningkatan inovasi teknologi terutama dalam dunia Pendidikan.

b. Manfaat Praktis

- 1) Untuk para peneliti, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang praktis dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah pada situasi nyata dalam konteks pendidikan.

- 2) Bagi para guru, penggunaan media pembelajaran yang sesuai diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara maksimal, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif.
- 3) Bagi sekolah, diharapkan dapat memperoleh manfaat inovatif dari hasil penelitian ini terkait penggunaan media dalam pembelajaran, dengan harapan bahwa hal ini akan berkontribusi pada peningkatan hasil dan kualitas belajar siswa.
- 4) Bagi siswa, diharapkan akan mendapatkan manfaat dalam meningkatkan efektivitas belajar mereka melalui penerapan hasil penelitian ini, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran.

