

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia kini memasuki revolusi industri 4.0, di mana teknologi sedang marak berkembang di Indonesia. Menurut Kementerian Pertahanan Republik Indonesia (2019), konsep revolusi industri 4.0 diperkenalkan oleh ketua pelaksana *World Economic Forum* (WEF) melalui bukunya yang berjudul *The Fourth Industrial Revolution*. Teknologi informasi dan komunikasi tidak diragukan lagi dapat memengaruhi banyak aspek masyarakat, termasuk sistem pendidikan Indonesia, dengan menekankan batas-batas antara manusia, teknologi, dan sumber daya lainnya (Doringin et al., 2020), tentunya dengan perkembangan teknologi yang semakin maju sekolah harus mulai memanfaatkan pembelajaran berbasis digital. Perkembangan teknologi memiliki peran dalam pengembangan gaya belajar khususnya pemanfaatan media pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi digital membawa potensi besar untuk membantu meringankan keterampilan belajar dan meningkatkan *life skill* siswa, maka dari itu pendidik selaku fasilitator utama harus mampu mengoperasikan teknologi digital untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dan relevan sesuai tuntutan peserta didik di abad ke-21. Media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan rasa semangat belajar, memicu minat siswa, mempertajam kemampuan berpikir kritis, membantu mereka menjadi lebih adaptif, membuat tantangan lebih mudah dipahami, dan menumbuhkan kreativitas mereka. (Tampubolon, 2022). Menurut (Nurul Audie, 2019) Peningkatan hasil belajar siswa dan motivasi belajar sangat bergantung pada penggunaan media pembelajaran. Seiring berkembangnya zaman teknologi harus mulai melekat teknologi dan memanfaatkannya sebaik mungkin untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa dan kreativitas, maka dari itu peran media digital serta penjabaran yang ringkas namun tepat sangat dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran sesuai kebutuhan dan tujuan yang tercapai.

Berdasarkan hasil penelitian (Bestari & Ishartiwi, 2016) pada penelitian “Pengaruh Penggunaan Media *Moodboard* Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana” terdapat pengaruh positif, dimana media *moodboard* dapat meningkatkan hasil *post-test* dan meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Hasil belajar siswa perlu diperhatikan oleh seorang tenaga pendidik, karena tenaga pendidik sebagai keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai pelajaran. Berdasarkan nilai Asesmen Tengah Semester (ATS) Genap 2023/2024 diperoleh nilai dari dua kelas yang berjumlah 63 orang pada mata pelajaran Desain Interior. Sebanyak 29 siswa memperoleh nilai di bawah standar KKM (78), sebanyak 34 siswa lainnya memperoleh nilai >78. Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh dari dua kelas, artinya sebanyak 46% nilai siswa XI DITF <78. Siswa XI DITF mengalami berbagai kesulitan belajar, antara lain jenuh karena lamanya jam pelajaran dan pembelajaran menggunakan teknik ceramah sehingga mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Isi media pembelajaran yang digunakan oleh siswa cenderung *full text* dan minim visualisasi, sehingga siswa mengalami kesulitan untuk menentukan dan memvisualisasikan idenya dalam merancang desain interior.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibutuhkan media pembelajaran yang bisa mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, di antaranya media pembelajaran berbasis visual, media pembelajaran yang berfokus pada visualisasi gambar tentunya membutuhkan teknologi yang menunjang seperti *laptop*, *tablet* dan *gadget* yang dinilai mempermudah siswa dalam pembelajaran dan proses perancangan mendesain. Oleh karena itu peneliti memilih media *moodboard digital* sebagai media pembelajaran, Hasil belajar siswa akan dipengaruhi oleh penggunaan moodboard digital untuk membantu kesulitan yang mereka hadapi selama proses pembelajaran. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian karena masalah ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Media Pembelajaran *Moodboard Digital* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Interior di SMK N 52 Jakarta”**.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1) Siswa kesulitan dalam menentukan dan memvisualisasikan ide dalam merancang Desain Interior karena media pembelajaran cenderung *full text*.
- 2) Sebanyak 29 siswa memperoleh nilai hasil belajar siswa <78.
- 3) Siswa merasakan jenuh dan lamanya jam pelajaran karena pembelajaran dengan metode ceramah.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran desain interior jurusan Desain Interior dan Teknik Furnitur (DITF) pada materi hunian pribadi apartemen.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan adalah media visual : *moodboard digital*.
- 3) Penilaian hasil belajar pada aspek psikomotorik.
- 4) Penelitian ini difokuskan pada materi perancangan desain interior hunian pribadi (Apartemen)
- 5) Penelitian dilaksanakan pada kelas XI DITF SMK N 52 Jakarta.

1.4 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana penerapan media pembelajaran *moodboard digital* pada mata pelajaran desain interior di SMK N 52 Jakarta?
- 2) Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *moodboard digital*?
- 3) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa dengan media pembelajaran *moodboard digital* dan yang tidak menggunakan media tersebut pada mata pelajaran desain interior di SMK N 52 Jakarta?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *moodboard digital* pada mata pelajaran desain interior di SMK N 52 Jakarta.

- 2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *moodboard digital*.
- 3) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran *moodboard digital* dan yang tidak menggunakan media tersebut pada mata pelajaran desain interior di SMK N 52 Jakarta

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan manfaat di antaranya:

- 1) Tujuan penelitian teoritis tentang media pembelajaran moodboard berbasis digital dapat menjadi bahan kajian dan referensi untuk penelitian serupa.
- 2) Bagi guru, media *moodboard digital* dapat digunakan oleh pendidik untuk memilih dan menggunakan sumber belajar yang lebih menarik untuk mata kuliah Desain Interior di tingkat sekolah kejuruan.
- 3) Bagi siswa, diharapkan melalui penggunaan media pembelajaran *moodboard digital* mampu meningkatkan pemahaman siswa, memudahkan dalam perancangan desain interior dan hasil belajar siswa yang baik sesuai dengan capaian pembelajaran.
- 4) Bagi peneliti, hasil penelitian mampu memperluas wawasan dan mengembangkan media pembelajaran yang tak kalah interaktif dan disesuaikan dengan tuntutan capaian pembelajaran siswa yang mampu mengikuti perkembangan teknologi.

1.7 Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- 1) BAB I PENDAHULUAN
Bab pertama membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.
- 2) BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab II menjelaskan mengenai landasan-landasan teori yang memuat kepustakaan seperti pengertian ataupun pendefinisian terkait penelitian, dan penjabaran ilmiah yang relevan.

3) BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III terdapat metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, proses penelitian, dan analisis data penelitian.

4) BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat temuan-temuan penelitian terdahulu yang relevan dan mampu menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya, serta penjelasan tentang simpulan dan pembahasan berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan beberapa kemungkinan bentuk sesuai dengan rumusan masalah.

5) BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini memuat penjelasan mengenai temuan-temuan penelitian yang diperoleh dari pembahasan seputar judul skripsi. Dilanjutkan dengan implikasi-implikasi yang diperoleh dari temuan-temuan penelitian yang telah dilakukan, saran-saran untuk penelitian tambahan, dan ide-ide untuk menyempurnakan penelitian ini.