

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Setiap individu berhak untuk mendapatkan pendidikan, sebagaimana diamanatkan dalam UUD 1945 yang menekankan aspek pencerdasan kehidupan bangsa sebagai salah satu tujuan utama negara. Sesuai hal tersebut, pendidikan harus mampu menciptakan warga negara yang tidak hanya cerdas tetapi juga dapat bersaing di abad 21 ini.

Pada abad ini tidak dapat kita pungkiri bahwa kemajuan teknologi berkembang sangat pesat. Kemajuan teknologi yang berkembang dengan pesat harus diimbangi dengan meningkatnya sumber daya manusia. Saat setiap negara berlomba dalam meningkatkan kualitas pendidikan, karena jika warga negaranya memiliki Pendidikan yang bermutu maka kualitas sumber daya manusianya juga bermutu. Proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan, yang dapat dikonseptualisasikan sebagai suatu sistem komunikasi triadik yang melibatkan pendidik, peserta didik, dan materi pembelajaran (Sanjaya, 2010). Maka dari itu keberadaan media pembelajaran yang adaptif dan aksesibel menjadi krusial untuk memfasilitasi proses komunikasi edukatif yang efektif dan efisien.

Media ajar memiliki sebagai alat pendukung yang membantu transfer pengetahuan dari pendidik kepada siswa, dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan mencapai tujuan pembelajaran (Nurrita, 2018). Media pembelajaran sampai pada saat ini banyak yang berbentuk buku teks, padahal sejatinya saat ini siswa tidak lepas dengan yang namanya teknologi. Media pembelajaran berbentuk buku juga tidak interaktif yang membuat kebanyakan siswa merasa bosan, hal ini bisa menjadi dampak buruk pada hasil belajar siswa. Maka sudah seharusnya pendidik membuat bahan ajar yang berkolaborasi dengan teknologi terkini guna membantu siswa untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi.

Flipbook merupakan media pembelajaran yang sangat sesuai dengan karakteristik siswa terkini. *Flipbook* merupakan media ajar menyerupai buku yang dapat dilengkapi animasi (Mulyadi & Wahyuni, 2016). Tidak hanya itu *flipbook* juga dapat menyajikan multimedia lain seperti gambar, suara, video pada halamannya sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Hal ini dapat

memacu siswa untuk semangat belajar dan dapat mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah institusi yang memiliki tujuan untuk mempersiapkan para siswanya untuk bekerja ataupun melanjutkan studi ke jenjang berikutnya. SMK menyediakan berbagai disiplin ilmu akademik yang dapat dipilih siswa berdasarkan minat dan bakat masing-masing. Salah satunya adalah Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). DPIB ditujukan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dari Teknik Gambar Bangunan, yang telah disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan industri terkini. Kompetensi keahlian tersebut berfokus pada pengembangan pengetahuan dan keterampilan mendesain gambar bangunan termasuk berbagai komponen sebuah bangunan serta juga mempelajari tentang informasi lainnya terkait bangunan. Salah satu mata pelajaran di SMK DPIB ini adalah DDKB. Mata pelajaran ini mempelajari proses bisnis pekerjaan konstruksi bangunan, profesi dalam pekerjaan konstruksi, perkembangan teknologi pada pekerjaan konstruksi serta keselamatan, Kesehatan kerja di lingkungan konstruksi.

Pada Dasar-dasar Konstruksi Bangunan (DDKB) sendiri media pembelajaran yang biasanya digunakan hanya *power point*. Penggunaan *power point* itu sendiri kurang interaktif sehingga siswa tidak terlibat secara aktif dan kesulitan untuk konsentrasi selama proses pembelajaran. Selama proses pengajaran, guru bergantung pada metode ceramah. Padahal DDKB sendiri merupakan tahap awal siswa SMK DPIB dalam mengenal kompetensinya. Pembelajaran yang masih berbentuk ceramah membuat siswa cepat bosan dan jenuh. Maka dari itu inovasi yang dipilih adalah menggunakan media *flipbook*. Dengan penerapan metode pembelajaran *flipbook* siswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran, materi pembelajaran juga dapat dengan mudah dimengerti, dan pembelajaran dapat berjalan dengan aktif.

Berdasarkan analisis terhadap urgensi yang telah dipaparkan, dapat diinferensikan bahwa implementasi *flipbook* sebagai media pembelajaran berpotensi meningkatkan efektivitas proses belajar. Atas dasar pemikiran tersebut, penelitian ini mengangkat judul yang relevan dengan fokus kajian yaitu “Penerapan

Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan Di SMKN 6 Bandung”

1.2. Identifikasi Masalah

Merujuk pada eksplorasi latar belakang yang telah diuraikan, beberapa poin kunci dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Fenomena kejenuhan peserta didik dalam mempelajari materi DDKB.
2. Kesulitan pemahaman yang berdampak pada penurunan capaian belajar peserta didik.
3. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memastikan penelitian ini mencapai tujuan yang diinginkan, perlu dilakukan pembatasan ruang lingkup. Penelitian ini akan berfokus pada tiga aspek utama:

1. Siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah siswa yang sedang mengikuti pembelajaran DDKB.
2. Penerapan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran DDKB khususnya elemen spesifikasi dan karakteristik bahan bangunan berbasis *green* material dan pekerjaan konstruksi.
3. Evaluasi hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pengetahuan sebelum dan sesudah penerapan media *flipbook*.

1.4. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini akan diformulasikan untuk mengarahkan fokus penelitian dan memastikan bahwa tujuan penelitian dapat dicapai dengan efektif. Rumusan masalah akan mencakup aspek-aspek kunci yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran *flipbook* dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Flipbook* pada mata pelajaran DDKB di SMKN 6 Bandung?

2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran DDKB di SMKN 6 Bandung?
3. Bagaimana penerapan media pembelajaran *flipbook* pada mata Pelajaran DDKB berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMKN 6 Bandung?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan rumusan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui gambaran penerapan media pembelajaran *flipbook* dalam konteks mata pelajaran DDKB di SMKN 6 Bandung.
2. Menganalisis perkembangan hasil belajar siswa pada mata pelajaran DDKB di SMKN 6 Bandung.
3. Mengkaji penerapan media pembelajaran *Flipbook* dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran DDKB di SMKN 6 Bandung.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan dampak yang berarti bagi kemajuan pengembangan di bidang konstruksi bangunan yang mencakup aspek teoritis dan praktis:

1.6.1. Manfaat teoritis

Penelitian ini berpotensi memperkaya literatur pendidikan kejuruan, khususnya terkait implementasi media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian dapat menjadi referensi untuk studi lanjutan mengenai penggunaan *Flipbook* atau metode pembelajaran inovatif lainnya dalam konteks pendidikan kejuruan.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi pendidik:

Memberikan wawasan baru untuk pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas instruksi dan hasil belajar siswa dan menawarkan alternatif media pembelajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi terkini.

2. Bagi siswa:

Menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan serta meningkatkan motivasi belajar melalui penggunaan media pembelajaran inovatif.

3. Bagi peneliti:

Meningkatkan keahlian dan inovasi dalam teknik pengajaran dengan memanfaatkan materi pembelajaran *flipbook* untuk mata pelajaran DDKB

1.7. Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini disusun dalam struktur berikut:

1. PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan gambaran komprehensif mengenai penelitian yang yang dilaksanakan. Mulai dari latar belakang yang menjelaskan urgensi penerapan media pembelajaran *flipbook* terhadap hasil belajar siswa, dilanjutkan dengan identifikasi masalah, pembatasan ruang lingkup penelitian, perumusan masalah, menetapkan tujuan, menguraikan manfaat, serta sistematika penulisan. Keseluruhan elemen ini memberikan fondasi yang kuat untuk pelaksanaan penelitian secara terstruktur dan terarah.

2. KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang konsep dan teori terkait penerapan media pembelajaran *flipbook* pada pembelajaran yang mendukung penelitian dan menguraikan konsep-konsep yang relevan mengenai permasalahan yang diteliti.

3. METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode yang akan digunakan untuk pengumpulan data, desain penelitian, variable penelitian, dan memperoleh informasi yang relevan.

4. DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini berisikan tentang sumber-sumber yang digunakan peneliti yang dipakai dalam penelitian.