

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dari perkembangan suatu individu dan masyarakat. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 diatas, terdapat beberapa poin penting terkait maksud dan tujuan dari Pendidikan itu sendiri. Pendidikan dibuat untuk mengembangkan potensi dan keterampilan peserta didik. Dari hal tersebut sudah jelas pentingnya pendidikan bagi suatu individu dan masyarakat.

Pendidikan dan pembelajaran merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Menurut Rusman (2017) pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan lingkungan dan layanan yang memungkinkan berbagai kemampuan, minat, bakat, dan kebutuhan siswa. sedangkan (Winkel, 2004) mengatakan pembelajaran merupakan sekumpulan tindakan yang dirancang untuk membantu siswa belajar. Dari pengertian diatas jika disangkutpautkan dengan Pendidikan maka pembelajaran merupakan proses untuk mencapai tujuan dari Pendidikan itu sendiri melalui Tindakan-tindakan yang membantu siswa mencapai tujuan.

Saat ini, pembelajaran sudah memasuki era abad 21 yang kita kenal sebagai masa pengetahuan (*knowledge age*) dimana pengetahuan menjadi suatu basis dalam pemenuhan kebutuhan hidup dalam seluruh aspek (Etistika dkk., 2016). Dalam pembelajaran, siswa memiliki tuntutan pada kompetensi abad 21 yaitu pengetahuan, keterampilan, dan atribut lainnya yang dibutuhkan untuk membantu siswa agar mencapai potensi yang maksimal (Muhali, 2019; Amalia,

2022). Untuk mencapai hal tersebut diperlukan partisipasi penuh pada siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Partisipasi sendiri menurut KBBI memiliki arti perihal turut berperan serta dalam suatu kegiatan; keikutsertaan; peran serta. Penting adanya partisipasi siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Karena dengan terlibatnya siswa dalam proses belajar dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Rusman (2017) mengemukakan dalam proses pembelajaran diperlukan pengalaman belajar yang melibatkan proses interaksi guru dan siswa, antar siswa, lingkungan, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya partisipasi siswa maka proses tujuan tersebut secara maksimal akan tercapai. Maka keselarasan antara perkembangan zaman, kebutuhan siswa, dan penggunaan media pembelajaran penting adanya terutama dengan adanya kemajuan teknologi sekarang.

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan dalam sektor pendidikan, mengubah cara kita belajar dan membuka peluang untuk inovasi baru. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi agar bisa mengikuti kemajuan teknologi dalam sektor Pendidikan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar (Arsyad, 2011; Sadiman dkk., 2012). Minat peserta didik dalam belajar menjadi poin penting dalam gempuran teknologi saat ini. Menurut data dari *We Are Social* sekitar 213 Juta orang menggunakan internet di Indonesia, yang berarti sekitar 77% populasi di Indonesia sudah menggunakan Internet (Annur, 2023; Amellia dkk., 2024; Rizaty, 2023) Jika dibagi dalam rentang umur sekitar 26,67% pengguna merupakan anak diusia 5-18 Tahun. Penggunaan media pembelajaran menjadi penting untuk meningkatkan minat peserta didik serta merangsang perhatiannya. Lambat laun hal konvensional akan ditinggalkan dan akan beralih secara digital seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi.

Dengan hadirnya berbagai aplikasi dan platform pembelajaran digital, para pendidik kini dapat menggunakan alat-alat yang memungkinkan mereka

menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Teknologi juga memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan setiap siswa, mengakomodasi gaya belajar yang bervariasi. Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran membuka pintu bagi akses ke beragam sumber daya pendidikan global, memperluas pengetahuan siswa dan memberi mereka kesempatan untuk terlibat dalam proses belajar secara kolaboratif melalui platform online. Dengan demikian, kemajuan teknologi di bidang pendidikan tidak hanya meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, tetapi juga merubah paradigma pendidikan secara keseluruhan.

Teknologi telah mengubah sudut pandang pendidikan dengan signifikan. Aplikasi dan platform digital telah mendorong penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan modern. Penggunaan media pembelajaran menjadi jawaban untuk meningkatkan efektivitas dalam proses belajar mengajar di tengah perkembangan pesat teknologi. Media pembelajaran memanfaatkan berbagai aspek media itu sendiri seperti gambar, video, dan audio, dari aspek tersebut guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Media menjadi salah satu bagian dari sistem pembelajaran yang memiliki fungsi dan peran sangat penting bagi keberlangsungan pembelajaran (Jauhari, 2018; Rahayuningsih dkk., 2022). Peran yang dimaksud adalah bagaimana pesan dari materi tersebut dapat tersampaikan kepada peserta didik tanpa merasa jenuh dengan cara konvensional yang bersifat *textbook*. Menurut Latuheru dalam (Indartiwi dkk., 2020) manfaat media pembelajaran adalah sebagai media yang menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, media pembelajaran dapat mengurangi kesalahpahaman peserta didik atas informasi atau materi yang disampaikan, dan media pembelajaran dapat mengatasi batas ruang dan waktu karena materi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Hal itu dapat meningkatkan pengalaman belajar bagi peserta didik.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menjadi salah satu bagian penting dalam perkembangan teknologi dalam Pendidikan saat ini. Multimedia interaktif menuntut keaktifan antara guru dan peserta didik agar

suasana pembelajaran lebih menarik dan juga efektif dalam penyampaian informasi dan pesan dalam pembelajaran tersebut (Trajaya dkk., 2025; Arnada & Putra, 2018; Dewi, 2015). Dalam prosesnya, peserta didik dapat memaksimalkan interaksi untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan, diskusi, dan berkolaborasi dalam materi yang disampaikan. Selain itu, multimedia interaktif juga dapat membangun konsep berpikir kritis dan analitis peserta didik. Seluruh aspek diatas sangat berguna untuk perkembangan siswa dalam menghadapi perkembangan zaman yang ada di masyarakat.

Seiring dengan perkembangan multimedia interkatif yang tersaji saat ini dengan berbagai fitur yang ditawarkan. Class Point menjadi salah satu contoh multimedia interkatif yang menjadikan fitur yang dapat memudahkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif. Class Point merupakan aplikasi yang dapat mengubah presentasi sesi pembelajaran yang dinamis dan menarik (Wanasek, 2023). Class Point memiliki keunggulan dibandingkan dengan multimedia interaktif sejenis yaitu dapat terhubung langsung dengan aplikasi PowerPoint yang dapat memudahkan guru dalam mengubah presentasi statis menjadi presentasi yang lebih interaktif.

Penerapan multimedia interaktif Class Point menurut hasil penelitian sebelumnya oleh Waty (2023) yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam melalui aplikasi Class Point” menghasilkan pada pelaksanaannya penggunaan Class Point dapat mempermudah guru dalam mengemas materi karena Class Point dapat terhubung langsung dengan aplikasi PowerPoint yang membuat guru tidak memerlukan untuk keluar dari aplikasi PowerPoint untuk mendapatkan fitur-fitur dari Class Point. Selain itu, guru dapat mengemas tayangan presentasi dengan berbagai soal Latihan berbentuk esai, atau pilihan ganda sesuai dengan materi yang disampaikan dan kemudian diakhiri dengan refleksi pembelajaran dengan fitur *polling*. Hal tersebut dapat meningkatkan tingkat peserta didik dalam mengikuti selama proses belajar mengajar.

Berikutnya, hasil penelitian lainnya yang dilakukan (Ying Bong & Chatterjee, 2021) berjudul *“The Use of a Class Point Tool for Student Engagement During Online Lesson”* memberikan hasil lebih dari 80% siswa percaya bahwa Class Point adalah alat yang bagus untuk membuat siswa lebih terlibat di kelas. Guru juga setuju bahwa Class Point meningkatkan partisipasi siswa dan mendorong mereka untuk menjawab pertanyaan interaktif lebih sering. Selain itu guru dimudahkan dalam mengabungkan *slide* dengan kuis interaktif dalam Class Point. Menurutnya Class Point memberikan dampak positif dalam partisipasi siswa selama belajar.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Querido dkk. (2023) berjudul *“Effectiveness of Interactive Classroom Tool; A Quasi-Experiment in Assessing Students Engagement and Performance in Mathematics 10 using Class Point”* Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat kelas interaktif meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa di kelas, dan kelompok eksperimen yang menggunakan Class Point menunjukkan peningkatan kinerja matematika yang signifikan dibandingkan dengan kelompok perbandingan yang menggunakan metode tradisional. Mengenai partisipasi siswa, hasil menunjukkan peningkatan signifikan antara tingkat partisipasi siswa sebelum dan setelah perlakuan, dengan ukuran efek yang besar sebesar 2,35. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Alat Kelas Interaktif Class Point atau perawatannya dapat meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan.

SMK berfokus pada perkembangan peserta didik untuk disiapkan dalam berbagai bidang pekerjaan. Oleh karena itu, penting untuk mempelajari terkait media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa di SMK. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan dengan mewawancarai salah satu guru di SMKN 2 Kota Bandung, dan melihat secara langsung kegiatan di kelas. Terdapat beberapa temuan masalah mengenai minimnya tingkat partisipasi siswa. Siswa hanya condong untuk memperhatikan guru menjelaskan saja dan kurang berpartisipasi aktif. Hal tersebut terjadi karena guru hanya menggunakan media yang terkesan monoton. Media pembelajaran yang digunakan guru selama proses belajar hanya

menggunakan PowerPoint. Selain itu, guru menggunakan *Quizziz* sebagai sarana guru dalam proses evaluasi peserta didik. Hal tersebut dapat mengurangi esensi efektivitas karena menggunakan dua aplikasi dalam satu waktu.

Latar belakang ini menunjukkan pentingnya penelitian ini untuk mengungkapkan pengaruh penggunaan multimedia interaktif *Class Point* untuk meningkatkan partisipasi siswa SMK. Hasil penelitian ini memberikan gambaran lebih jelas terkait apakah penggunaan multimedia interaktif *Class Point* dapat meningkatkan partisipasi siswa dengan diintegrasikan secara efektif di SMK dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Class Point Terhadap Peningkatan Partisipasi Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 2 Bandung*”. Penemuan penelitian ini juga dapat berfungsi sebagai landasan untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam konteks Pendidikan menengah kejuruan yang dapat meningkatkan persiapan siswa SMK dalam dunia kerja.

1.2 Perumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rujukan yang telah dituliskan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran yang terkesan monoton menjadikan siswa kurang berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang digunakan guru selama proses belajar mengajar masih menggunakan media PowerPoint. Peserta didik kurang dalam mengaplikasikan materi pada beberapa topik pelajaran pada program keahlian Desain Komunikasi Visual. Sehingga diperlukan media yang dapat digunakan peserta didik untuk mengaplikasikan isi materi yang diberikan.
2. Guru menggunakan *Quizziz* sebagai sarana dalam proses evaluasi peserta didik. Hal tersebut dapat mengurangi esensi efektivitas karena menggunakan dua aplikasi dalam satu waktu.

1.2.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini mencakup pengaruh penggunaan media multimedia interkatif, yaitu Class Point terhadap peningkatkan partisipasi siswa Kelas X Program keahlian Desain Komunikasi Visual SMKN 2 Bandung.

1.2.3 Rumusan Masalah

Secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh dari penggunaan media multimedia interaktif Class Point terhadap peningkatan partisipasi siswa antara kelas yang menggunakan media Class Point dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis PowerPoint di Kelas X Desain Komunikasi Visual.

Secara khusus rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan partisipasi siswa pada aspek merespon arahan guru antara penggunaan multimedia interaktif ClassPoint dengan media PowerPoint pada siswa kelas X SMK Program Keahlian Desain Komunikasi Visual?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan partisipasi siswa pada aspek inisiatif antara penggunaan multimedia interaktif ClassPoint dengan media PowerPoint pada siswa kelas X SMK Program Keahlian Desain Komunikasi Visual?
3. Bagaimana kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan Class Point sebagai media pembelajaran interaktif?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah pengaruh dari penggunaan media multimedia interaktif Class Point terhadap peningkatan partisipasi siswa antara kelas yang menggunakan media Class Point dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional berbasis PowerPoint pada Kelas X Desain Komunikasi Visual. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan partisipasi siswa pada aspek merespon arahan guru antara penggunaan multimedia interaktif ClassPoint dengan

penggunaan media PowerPoint pada siswa kelas X Program Keahlian Desain Komunikasi Visual SMKN 2 Bandung

2. Untuk mengetahui perbedaan partisipasi siswa pada aspek inisiatif antara penggunaan multimedia interaktif ClassPoint dengan penggunaan media PowerPoint pada siswa kelas X Program Keahlian Desain Komunikasi Visual SMKN 2 Bandung
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis terkait kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan multimedia interaktif Class Point sebagai media pembelajaran.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang dapat memberikan manfaat dalam menjawab permasalahan yang sedang diteliti. Manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis berupa:

- a. Pemikiran untuk kemajuan inovasi dalam dunia pendidikan, memberikan opsi atau cara yang berbeda dalam memberikan materi kepada peserta didik.
- b. Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan pada pengaruh penggunaan media multimedia interaktif Class Point pada siswa SMK program keahlian Desain Komunikasi Visual terhadap peningkatan partisipasi siswa peserta didik.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis berupa:

- a Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman tentang penerapan ilmu yang telah didapatkan di dunia perkuliahan untuk menyelesaikan masalah dalam dunia pendidikan, terkhusus mengenai pengaruh penggunaan media multimedia interaktif Class Point siswa SMK program keahlian Desain Komunikasi Visual terhadap peningkatan partisipasi siswa.

b Bagi sekolah

Memberikan informasi tentang penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan dalam hal ini adalah Class Point yang diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c Bagi guru

Memberikan informasi kepada guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran mengenai penggunaan media multimedia interaktif Class Point agar pembelajaran lebih praktis dan membuat guru lebih kreatif dalam mengajar.

d Bagi peserta didik

Memberikan opsi belajar berbeda dengan alat yang mengasyikan dan membuat peserta didik lebih berminat untuk belajar dan diharapkan lebih mudah menyerap materi pelajaran yang diajarkan agar dapat meningkatkan partisipasi siswa.

1.5 Ruang Lingkup

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini dilaksanakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh multimedia interaktif Class Point pada partisipasi siswa pada kelas X DKV di SMKN 2 Bandung. Penelitian ini dilakukan karena hasil dari studi pendahuluan peneliti dengan melihat secara langsung kegiatan di kelas dan wawancara dengan guru yang memperlihatkan partisipasi siswa yang rendah dan salah satu alasannya tidak adanya pembaharuan media pembelajaran karena guru hanya memanfaatkan *Power Point* sebagai media pembelajarannya. Hasil dari peneltiain ini diharapkan dapat memberikan opsi dan pemahaman pada guru tentang kehadiran Class Point sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat meningkatkan partisipasi belajar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X DKV di SMKN 2 Bandung dan guru kejuruan DKV di kelas X. Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini adalah Angket tertutup berskala likert 1-4 dan dianalisis menggunakan uji non-parametrik Mann-Whitney U untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan partisipasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan Class Point sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan sama sekali Class Point.