

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran pada era perkembangan digital menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran untuk mengatasi tantangan yang ditimbulkan oleh kemajuan teknologi dan kebutuhan siswa. Pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), peserta didik tidak hanya dituntut memahami teori secara konseptual, tetapi juga menguasai keterampilan praktis yang relevan dengan dunia kerja. Materi seperti komponen bangunan memerlukan pemahaman visual dan konseptual yang jelas, sehingga media pembelajaran menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan belajar.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memudahkan penyampaian informasi, memvisualisasikan konsep yang abstrak, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Sudrajat et al., 2023). Siswa dapat lebih mudah memahami materi jika media pembelajaran dirancang dengan baik secara mendalam, memperkuat daya ingat, dan meningkatkan motivasi belajar.

Media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah *digital flashcard*. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi melalui penyajian visual yang ringkas namun menarik. Dalam konteks pembelajaran teknologi beton, *flashcard* telah berhasil meningkatkan atensi dan daya ingat mahasiswa terhadap materi konseptual (Atikahani, 2017). Selain itu, *digital flashcard* juga memiliki keunggulan fleksibilitas, mudah diakses, dan dapat dirancang secara kreatif dengan integrasi gambar, teks, hingga kuis interaktif (Diana et al., 2024). Kebiasaan belajar generasi digital, yang lebih responsif terhadap media visual dan berbasis aplikasi, selaras dengan penggunaan *digital flashcard*.

Berdasarkan paparan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian terhadap bagaimana penggunaan *digital flashcard* dapat meningkatkan pemahaman

siswa SMK terhadap komponen bangunan. Pemahaman menjadi aspek krusial dalam pendidikan vokasional karena selain mempelajari konsep, siswa harus dapat menerapkan dan menganalisisnya dalam konteks dunia kerja nyata. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan seberapa jauh penerapan *digital flashcard* mampu mendorong peningkatan pemahaman siswa terhadap materi komponen bangunan secara lebih mendalam dan berkelanjutan.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang teridentifikasi pada penelitian ini adalah:

1. Pemahaman siswa SMK terhadap materi komponen bangunan masih rendah, khususnya pada konsep-konsep teknis dan visual yang membutuhkan kemampuan membayangkan bentuk dan fungsi komponen secara nyata.
2. Media pembelajaran yang dipakai sebagian besar bersifat konvensional, seperti *teacher center* sehingga belum mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi.
3. Belum banyak guru yang memanfaatkan media interaktif seperti digital flashcard dalam proses pembelajaran, padahal media tersebut berpotensi untuk membantu visualisasi konsep dan meningkatkan daya ingat siswa.
4. Belum terdapat banyak data yang menunjukkan bagaimana penerapan *digital flashcard* dalam pembelajaran di SMK.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut ini adalah rumusan masalah penelitian berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan:

1. Bagaimana penerapan media *digital flashcard* dalam pembelajaran materi komponen bangunan di SMK?
2. Apakah ada perbedaan pemahaman siswa antara yang memanfaatkan media *digital flashcard* dan yang memakai metode pembelajaran konvensional?

1.4 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis implementasi media *digital flashcard* dalam pembelajaran materi komponen bangunan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).
2. Menganalisis perbedaan pemahaman siswa antara yang memanfaatkan media *digital flashcard* dan yang memakai metode pembelajaran konvensional.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini mampu menghasilkan manfaat yang positif. Adapun manfaat yang dimaksud antarlain:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan membantu kemajuan penelitian di bidang pendidikan kejuruan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran digital seperti *flashcard*. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar teoritis untuk penelitian yang berfokus pada meningkatkan pemahaman melalui media interaktif dan visual.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi komponen bangunan melalui media yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses.

b. Bagi Guru

Menyediakan pilihan media pembelajaran alternatif yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan materi komponen bangunan dengan cara yang lebih efektif serta menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran di SMK dan mendukung implementasi teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan rujukan sekaligus bahan pertimbangan dalam mengembangkan penelitian berikutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran digital serta peningkatan pemahaman peserta didik.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, pokok permasalahan yang disajikan yaitu kurangnya pemahaman siswa SMK terhadap komponen bangunan pada elemen dasar konstruksi bangunan serta rendahnya efektivitas media pembelajaran konvensional dalam menyampaikan materi yang bersifat visual dan kompleks.

Adapun ruang lingkup pada penelitian ini dibatasi dalam beberapa aspek yaitu:

1. Media pembelajaran yang dipakai pada penelitian ini berupa *digital flashcard* berbasis teknologi.
2. Responden penelitian ini terdiri dari siswa kelas X program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 5 Bandung.
3. Penelitian ini menitikberatkan pada pengukuran tingkat pemahaman siswa yang dinilai melalui ujian awal (*pre-test*) dan ujian akhir (*post-test*).