

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi telah menyebar ke berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan, yang melahirkan konsep *e-learning*. Konsep ini mengintegrasikan teknologi sebagai sebuah metode dan media dalam meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efisien (Sodiq Anshori, 2019). Integrasi teknologi dalam pendidikan juga mempengaruhi berbagai aspek seperti halnya perubahan kurikulum, perkembangan peserta didik, metode pengajaran, serta sarana dan prasarana (Prianto et al., 2019).

Salah satu perubahan signifikan dalam dunia pendidikan saat ini adalah peralihan dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Perubahan ini menuntut kemampuan pedagogik guru sebagai pendidik untuk dapat merencanakan pembelajaran dengan lebih baik sehingga lebih menitikberatkan fokus pada materi esensial, pembelajaran yang fleksibel, serta pengembangan karakter dan *soft skills*, sehingga sesuai dengan karakteristik kurikulum Merdeka (Kemendikbud, 2024). Karakteristik tersebut difokuskan agar peserta didik dapat mengoptimalkan waktu untuk menguatkan kompetensi dan karakter seputar konteks nyata. Dari karakteristik dan tujuan tersebut mendorong pembelajarannya lebih kepada berpusat kepada siswa (*student-centered*), yaitu mendorong siswa untuk lebih aktif mengkonstruksi pemahamannya. Oleh karena itu pendidik secara cermat perlu dapat mengatur seluruh pembelajaran dan mengarahkannya pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Sintia, 2021). Salah satunya adalah beradaptasi dengan perkembangan pembelajaran digital, termasuk perkembangan lingkungan pembelajaran elektronik, penggunaan media sosial untuk mengaktifkan pembelajaran, pengembangan strategi pembelajaran *online* dan kombinasi komunikasi tatap muka untuk memberikan pengalaman baru untuk pembelajaran. (Purnasari & Sadewo, 2021). Adapun instansi yang sudah mengalami perubahan kurikulum adalah SMK Negeri 52 Jakarta.

SMK Negeri 52 Jakarta merupakan sekolah menengah kejuruan yang memiliki 4 kompetensi keahlian yaitu Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan

(DPIB), Desain Interior dan Teknik Furnitur (DITF), Teknik Pemesinan (TP), dan Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO). Kurikulum yang digunakan untuk kelas X dan kelas XI yaitu Kurikulum Merdeka, sedangkan untuk kelas XII masih menggunakan Kurikulum 2013. Pada program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMKN 52 Jakarta, mata pelajaran kejuruan disebut dengan nama Dasar-Dasar Peminatan Kejuruan (DPK) yang terdiri dari 3 elemen pokok yaitu DPK.1 elemen Gambar Teknik, DPK.2 elemen Mekanika Teknik, dan DPK.3 Elemen Dasar Konstruksi Bangunan (DPK.3). DPK.1 elemen Gambar Teknik merupakan pelajaran yang diberikan di kelas X selama dua semester, yang memuat materi mengenai pengenalan dan penggunaan alat gambar, standar penggambaran teknik, dasar menggambar proyeksi 2D dan 3D, baik secara manual menggunakan peralatan gambar maupun menggunakan aplikasi perangkat lunak (*software*). Berdasarkan hal tersebut Gambar Teknik menekankan pada pembentukan pemahaman melalui pengetahuan berupa teori, dan keterampilan menuangkan ide di media gambar dalam bentuk visual. Hal ini mengacu pada kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan akurat tentang desain suatu produk atau struktur. Oleh karena itu, Gambar Teknik merupakan salah satu pelajaran dasar yang perlu dikuasai peserta didik agar dapat memasuki dunia kerja sesuai bidangnya.

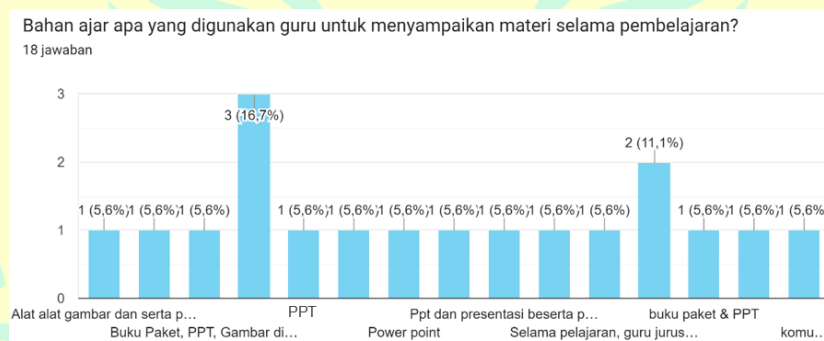
Hasil belajar mencakup pencapaian peserta didik yang meliputi perubahan dalam aspek kognitif, yaitu proses berpikir; aspek afektif, meliputi sikap, nilai, dan kejiwaan; serta aspek psikomotorik, yaitu keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Namun berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari SMKN 52 Jakarta. Rata-rata hasil belajar mata pelajaran Gambar Teknik yang dilakukan melalui *google form* masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB), yaitu sebesar 80. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh dari dua kelas DPIB adalah 70,8. Sebanyak 54% dari total 70 siswa kelas X-DPIB masih berada di bawah KKM. Data ini menunjukkan bahwa pencapaian belajar peserta didik belum mencapai standar kompetensi sekolah, seperti yang terlihat pada tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Data Hasil Asesmen Tengah Semester

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	Kriteria	
			< 80	> 80
X DPIB-A	36	70,76	19	17
X DPIB-B	34	70,81	19	15
<b>Jumlah</b>	<b>70</b>	<b>70,79</b>	<b>38</b>	<b>32</b>
<b>Persentase</b>	<b>%</b>	<b>-</b>	<b>54%</b>	<b>46%</b>

Sumber : Asesmen Tengah Semester DPK.1, 2023

Kemudian berdasarkan hasil pra-survey di SMKN 52 Jakarta pada mata pelajaran DPK elemen Gambar Teknik, mengenai bahan ajar yang digunakan dapat dilihat pada gambar 1.1 sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Bahan Ajar Gambar Teknik

Data tersebut menunjukkan bahwa dalam pembelajaran DPK.1 masih menggunakan buku paket dan PPT, serta materi disampaikan dengan metode ceramah. Menurut Lalisu et al., (2024) dengan penggunaan metode pengajaran yang kurang bervariasi seperti menggunakan *PowerPoint* yang diterangkan dengan metode ceramah monoton, memiliki pengaruh terhadap hasil belajar, yaitu berakibat nilai peserta didik menjadi kurang memuaskan karena masih banyak yang di bawah standar KKM.

Oleh karena itu diperlukan upaya perbaikan untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan meningkatkan KKM, merangsang keaktifan peserta didik, serta memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu pemanfaatan

strategi pembelajaran berbasis teknologi yang berpusat pada peserta didik adalah *Flipped Classroom*.

*Flipped Classroom* atau kelas terbalik adalah strategi pembelajaran yang menggunakan pendekatan *blended learning* dengan mengubah cara belajar tradisional. Dalam strategi ini, konten pembelajaran disampaikan secara *online* sebelum sesi tatap muka berlangsung. Menurut Yuliyatno (2020) teknologi dalam strategi ini berfungsi sebagai media pendukung yang mudah diakses oleh peserta didik, seperti video pembelajaran dan buku digital (*e-book*). Dengan menyediakan materi di luar kelas, pendidik tidak perlu menghabiskan waktu untuk menjelaskan konsep dasar di awal pembelajaran, sehingga waktu di kelas dapat digunakan untuk tugas dan diskusi (Ratnasari, 2021). Dalam kegiatan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, pendidik berperan sebagai fasilitator. Oleh karena itu, keunggulan dari *Flipped Classroom* adalah mampu memanfaatkan ruang dan waktu secara efisien serta meningkatkan pengetahuan peserta didik (Bariroh & Setiawan, 2021). Strategi *Flipped Classroom* ini merupakan salah satu strategi yang membutuhkan media seperti aplikasi *Padlet*.

*Padlet* adalah sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi konten secara kolaboratif. Ini bisa berupa papan buletin singkat, blog, atau portofolio. Aplikasi ini dapat digunakan di smartphone, tablet, laptop maupun komputer tanpa harus di *download*, sehingga ramah terhadap memori (Sanuhung et al., 2022). *Padlet* memiliki beberapa fitur seperti variatif dan menarik, kemudahan penggunaan, fleksibilitas, tersedia penggunaan gratis, berguna untuk membuat konten pembelajaran, kolaborasi dan diskusi, dan interaksi dua arah, yang isinya dapat berupa materi, tugas, maupun video pembelajaran. Berdasarkan hasil pra-survey di SMKN 52 Jakarta, bahwa penggunaan media pembelajaran *Padlet* pernah digunakan dalam pembelajaran daring di era-pandemi, *Padlet* dianggap sebagai alternatif dari *google classroom* dalam rangka memperkaya variasi pembelajaran. Namun setelah pasca pandemi, media *Padlet* tidak lagi digunakan oleh guru pengampu. Pada penelitian ini, *Padlet* akan digunakan pada kelas eksperimen sebagai media pembelajaran dengan penggunaan strategi *Flipped Classroom*, yaitu *Padlet* diberikan sebelum pelajaran tatap muka.



Penelitian yang dilakukan oleh Daffa Riqky Ramadhan (2022) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* berdampak pada hasil belajar di mata pelajaran APL-PIG, terutama pada materi yang mencakup teori dan praktik. Kesimpulan ini diambil berdasarkan perbedaan nilai rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menerapkan model Pembelajaran *Flipped Classroom* lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Peningkatan hasil belajar juga terlihat dalam penelitian yang dilakukan oleh Ninik Nurhayati (2022) mengenai penggunaan media pembelajaran *Padlet* dapat mengatasi keterbatasan sistem pembelajaran daring di kelas dan sisanya belajar dari rumah.

Dalam penelitian ini, aplikasi *Padlet* akan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang berfungsi sebagai *platform* untuk menyimpan bahan ajar primer dan sekunder. Bagi kelas yang menggunakan strategi pembelajaran *Flipped Classroom*, *Padlet* diberikan di luar kelas agar peserta didik dapat belajar secara mandiri sebelum mengikuti kelas tatap muka. Sementara itu, untuk kelas konvensional, *Padlet* tidak diberikan karena materi akan disampaikan langsung oleh guru saat kelas berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melihat kemampuan strategi pembelajaran *Flipped Classroom* menggunakan *Padlet* yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Terkait dengan *Flipped Classroom*, maka penelitian ini akan memfokuskan pada penerapan *Flipped Classroom* pada mata pelajaran kejuruan dengan menggunakan aplikasi *Padlet*.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Strategi Pembelajaran *Flipped Classroom* Menggunakan Aplikasi *Padlet* Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMKN 52 Jakarta.”**

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diidentifikasi beberapa masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Apakah penerapan strategi pembelajaran *Flipped Classroom* menggunakan *Padlet* dapat meningkatkan KKM mata pelajaran Dasar-Dasar Peminatan Kejuruan (DPK) elemen Gambar Teknik?

2. Apakah dengan menggunakan *Flipped Classroom* dengan media *Padlet*, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan variatif?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelas yang menerapkan *Flipped Classroom* menggunakan *Padlet* dengan kelas yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional?
4. Apakah penerapan strategi pembelajaran *Flipped Classroom* menggunakan *Padlet* berpengaruh terhadap hasil belajar?

### 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjabaran masalah yang telah dijelaskan, adapun batasan permasalahan dalam penelitian ini mencakup:

1. Penelitian dilakukan pada program keahlian DPIB kelas X pada tahun ajaran 2024.
2. Dari ketiga elemen Dasar-Dasar Peminatan Kejuruan (DPK.1) dalam penelitian ini hanya mengambil **satu** elemen yaitu sebagai berikut:
  - a. Elemen Gambar Teknik.
  - b. Capaian Pembelajaran fase E, peserta didik mampu menggambar teknik dasar antara lain penggunaan alat gambar, standar Gambar Teknik, dasar gambar proyeksi orthogonal (2D) dan proyeksi piktorial (3D) baik secara manual maupun menggunakan aplikasi perangkat lunak yang dijadikan dasar dalam desain pemodelan dan informasi bangunan.
  - c. Tujuan pembelajaran, 3.7 Peserta didik memahami dasar gambar proyeksi Orthogonal (2D) secara manual dan perangkat lunak; 3.8 Peserta didik memahami dasar gambar proyeksi Piktorial (3D) secara manual dan perangkat lunak; dan 3.10 Peserta didik menggambar proyeksi Piktorial (3D) secara manual dan perangkat lunak.
3. Hasil penelitian difokuskan kepada hasil belajar kognitif dari *post-test* dan psikomotorik dari hasil menggambar secara manual.
4. Aplikasi *Padlet* hanya sebagai media pembelajaran di kelas eksperimen.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah serta batasan masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana

pengaruh strategi pembelajaran *Flipped Classroom* menggunakan aplikasi *Padlet* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik, Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMKN 52 Jakarta?”

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Flipped Classroom* menggunakan aplikasi *Padlet* terhadap hasil belajar mata pelajaran Gambar Teknik, program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMKN 52 Jakarta.

### **1.6. Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, yaitu:

1. **Bagi Peserta Didik**  
Peserta didik diharapkan dapat memahami materi Gambar Teknik secara teori maupun praktik dengan baik, dan menambah pengetahuan dan informasi terkait cara pemanfaatan aplikasi *Padlet* sebagai media pembelajaran, untuk meningkatkan hasil belajar.
2. **Bagi Pendidik/Guru**  
Meningkatkan pengetahuan dan informasi mengenai pengaruh strategi pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang bervariasi, termasuk aplikasi *Padlet*, dalam proses belajar mengajar.
3. **Bagi Perguruan Tinggi/Sekolah**  
Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk penelitian selanjutnya dengan judul yang relevan, serta menjadi tambahan kajian literatur bagi mahasiswa.
4. **Bagi Peneliti**  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam mengajar dengan strategi *Flipped Classroom* yang menggunakan *Padlet* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.