

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang penting dari suatu negara. Setiap individu dari tingkat yang paling rendah hingga yang tertinggi pasti akan mempertimbangkan aspek pendidikan. Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan sehingga mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan tuntutan dunia kerja yang semakin kompetitif. Hal tersebut sejalan dengan arah kebijakan pembangunan nasional dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2025–2029 yang menempatkan peningkatan kualitas sumber daya manusia sebagai salah satu prioritas pembangunan melalui penguatan mutu pendidikan, peningkatan kompetensi lulusan, serta pengembangan pendidikan yang selaras dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri. Pendidikan tidak hanya berperan dalam meningkatkan kemampuan akademik peserta didik, tetapi juga membentuk keterampilan, sikap, dan karakter yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat maupun dunia kerja.

Memasuki era globalisasi dan revolusi industri yang ditandai dengan pesatnya perkembangan dunia kerja menuntut tenaga kerja yang memiliki kompetensi, keterampilan, kreativitas, serta kemampuan beradaptasi terhadap perubahan. Kondisi tersebut menjadikan lembaga pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), memiliki peran yang sangat strategis dalam menghasilkan lulusan yang siap bekerja, kompeten, dan mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional. Berbeda dengan sekolah menengah umum, SMK dirancang untuk memberikan pembelajaran yang lebih menekankan pada penguasaan kompetensi keahlian sesuai dengan bidang yang dipilih peserta didik.

Salah satu SMK yang memiliki tanggung jawab dalam menghasilkan lulusan yang kompeten di bidang teknologi adalah SMKN 4 Jakarta melalui Program Keahlian Teknik Audio Video. Program keahlian ini mempelajari berbagai kompetensi yang berkaitan dengan sistem audio, video, elektronika, serta instalasi peralatan audio video. Kompetensi tersebut menuntut peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan

tersebut dalam kegiatan praktik. Oleh sebab itu, keberhasilan proses pembelajaran pada mata pelajaran Perencanaan Instalasi Sistem Audio Video menjadi salah satu faktor penting dalam membentuk kompetensi lulusan yang sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri.

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala yang menyebabkan hasil belajar peserta didik belum optimal. Sebagian peserta didik mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan karena materi bersifat teknis, memiliki banyak konsep, istilah, gambar rangkaian, serta prosedur kerja yang harus dipahami secara bertahap. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran, kurang mampu menghubungkan konsep dengan praktik, serta mengalami kesulitan ketika mengerjakan tugas maupun evaluasi pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pendidik dituntut untuk mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu proses penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar, serta mempermudah peserta didik dalam mengingat materi yang telah dipelajari. Menurut Satrianawati (2018), media pembelajaran terdiri atas media visual, media audio, media audiovisual, dan multimedia. Pada mata Pelajaran Perencanaan Instalasi Sistem Audio Video, materi pembelajaran banyak memuat konsep, gambar, ilustrasi, prosedur pemasangan, serta komponen-komponen yang lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui media visual. Salah satu media visual yang dinilai sesuai adalah media pembelajaran buklet. Buklet merupakan media cetak berbentuk buku berukuran kecil yang memuat informasi secara ringkas, sistematis, disertai gambar, ilustrasi, maupun warna yang menarik sehingga memudahkan peserta didik dalam

memahami materi pembelajaran. Selain itu, buklet memiliki kelebihan karena mudah dibawa, dapat dipelajari secara mandiri kapan saja dan di mana saja, tidak memerlukan perangkat elektronik maupun koneksi internet, serta dapat digunakan sebagai sumber belajar pendamping selain buku paket dan penjelasan guru.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sebagian besar penelitian lebih banyak memanfaatkan media berbasis digital seperti multimedia interaktif, video pembelajaran, maupun aplikasi pembelajaran. Sementara itu, penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran buklet, khususnya pada mata pelajaran Instalasi Sistem Audio Video di SMK, masih relatif terbatas. Selain itu, berdasarkan hasil observasi awal di SMKN 4 Jakarta diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah, presentasi menggunakan slide, dan bahan ajar yang bersumber dari buku paket maupun modul yang jumlahnya terbatas.

Tabel 1.1. Hasil Nilai Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Peserta Didik Kelas XI TAV

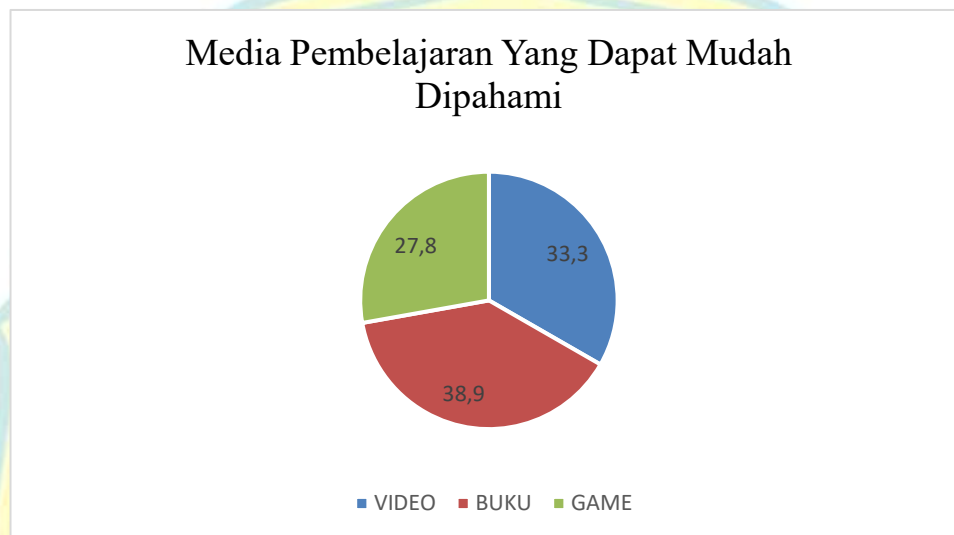
Nilai terendah	Hasil Nilai	
	Nilai tertinggi	Nilai rata-rata keseluruhan
17,5	87,5	61,76

Sumber : Guru Kelas XI TAV SMKN 4 Jakarta

Berdasarkan hasil Ujian Akhir Semester (UAS) Ganjil mata pelajaran Kompetensi Kejuruan pada peserta didik kelas XI TAV yang ditunjukkan di Tabel 1.1, diperoleh nilai terendah sebesar 17,5, nilai tertinggi 87,5, dan nilai rata-rata kelas sebesar 61,76. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar peserta didik masih berada di bawah tingkat pencapaian kompetensi yang diharapkan dengan standar ketuntasan nilai ujian yang ditetapkan di SMKN 4 Jakarta Utara yakni 75. Rentang nilai yang cukup besar antara nilai terendah dan nilai tertinggi mengindikasikan adanya kesenjangan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi kompetensi kejuruan.

Rendahnya nilai rata-rata kelas tersebut mencerminkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai hasil belajar yang optimal, khususnya dalam penguasaan konsep dan prosedur pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan.

Kondisi ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat teknis dan aplikatif. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran melalui pemilihan dan penerapan media pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan kelas XI TAV.



Gambar 1.1. Media Pembelajaran Yang Dapat Mudah Dipahami (Peneliti, 2026)

Berdasarkan gambar 1.1. hasil survei peserta didik siswa kelas XI TAV yang telah mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, menunjukkan bahwa 39% dari 34 peserta didik yang dapat dengan mudah memahami pembelajaran menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Meskipun persentase tersebut belum mencapai setengah dari jumlah responden, media buku memperoleh persentase tertinggi dibandingkan media game (28%) dan video (33%). Hal ini menunjukkan bahwa media cetak masih menjadi pilihan utama peserta didik dalam mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih media pembelajaran berbentuk buklet sebagai inovasi dari media cetak agar penyajian materi menjadi lebih ringkas, menarik, dan mudah dipahami.

Observasi langsung oleh peneliti dan Bapak Anggoro (Guru) mata pelajaran PISAV kelas XI TAV di SMKN 4 Jakarta Utara pada tanggal 15 September – 07

November 2025, diperoleh kesimpulan peserta didik mendapatkan hasil belajar yang rendah.

Memperhatikan hasil observasi tersebut, maka dibutuhkan suatu media cetak yang dapat digunakan di sekolah ataupun di rumah yaitu sebuah media pembelajaran buklet untuk penguasaan materi pada peserta didik. Penguasaan materi pada peserta didik tidak dapat terjadi dalam waktu singkat karena peserta didik perlu melakukan pengulangan belajar. Oleh sebab itu, pendidik perlu melakukan sesuatu dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat melakukan pengulangan pembelajaran (Kustandi dan Darmawan, 2020).

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Belum tersedianya media pembelajaran fisik berupa buku mata pelajaran adaptif di SMKN 4 Jakarta Utara.
2. Peserta didik kelas XI TAV di SMKN 4 Jakarta Utara merasa sulit memahami mata pelajaran Perencanaan Instalasi Sistem Audio Video.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini tidak terlalu mencakup luas, maka batasan masalah dalam penelitian ini membuat batasan agar pokok bahasan tidak semakin meluas. Penelitian ini hanya akan berfokus pada eksperimen mengenai pengaruh media pembelajaran buklet terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Perencanaan Instalasi Sistem Audio video di Kelas XI TAV SMKN 4 Jakarta. Buklet yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran yang berisi bahan ajar perencanaan instalasi sistem audio video. Penelitian ini tidak berfokus pada pengembangan media, melainkan pada pengujian pengaruh penggunaan buklet tersebut terhadap hasil belajar peserta didik. Konten isi pada media pembelajaran buklet hanya akan berfokus pada akustik, pengenalan alat-alat audio, dan alur pemasangan sistem audio. Penggunaan media pembelajaran buklet pun akan diuji melalui *pre-test* dan *post-test*. Hal ini dilakukan untuk menilai apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan buklet. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel

bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran dalam bentuk buklet. Sedangkan pada variabel terikatnya adalah peningkatan hasil belajar materi pelajaran instalasi sistem audio video.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah yang akan dikemukakan dalam penelitian ini agar tidak mencakup luas yaitu: Apakah media pembelajaran buklet mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Perencanaan Instalasi Sistem Audio Video kelas XI TAV di SMKN 4 Jakarta Utara?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran buklet dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran perencanaan instalasi sistem audio video di SMKN 4 Jakarta Utara.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi Instalasi Sistem Audio Video karena buklet lebih mendominasi gambar dibandingkan materi.
 - b. Dapat menjadi sumber referensi bacaan yang dapat dibaca kapan saja.
2. Bagi guru
 - a. Dapat membantu pendidik dalam menambah variasi media ajar yang menarik bagi siswa.
 - b. Dapat dijadikan media ajar yang lebih inovatif sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Bagi universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan kajian bagi mahasiswa Universitas Negeri Jakarta sebagai penelitian lanjutan.