

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan kegiatan yang berkaitan dengan tujuan, isi, bahan dan metode pembelajaran. Kurikulum digunakan sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar mencapai tujuan pendidikan tertentu, khususnya dalam Ketentuan Umum UU No. 20 Tahun 2003. Pengembangan kurikulum dilakukan dengan mengacu pada standar nasional Pendidikan sebagaimana diamanatkan dalam pasal 35 ayat (2) dan Pasa 36 ayat (1) UU No. 20 Tahun 2003

Berdasarkan keputusan Mendikbudristek pada Februari 2022 telah diberlakukan Kurikulum Merdeka sebagai salah satu Kurikulum yang digunakan di Sekolah. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakulikuler yang beragam, konten dikuatkan pada substansi yang dibutuhkan agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat memfasilitasi kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

Kurikulum merdeka belajar dipersiapkan untuk percepatan pencapaian tujuan nasional Pendidikan, yaitu meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia yang sebagian belum mempunyai keunggulan dan daya saing dibandingkan dengan negara-negara lainnya.

Selain itu, Kurikulum merdeka belajar di desain dengan merujuk pada pola *leaner centered design* yang memuat tiga pola yaitu (1) *student central learning*, (2) *focus discussion group*, (3) *inquiry prosess* yang dimana dari ketiga pola tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan daya pikir dan keberhasilan dari proses pembelajaran.

Struktur kurikulum merupakan pola dan susunan mata pelajaran yang ditempuh oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan satuan Pendidikan yang dituangkan dalam kompetensi yang dikuasai peserta didik sesuai dengan beban belajar yang tercantum dalam struktur kurikulum

Struktur Kurikulum Merdeka didasari tiga hal, yaitu berbasis kompetensi, pembelajaran yang fleksibel, dan karakter Pancasila. Struktur Kurikulum Merdeka di SMK terbagi menjadi 2 (dua) yaitu : pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang dialokasikan dari total JP (Jam Pelajaran) mata pelajaran umum dan beberapa mata pelajaran pilihan pertahun.

Struktur Kurikulum Merdeka di SMK Terbagi menjadi 2 (dua) muatan yaitu : Kelompok mata pelajaran umum dan Kelompok mata pelajaran kejuruan. Pada Struktur Kurikulum Merdeka terdapat Capaian Pembelajaran. Capaian pembelajaran mencakup sekumpulan kompetensi dan lingkup materi, yang disusun secara komprehensif dalam bentuk narasi. Capaian Pembelajaran berisikan tujuan pembelajaran, elemen, dan deskripsi materi pelajaran, sesuai dengan isi dari Capaian pembelajaran yang dapat menghasilkan mata pelajaran

Salah satu Capaian Pembelajaran di SMK Ketenagalistrikan adalah Dasar-dasar Teknik Ketenagalistrikan. Dasar-dasar Teknik Ketenagalistrikan adalah mata pelajaran yang berisi kompetensi-kompetensi yang mendasari penguasaan konsep dasar ketenagalistrikan dan keterampilan praktik dasar. Dasar Listrik dan Elektronika merupakan salah satu mata pelajaran pada Kelompok umum kejuruan Dasar-dasar program keahlian yang memuat pada Capaian Pembelajaran Dasar-dasar Teknik Ketenagalistrikan

Mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika akan dipelajari di kelas X Jurusan Ketenagalistrikan. Dasar Listrik dan Elektronika merupakan mata pelajaran yang berisi teori dasar listrik dan konsep dasar ketenagalistrikan. Mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika berfungsi untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan pada mata pelajaran kejuruan lanjutan, seperti Instalasi Motor Listrik, Distribusi Tenaga Listrik, Instalasi Penerangan Listrik dan lain sebagainya.

Materi Dasar Listrik dan Elektronika memberikan definisi serta pengertian dasar listrik dan elektronika. Tujuan pembelajaran yang terkandung dalam Dasar Listrik dan Elektronika ini meliputi ; 1)

mengidentifikasi komponen elektronika aktif, pasif, dan elektronika optik; 2) menjelaskan sifat komponen elektronika aktif dan pasif ; 3) menjelaskan konsep rangkaian elektronika; 4) menerapkan pengukuran arus, tegangan dan watt; 5) memahami konsep magnet dan fenomena rangkaian kemagnetan

Konsep magnet dan fenomena rangkaian kemagnetan merupakan materi yang mempelajari beberapa sub pokok materi antara lain : (1) dasar-dasar kemagnetan, (2) cara pembuatan magnet, (3) hukum kemagnetan, (4) rangkaian kemagnetan, dan (5) penerapan magnet pada kehidupan sehari-hari. Pemahaman siswa tentang konsep magnet dan fenomena rangkaian kemagnetan dibutuhkan untuk penguasaan praktek pada mata pelajaran lanjutan yaitu Instalasi Motor Listrik yang akan diberikan pada jenjang berikutnya.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan kepala prodi dan beberapa guru pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di Jakarta, diperoleh informasi bahwa Keberhasilan belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika masih belum tuntas secara keseluruhan, dilihat dari 35 siswa dalam satu kelas 25 siswa dinyatakan tuntas (71%) dan 10 siswa masih dinyatakan belum tuntas (29%). Untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dinyatakan belum tuntas maka dibutuhkan strategi pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau sarana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk menggabungkan unsur-unsur visual, audio, dan interaktif guna meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah berbasis web yaitu media pembelajaran *nearpod* dan media pembelajaran *quizizz*

Media pembelajaran *nearpod* adalah media pembelajaran berbasis web yang dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran. media pembelajaran *nearpod* memiliki elemen-elemen yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran seperti : (1) papan interaktif,; (2) dinding

diskusi; (3) soal evaluasi; (4) simulasi materi interaktif; dan (5) media bentuk 3D, VR, video, (6) *games* dll. (Minalti et al., 2021). Dari berbagai elemen yang terdapat pada media *nearpod* akan menjadikan media pembelajaran tersebut interaktif dan bervariasi. Menurut penelitian yang dilakukan Minalti dkk (2021) media pembelajaran *nearpod* mempermudah guru dalam proses pembelajaran yang artinya proses pembelajaran berlangsung secara baik. Baik menurut tanggapan guru maupun siswa (Minalti et al., 2021).

Selain media pembelajaran *nearpod*, salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *quizizz*. Sama halnya dengan media *nearpod*, media *quizizz* adalah media berbasis web yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di kelas. *Quizizz* dapat digunakan guru untuk menampilkan materi dan kuis secara online. Tampilan kuis yang menarik diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. *Quizizz* memiliki beberapa fitur atau fasilitas yang dapat dimanfaatkan pada proses belajar antara lain : : (1) multiple choice, (2) presentasi interaktif, (3) video, audio dan gambar dan (4) soal evaluasi

Nearpod dan *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran karena beberapa kali ditemukan siswa masih banyak yang merasa jenuh dan tidak memiliki semangat belajar. Menurut penelitian (Harahap 2017) salah satu faktor kejenuhan belajar yang dialami siswa dikarenakan durasi jam belajar yang cukup panjang. (Harahap et al., n.d.) Durasi jam belajar yang cukup panjang setiap harinya membuat siswa mengalami keletihan sehingga menyebabkan kejenuhan pada siswa. Kejenuhan belajar adalah masalah yang banyak dialami oleh siswa karena dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar sehingga mengakibatkan penurunan keberhasilan belajar. Kejenuhan belajar dapat dipengaruhi karena faktor lingkungan belajar. Lingkungan belajar merupakan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi perkembangan dan memberikan pengaruh bagi siswa dan proses belajarnya (Ningrum, 2013). Dengan menggunakan *Nearpod* dan *Quizizz* diharapkan peserta didik tidak cepat

merasa jenuh dalam proses pembelajaran dikarenakan aplikasi *Nearpod* dan *Quizizz* memiliki fasilitas belajar yang beragam.

Kelebihan dari media pembelajaran *Nearpod* dan *Quizizz* akan menjadi media pembelajaran yang interaktif dan bervariasi. *Nearpod* dan *Quizizz* mempermudah peserta didik memahami pelajaran dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran *Nearpod* sangat praktis yang artinya proses pembelajaran berlangsung secara baik. Baik menurut tanggapan guru maupun siswa (Minalti et al., 2021). Sedangkan berdasarkan penelitian yang dilakukan (Wahyudi et al., 2020) *Quizizz* menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan kualitas belajar dengan baik

Berdasarkan pada masalah yang telah dipaparkan, penulis menarik untuk melakukan penelitian tentang Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod* dan *Quizizz* pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan. Penggunaan media pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dikelas sehingga menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian sumber daya manusia di Indonesia belum mempunyai keunggulan dan daya saing dengan negara lain.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik di Sekolah
3. Sebagian besar siswa belum mampu menguasai materi mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika
4. Ditemukannya aktivitas pembelajaran yang masih didominasi oleh guru saja

5. Keberhasilan belajar siswa masih dianggap belum tuntas secara keseluruhan
6. Durasi jam belajar cukup panjang sehingga memicu kejenuhan siswa di dalam kelas

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah, Pembatasan masalah pada penelitian ini difokuskan pada point dua yaitu pemanfaatan media pembelajaran interaktif dan menarik di Sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Media pembelajaran interaktif dan menarik yang digunakan sebagai *treatment* pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *website* yaitu *Nearpod* dan *Quizizz*, selain itu materi yang akan menjadi pokok bahasan yaitu Konsep magnet dan Fenomena rangkaian kemagnetan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan Batasan masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah media pembelajaran *Nearpod* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK kelas sepuluh Program Keahlian Ketenagalistrikan
2. Apakah media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK kelas sepuluh Program Keahlian Ketenagalistrikan
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *nearpod* dan media pembelajaran *quizizz* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK kelas sepuluh Program Keahlian Ketenagalistrikan

1.5 Kegunaan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik teoritis maupun praktis :

a. Kegunaan Teoritis

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan referensi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan

b. Kegunaan Praktis

a) Bagi Peneliti

Penelitian ini guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dan juga dapat menambah pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis internet yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat membantu sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru

c) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan sebagai sumber belajar dan bahan masukan bahwa ada banyak cara untuk membuat pembelajaran di sekolah lebih menarik dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*