

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (1), pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal tersebut sejalan dengan amanat Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Dengan demikian, pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang beriman, berilmu, cakap, kreatif, dan bertanggung jawab.

Sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan, pemerintah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, penguatan kompetensi, serta pengembangan karakter melalui pengalaman belajar yang bermakna. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada satuan pendidikan dan guru untuk memilih strategi dan metode-pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga proses pembelajaran diharapkan lebih aktif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Hal ini sangat relevan bagi peserta didik SMK, baik negeri maupun swasta, yang dituntut untuk memahami materi pelajaran secara aktif melalui diskusi, berperilaku sopan, disiplin tinggi, serta memiliki etika kerja yang baik (Permendikbudristek No. 56 Tahun 2022). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, Kurikulum Merdeka memiliki manfaat strategis apabila dirumuskan dalam indikator-indikator seperti keimanan, ketakwaan, akhlak mulia, kesehatan, kecakapan, kreativitas, kemandirian, dan tanggung jawab. Apabila indikator Kurikulum Merdeka diterapkan dalam kehidupan masyarakat, siswa diharapkan mampu bersaing di dunia kerja sesuai dengan bidangnya, menerapkan prinsip ilmu amaliah dan amal ilmiah, yaitu menguasai ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan pekerjaan yang bermanfaat (Kemdikbud, 2022).

Dalam sistem pendidikan nasional, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran khusus dalam menyiapkan peserta didik agar siap memasuki dunia kerja. Kondisi tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 15, yang menyatakan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Dengan demikian, pembelajaran di SMK dituntut untuk lebih menekankan pada penguasaan kompetensi dan keterampilan praktis.

Pendidikan di SMK tidak hanya berfokus pada penguasaan teori, tetapi juga pada kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata. Proses pembelajaran di SMK harus mampu mengintegrasikan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja agar lulusan memiliki kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan industri dan perkembangan teknologi. SMK Negeri 5 Jakarta sebagai salah satu satuan pendidikan kejuruan menyelenggarakan pembelajaran yang terdiri atas mata pelajaran normatif, adaptif, dan produktif. Mata pelajaran normatif di SMK Negeri 5 antara lain Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Bahasa Indonesia, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Mata pelajaran adaptif di SMK Negeri meliputi Matematika, Bahasa Inggris, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), serta Informatika. Mata pelajaran produktif di SMK Negeri 5 Jakarta antara lain Penerapan Rangkaian Elektronika, Perencanaan Instalasi Sistem Audio Video (PISAV), Pemrograman Mikroprosesor dan Mikrokontroler (PMM), Penerapan Sistem Radio dan Televisi (PSRTV), dan Perawatan dan Perbaikan Peralatan Elektronika Audio Video, dan Kerja Bengkel Gambar Teknik (KBGT).

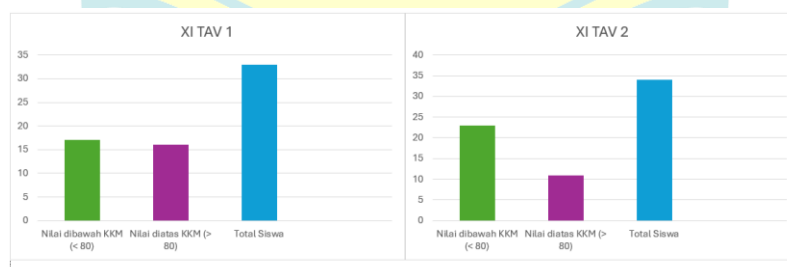
Pada program keahlian Teknik Audio Video (TAV), salah satu mata pelajaran produktif yang memiliki peran penting adalah Penerapan Rangkaian Elektronika (PRE). Mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika (PRE) membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan tentang prinsip kerja komponen elektronika, analisis rangkaian, serta penerapan rangkaian elektronika analog dan digital yang menjadi dasar bagi kompetensi keahlian di bidang audio video.

Mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika di program keahlian Teknik Audio Video (TAV) SMKN 5 Jakarta merupakan salah satu mata pelajaran penting

yang bertujuan membekali siswa dengan kemampuan menganalisis dan menerapkan prinsip kerja berbagai rangkaian elektronika. Dalam pembelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika di SMKN 5 Jakarta siswa mempelajari berbagai konsep dasar dan penerapan elektronika, baik secara teoretis maupun praktis. Mata-pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika (PRE) terdiri dari 3 elemen yaitu, Rangkaian Penguat Daya, Rangkaian Pengendali, Rangkaian Pembangkit Sinyal, Rangkaian Penyearah, dan Sistem Keamanan.

Namun di SMK Negeri 5 Jakarta, khususnya pada tahun ajaran 2024/2025, terlihat adanya kesenjangan yang mengkhawatirkan antara harapan ideal dan kenyataan aktual dalam capaian belajar mata-pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika (PRE). Berdasarkan Gambar 1.1 sebaran nilai Mata-pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika kelas XI TAV 1 dan kelas XI TAV 2 menggunakan metode-pembelajaran ceramah pada Tahun Pelajaran 2024/2025, teridentifikasi bahwa sekitar 60% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Dari Gambar 1.1 di bawah, dengan tegas memperlihatkan bahwa dari total 33 siswa kelas XI TAV 1, sebanyak 17 siswa masih berada di bawah KKTP. Situasi serupa, bahkan lebih signifikan, terjadi di kelas XI TAV 2, di mana 23 dari 34 siswa belum mampu mencapai KKTP. Data dari Gambar 1.1 menegaskan bahwa hasil-belajar siswa kelas XI TAV 1 dan XI TAV 2 pada mata-pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika belum optimal. Kesenjangan yang mencolok antara capaian aktual siswa dengan standar minimal yang diharapkan secara jelas menunjukkan urgensi untuk melakukan inovasi dan evaluasi mendalam terhadap efektivitas metode-pembelajaran metode ceramah yang digunakan sebelumnya.



Gambar 1.1. Grafik Nilai Mata-pelajaran PRE Kelas XI TAV 1 dan XI TAV 2 Menggunakan ceramah Tahun Ajaran 2024/2025

Menurut Husnussadah, diacu dalam Rifai dkk. (2024), metode ceramah adalah suatu bentuk penyajian bahan pengajaran melalui penerangan dan penuturan lisan oleh guru kepada siswa tentang suatu topik materi. Dalam jurnal Wibowo (2022), menyatakan bahwa metode ceramah dapat menjadi salah satu metode-pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tetapi, berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 5 Jakarta pada tahun ajaran 2024/2025, penerapan metode ceramah pada mata-pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika (PRE) kelas XI Teknik Audio Video (TAV) belum mampu mendongkrak hasil-belajar siswa hingga mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Fakta yang terlihat dari masih banyaknya siswa di bawah KKTP, mengindikasikan bahwa metode ceramah tidak bekerja optimal.

Dengan demikian terdapat urgensi tinggi untuk melakukan inovasi dan evaluasi terhadap efektivitas metode-pembelajaran lain yaitu, *Game-Based Learning* (GBL). *Game-Based Learning* (GBL), sebagaimana dikemukakan oleh Prensky, diacu dalam Wulandari, P & Hasim, W (2025), memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi. Metode-pembelajaran GBL diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dan retensi informasi, terutama pada materi yang dianggap kompleks atau cenderung monoton. Dengan demikian, *Game-Based Learning* (GBL), yang memanfaatkan elemen permainan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Dukungan terhadap pengaruh metode-pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) juga datang dari Berbagai penelitian relevan di konteks SMK. Penelitian Putri, R. H. (2024). *Penerapan Metode-pembelajaran Game-Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Kognitif Siswa pada Mata-pelajaran Dasar-Dasar Kuliner Kelas X SMK Negeri 1 Bangkalan. Universitas Pendidikan Indonesia*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode GBL memiliki dampak positif yang signifikan. Pada kelompok eksperimen yang menggunakan media *Game Wordwall*, terjadi peningkatan yang mencolok pada nilai posttest (80-97) dibandingkan dengan pretest (0-80). Rata-rata nilai siswa meningkat tajam dari 41,95 menjadi 90,00 setelah intervensi GBL. Selanjutnya, penelitian oleh Uilly, S. A., & Dewi, I. P. (2022). *Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi*

Quizizz terhadap Hasil-belajar. (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika), penelitian tersebut menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan *Game-Based Learning* memiliki rata-rata nilai 81,32, sedangkan siswa dengan pembelajaran konvensional memiliki rata-rata 74,63. Temuan 4 penelitian di atas, memperkuat argument bahwa GBL merupakan alternatif metode-pembelajaran yang patut dipertimbangkan untuk meningkatkan hasil-belajar siswa SMK.

Berdasarkan uraian mengenai pentingnya mata-pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika, adanya kesenjangan data hasil-belajar siswa kelas XI TAV di SMK Negeri 5 Jakarta yang menunjukkan 60% siswa masih di bawah KKTP, Sehingga perlu diketahui pengaruh dari metode-pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL).

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian yang dilakukan berdasarkan dari tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 5 Jakarta, khususnya pada mata-pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika untuk siswa kelas XI. Banyak siswa menunjukkan kesulitan dalam memahami materi yang bersifat teknis dan kompleks, sehingga berdampak pada rendahnya hasil-belajar. Hal tersebut menuntut pendidik untuk menemukan metode-pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil-belajar siswa. Metode-pembelajaran yang berpusat pada guru sering kali kurang mampu memfasilitasi siswa dalam berpikir kritis dan mandiri, yang dibutuhkan dalam mata-pelajaran seperti Penerapan Rangkaian Elektronika. Di sisi lain, metode-pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) dianggap sebagai alternatif yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, memperkuat pemahaman konseptual, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Namun, penerapan metode-pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) masih memerlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami sejauh mana pengaruhnya dalam meningkatkan hasil-belajar siswa pada mata-pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. Dalam proposal, akan dilakukan sebuah penelitian terhadap siswa SMK Negeri 5 Jakarta kelas XI TAV menggunakan metode-pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) pada mata-pelajaran

Penerapan Rangkaian Elektronika.

Dengan demikian, penting untuk mengidentifikasi apakah penggunaan metode *Game-Based Learning* (GBL) dapat memberikan dampak positif terhadap hasil-belajar siswa kelas XI TAV di SMK Negeri 5 Jakarta.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan terarah dan tidak melebar, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 5 Jakarta dan populasi siswa kelas XI TAV jurusan Teknik Audio Video (TAV) adalah subjek penelitian. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Simple Random Sampling* (SRS) dengan teori Slovin.
2. Metode-pembelajaran yang akan diterapkan adalah metode *Game-Based Learning* (GBL) untuk kelas eksperimen, dan metode ceramah untuk kelas kontrol.
3. Hasil-belajar siswa yang akan diukur akan dibatasi pada hasil-belajar kognitif (pengetahuan) sesuai dengan mata-pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika yang diajarkan di kelas XI TAV.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, perumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan adalah apakah metode-pembelajaran *Game-Based Learning* dapat mempengaruhi hasil-belajar siswa kelas XI TAV pada mata-pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dijelaskan, tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh metode-pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) terhadap hasil-belajar siswa kelas XI TAV pada mata-pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika di SMK Negeri 5 Jakarta.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan memberikan beberapa manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori tentang metode-pembelajaran, khususnya mengenai pengaruh metode *Game-Based Learning* (GBL).

2. Manfaat Praktis:

- 1) **Bagi Guru:** Memberikan informasi mengenai metode-pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil-belajar siswa, sehingga guru dapat memilih metode yang paling sesuai untuk diterapkan di kelas.
- 2) **Bagi Siswa:** Membantu siswa dalam mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil-belajar.
- 3) **Bagi Sekolah:** Memberikan masukan kepada pihak sekolah mengenai efektivitas penerapan metode-pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) sebagai alternatif dari metode-pembelajaran sebelumnya.
- 4) **Bagi Peneliti Lain:** Memberikan acuan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa atau melanjutkan pengembangan metode-pembelajaran di lingkungan pendidikan.