

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) didefinisikan sebagai ragam sekolah menengah di Indonesia yang memberikan pendidikan keterampilan praktis kepada siswanya. Program pendidikan di SMK disusun untuk mempersiapkan siswa agar memiliki kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan yang spesifik sesuai dengan bidang kejuruan tertentu. Sekolah menengah kejuruan diharapkan berhasil menghasilkan sumber daya manusia berkualitas tinggi yang memiliki kemampuan, keterampilan, dan keahlian yang diperlukan sehingga memungkinkan siswa untuk bersaing di kehidupan kerja setelah tamat sekolah (Wahyuni, Hapsari, & Herawati, 2021). Sebagai upaya mendukung kegiatan pendidikan SMK, maka perlu diadakan suatu usaha untuk meningkatkan proses pembelajaran. Pembelajaran di dalam SMK diperlukan cara, metode maupun pendekatan dengan cara inovatif, kreatif, dan menarik, sehingga siswa menjadi termotivasi untuk mengembangkan kemampuannya dan memberi dampak pada hasil belajar siswa menjadi lebih baik melalui pemanfaatan media pembelajaran (Tanwir & Fasih, 2018). Pembelajaran di SMK saat ini menggunakan kurikulum terbaru yaitu Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) sebagai bentuk mewujudkan lebih banyak kebebasan dan fleksibilitas bagi sekolah untuk melakukan pengembangan kurikulum yang serasi dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Kurikulum Merdeka memberikan pendekatan yang berpusat pada guru untuk menyusun metode kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan keperluan dan minat siswa. Tujuan yang mendasari Kurikulum Merdeka adalah untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna, sesuai, dan menyenangkan bagi siswa, serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Wahyuni S. , 2022). Kurikulum Merdeka saat ini sudah diterapkan diberbagai jenjang sekolah, tidak terkecuali di SMK Negeri 1 Cibinong. SMK Negeri 1 Cibinong merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan (SMK PK) yang pertama kali melakukan penerapan Kurikulum Merdeka di Kabupaten Bogor. SMK

Negeri 1 Cibinong memiliki berbagai konsentrasi keahlian. Salah satu konsentrasi keahlian yang terdapat di SMKN 1 Cibinong yaitu jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). DPIB adalah konsentrasi keahlian yang mempelajari mengenai perencanaan bangunan, pelaksanaan pembuatan bangunan, hingga pemeliharaan dan perbaikan bangunan. Penerapan Kurikulum Merdeka di SMK Negeri 1 Cibinong juga menghadapi berbagai tantangan, antara lain kesiapan guru dalam memilih pendekatan yang fleksibel, kurangnya media pembelajaran interaktif sebagai pemantik pembelajaran, dan keterbatasan sumber daya. Tantangan tersebut juga dirasakan dalam Mata Pelajaran Produktif Desain Pemodelan Jalan dan Jembatan.

Mata Pelajaran Produktif Desain Pemodelan Jalan dan Jembatan (DPJJ) merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk memberikan pemahaman dan keterampilan praktis kepada siswa dalam merencanakan, mendesain, dan melibatkan diri dalam berbagai aspek konstruksi jalan dan jembatan. Pembelajaran DPJJ di SMK Negeri 1 Cibinong masih menggunakan media pembelajaran sederhana seperti Microsoft PowerPoint dan buku cetak dengan penampilan gambar yang sederhana sehingga peserta didik kurang memperhatikan karena sulit untuk membayangkan kondisi pada bentuk asli atau nyata dan mengakibatkan secara garis besar hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dan setidaknya harus dilakukan satu kali remedial saat dilaksanakan asesmen. Dengan demikian, peran media pembelajaran interaktif yang sesuai sangat dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran.

Setiap alat atau sarana yang digunakan untuk memberikan informasi dan materi disebut media pembelajaran kepada siswa. Salah satu kriteria media ajar pada Kurikulum Merdeka adalah interaktivitas dan relevan dengan kehidupan nyata. Media pembelajaran dapat berupa alat bantu visual, audio, atau multimedia yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien sangat dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran agar siswa dapat lebih memahami pembelajarannya, media pembelajaran adalah alat perantara agar pesan atau materi yang diberikan dalam pembelajaran dapat dipahami sehingga proses pembelajaran menjadi efektif (Zahwa & Syafi'i, 2022). Salah satu media pembelajaran visual

yang mempunyai kriteria interaktivitas dan relevan dengan kehidupan nyata adalah *pop up puzzle*.

Media *Pop Up* merupakan ragam media pembelajaran dengan tampilan tiga dimensi yang digunakan sebagai hiasan pada buku, kartu ucapan, ataupun hadiah (Muchlisa, Anggereni, Dani, & Suhardiman, 2021). Ketika menggunakan *Pop Up* akan menarik perhatian karena tampilan tiga dimensinya yang memberikan kesan nyata. Kesan visual yang menarik dan nyata dihasilkan oleh komponen tiga dimensi ini. Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif apabila objek pembelajaran dan kasus yang menjadi bahan pembelajaran dapat digambarkan secara realistis atau seperti keadaan yang sebenarnya, namun bukan berarti bahwa media *pop up* harus selalu sesuai dengan keadaan yang sebenarnya (Abdollah, Marwah, Wally, & Sohilauw, 2022). Berdasarkan pembaruan Kurikulum Merdeka yang telah disebutkan sebelumnya dalam mengedepankan prinsip interaktif dalam kegiatan pembelajaran, maka *pop up* dapat dimodifikasi menjadi *pop up puzzle* sebagai media pembelajaran interaktif. Sejalan dengan penjelasan ahli di atas penggunaan media pembelajaran visual menggunakan *pop up puzzle* pada mata pelajaran Produktif Desain Pemodelan Jalan dan Jembatan diharapkan dapat membantu dalam memberi motivasi dan meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran serta membantu untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru, sehingga diinginkan nantinya ada peningkatan hasil belajar peserta didik ke arah yang lebih baik.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan sebelumnya, maka penulis berkeinginan untuk melakukan **“Penerapan Media Pembelajaran *Pop Up Puzzle* pada Mata Pelajaran Produktif di SMKN 1 Cibinong”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah masih berpusat pada guru sehingga keikutsertaan siswa dalam pembelajaran cenderung pasif dan satu arah.
2. Peserta didik kurang menunjukkan sikap bersemangat, tidak menunjukkan animo dan semangat saat belajar, dan merasa bosan dengan media sederhana.

3. Peserta didik didapati kesulitan dalam memahami dan membayangkan gambar pada kondisi nyata.
4. Penggunaan media pembelajaran belum efektif dan kurang menarik.
5. Media pembelajaran interaktif belum digunakan guru.
6. Siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam belajar mereka.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Atas paparan latar belakang, identifikasi masalah tersebut serta keterbatasan peneliti, agar penelitian memiliki arah, maka peneliti membatasi dan memfokuskan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada kegiatan pembelajaran di kelas dengan penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *pop up puzzle*.
2. Penelitian berfokus pada mata pelajaran produktif Desain Pemodelan Jalan dan Jembatan dengan materi spesifikasi bahan perkerasan jalan pada Tujuan Pembelajaran 11.4 kelas XI konsentrasi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB).
3. Penelitian menitik beratkan pada hasil belajar siswa ranah pengetahuan atau kognitif yang diukur melalui hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media *pop up puzzle* pada mata pelajaran produktif Desain Pemodelan Jalan dan Jembatan Kelas XI Konsentrasi Keahlian DPIB di SMKN 1 Cibinong?
2. Bagaimana perbandingan hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran produktif Desain Pemodelan Jalan dan Jembatan kelas XI Konsentrasi Keahlian DPIB di SMKN 1 Cibinong setelah diterapkan media *pop up puzzle*?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *pop up puzzle* pada mata pelajaran produktif Desain Pemodelan Jalan dan Jembatan Kelas XI DPIB di SMKN 1 Cibinong?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan media *pop up puzzle* pada mata pelajaran produktif Desain Pemodelan Jalan dan Jembatan Kelas XI Konsentrasi Keahlian DPIB di SMKN 1 Cibinong.
2. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran produktif Desain Pemodelan Jalan dan Jembatan kelas XI Konsentrasi Keahlian DPIB di SMKN 1 Cibinong setelah diterapkan media *pop up puzzle*.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran *pop up puzzle* pada mata pelajaran produktif Desain Pemodelan Jalan dan Jembatan Kelas XI DPIB di SMKN 1 Cibinong.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Salah satu keuntungan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan teknik bangunan, dan menambah literatur, terutama yang berkaitan dengan penggunaan media ajar interaktif dalam mata pelajaran produktif Desain Pemodelan Jalan dan Jembatan.
  - b. Diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan pemahaman kita tentang pendidikan teknik bangunan. Ini juga akan membantu guru dalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran yang paling cocok dengan siswa mereka.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi tenaga pendidik, hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi kepada tenaga pendidik mengenai media pembelajaran *pop up puzzle* sebagai salah satu pilihan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

- b. Bagi siswa, hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam menambah wawasan dan meningkatkan semangat dengan penggunaan media pembelajaran *pop up puzzle*.
- c. Bagi mahasiswa/peneliti, hasil dari penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan acuan dalam membuat inovasi-inovasi baru mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif bagi dunia pendidikan dalam menunjang kegiatan pembelajaran

### **1.7 Struktur Organisasi Skripsi**

Skripsi menggunakan skema organisasi untuk penulisan lebih mudah dan penyusunan penelitian lebih mudah, seperti yang ditunjukkan di bawah ini:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang penelitian tentang penggunaan *puzzle pop-up* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, juga menentukan masalah, batas-batas masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

#### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Termasuk teori dasar tentang kurikulum saat ini, media belajar, teka-teki *pop-up*, mata pelajaran produktif, dan hasil belajar. Ini juga mencakup kerangka analisis dan studi sebelumnya yang terkait.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Menguraikan desain penelitian, variabel dan definisi yang digunakan, orang yang terlibat, populasi, dan sampel, alat yang digunakan, pengujian alat, dan analisis data.

#### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Menganalisis data deskriptif yang ditemukan selama penelitian di lapangan, lalu membahas rumusan masalah. Data ini diperoleh dari metode penelitian yang digunakan di lapangan.

#### **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

berdasarkan temuan dan diskusi tentang hasil penelitian, mencapai kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi.