

BAB I

(PENDAHULUAN)

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu indikator untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, melalui pendidikan diharapkan tercapainya kualitas manusia yang memiliki kemampuan dalam setiap bidang yang dipelajarinya serta menguasai IPTEK yang diperlukan untuk mendukung pembangunan dan perkembangan sumber daya manusia. Undang-undang RI No. 21 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan pendidikan tersebut secara umum melatih peserta didik untuk terampil mengembangkan potensi dirinya, terutama dalam ilmu pengetahuan.

Kesadaran tentang pentingnya pendidikan telah mendorong pemerintah untuk terus melakukan upaya peningkatan sistem pendidikan. Salah satu pembaruan yang dilakukan pemerintah adalah meningkatkan kualitas guru dan memperbaiki kurikulum pada sekolah agar dapat terselenggara pendidikan dengan baik. Tahun pelajaran 2022/2023 pendidikan Indonesia khususnya pendidikan dasar dan menengah melaksanakan kebijakan nasional yang penting

yaitu pemberian tiga opsi kurikulum yang dapat diterapkan satuan

pendidikan dalam pembelajaran, yaitu kurikulum 2013, kurikulum darurat, dan kurikulum merdeka yang sebelumnya dikenal dengan sebutan kurikulum prototipe.

Teori tentang Kurikulum Merdeka Belajar pertama kali diperkenalkan oleh *Carl Ransom Rogers* dalam buku *Freedom to learn*. Teori Kurikulum Merdeka Belajar lahir dari pemikiran reori humanise yang berpandangan bahwa proses belajar itu berpusat pada inisiatif siswa untuk belajar (*learner-centered*), yang kemudian populer dalam jaringan *student-learning-centered*. Oleh karena itulah, salah satu prinsip belajar yang diyakini efektif oleh Roger adalah peran guru sebagai fasilitator, bukan pengajar (*teacher*). Menurut Roger, proses belajar yang baik pemikirannya maupun tanggung jawabnya sepenuhnya diserahkan kepada inisiatif siswa, akan menghasilkan output belajar yang dikuasai utuh dan terekam kuat secara mendalam.

Kurikulum merdeka belajar sudah dicetuskan oleh menteri pendidikan dan kebudayaan Nadiem Anwar Makarim Dalam pidato memperingati hari guru nasional yang ke-74 pada 25 November 2019 di kantor kemendikbud Jakarta Kurikulum merdeka sebenarnya bukannya kurikulum yang baru tetapi merupakan penyempurnaan dari kurikulum yang lain. Kurikulum merdeka ini sepenuhnya menganut konsep merdeka belajar secara luas hanya meliputi siswa tetapi juga seluruh unsur luas bukan hanya meliputi siswa tetapi juga seluruh unsur pendidikan yang di dalamnya. Kurikulum yang berlaku di indonesia saat unu adalah, kurikulum 2013, kurikulum darurat, dan kurikulum merdeka belajar (kurikulum prototipe) yang sifatnya tidak memaksa artinya dikembalikan kepada

keputusan pihak satuan pendidikan masing – masing.

Dalam proses penerapannya sangat mengedepankan kemandirian belajar dan berorientasi pada kedewasaan murid secara psikologis, sosial, kognitif, dan afektif. Dalam proses ini, sikap reflektif dan penghayatan terhadap pentingnya pembinaan secara humanistik dapat memberikan efek positif. Salah satu karakteristik kurikulum merdeka pembelajaran difokuskan pada materi esensial sehingga ada waktu cukup untuk pembelajaran yang mendalam bagi kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi dan fleksibilitas bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai dengan kemampuan peserta didik dan melakukan penyesuaian dengan konteks dan muatan lokal. Istilah Kurikulum Merdeka Belajar yang digunakan kementerian pendidikan nasional bukan tanpa makna. Merdeka bukan berarti bebas sebebasnya melakukan aktivitas pembelajaran tanpa kontrol akademik. Merdeka Belajar berarti kemandirian dan kemerdekaan bagi lingkungan pendidikan menentukan sendiri cara terbaik dalam proses pembelajaran. Melalui konsep Merdeka Belajar sekolah diberikan hak mengembangkan pola orientasi pembelajaran yang akan dilembangkan sesuai dengan kebutuhan yang terjadi di masyarakat berdasarkan yang terjadi berdasar kurikulum Nasional.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) salah satu bentuk pendidikan menengah yang secara khusus mempersiapkan siswa untuk menjadi ahli dan terampil dalam bidang tertentu serta siap untuk berkontribusi di masyarakat sesuai dengan bidang keahliannya. Lulusan SMK diharapkan menjadi individu yang produktif sebagai tenaga kerja tingkat menengah dan memiliki kesiapan dalam

menghadapi persaingan di dunia kerja (Telaumbanua, 2018). Pendidikan di SMK didasarkan pada pendekatan vokasional di mana peserta didik akan fokus pada pengembangan keterampilan yang relevan khusus dalam bidang teknik bangunan, siswa akan memiliki keterampilan khusus dalam bidang konstruksi sehingga mereka siap memasuki dunia kerja di sektor tersebut.

SMK Negeri 14 Medan salah satu institusi pendidikan formal negeri yang terletak di Kota Medan, Sumatera Utara dengan alamat, Jl. Karya Dalam No.26, Karang Berombak, Kec. Medan Barat, Kota Medan, Sumatera Utara 20117. SMK Negeri 14 Medan memiliki 12 program keahlian, diantaranya adalah Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB), dimana peserta didik diajarkan keahlian-keahlian dasar dalam teknik olah bangunan mulai dari pendesainan, perancangan, perhitungan serta pemahaman material bangunan. Lulusan Program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) diharapkan mampu menjadi seorang drafter, arsitek dan estimator dalam program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) terdapat satu mata pelajaran yaitu Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan dimana pada mata pelajaran ini terdapat beberapa elemen diantaranya yaitu Mata pelajaran Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi bangunan merupakan mata pelajaran produktif pada program keahlian DPIB. Para peserta didik dituntut untuk mempunyai pengetahuan dan keterampilan tentang mata pelajaran dasar-dasar desain pemodelan dan informasi bangunan yang akan menjadi bekal peserta didik nantinya dan dapat diterapkan dalam dunia kerja. Adapun capaian pembelajaran pada elemen Perkembangan Teknologi dan Isu – Isu Global Pada Desain

Informasi Bangunan diharapkan peserta didik mampu memahami spesifikasi dan karakteristik bahan bangunan dengan berbasis green material dan berbagai jenis pekerjaan konstruksi yang mendasari gambar konstruksi gedung, dengan mengangkat isu - isu global terkait *green building* dan *sustainable building* yang dijadikan dasar dalam penggambaran konstruksi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 21 Februari 2024, terhadap guru mata pelajaran Dasar – dasar DPIB diperoleh informasi bahwa SMKN 14 Medan kurikulum 2013 bagi kelas XII serta kurikulum merdeka bagi kelas X. dan XI kurikulum merdeka ini diterapkan pada tahun 2022. Penerapan kurikulum merdeka ini masih terbilang baru di SMKN 14 Medan sehingga siswa dan pendidik masih belum terbiasa dengan adanya kurikulum baru tersebut. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru di SMKN 14 Medan merupakan pembelajaran *teacher centered* menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* atau pembelajaran model langsung dan guru masih mengajarkan materi pelajaran yang dibuku dimana guru menerangkan dan peserta didik menyimak dan mencatat materi pembelajaran, sebenarnya di dalam proses pembelajaran guru telah berusaha melakukan perbaikan baik dalam persiapan mengajar maupun dalam proses pembelajaran itu sendiri. Sebelum memulai pelajaran guru telah melakukan apersepsi kepada peserta didik guna memberikan motivasi. Guru selalu mengingatkan kembali materi sebelumnya, sebelum memulai materi baru, memberikan pekerjaan rumah (PR) kemudian membahasnya, dan memberikan ulangan perbaikan bagi siswa yang bernilai rendah namun usaha tersebut belum berhasil seperti yang diharapkan. Proses

pembelajaran di kelas Guru menggunakan bantuan media power point yang dimana guru menjelaskan materi secara langsung kemudian guru memberikan evaluasi di akhir pembelajaran. Selain itu permasalahan pada saat proses pembelajaran terhambat dengan terbatasnya sarana pembelajaran seperti infokus, Jaringan Internet untuk mengakses video pembelajaran, Solusi dari permasalahan tersebut mengirimkan power point tersebut melalui chat group.

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang berlaku di SMK Negeri 14 Medan adalah sebesar 75 Dari data nilai ulangan harian siswa yang telah dikumpulkan sebelumnya, masih terdapat siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada Tabel 1.1 menunjukkan daftar nilai ulangan harian siswa yang dihasilkan melalui pengamatan langsung di sekolah yang diberikan oleh guru mata pelajaran Dasar-dasar Desain Pemodelan Informasi Bangunan di kelas X SMK Negeri 14 Medan dengan persentase nilai yang diperoleh oleh peserta didik.

Tabel 1. 1 Data Nilai Ulangan Harian X DPIB SMKN 14 Medan

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
2023/2024	0 -69	12	34,28%	Tidak Kompeten
	70 - 80	7	20,00%	Cukup Kompeten
	81-89	13	37,14%	Kompeten
	90-100	3	8,58 %	Sangat Kompeten
Jumlah Siswa		35	100%	

(Sumber: Guru Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 14 Medan)

Berdasarkan hasil Tabel 1.1 menunjukkan 3 siswa dengan persentase (8,58%) berada pada kategori Sangat Kompeten, 13 siswa dengan persentase (37,14%) dalam kategori kompeten, 7 siswa dengan persentase (20,0%) dalam kategori cukup kompeten, 12 siswa dengan persentase (34,28%) Tidak kompeten. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar ulangan harian pada elemen perkembangan teknologi dan isu – isu global pada desain pemodelan dan informasi bangunan masih belum optimal.

Hasil observasi yang dilakukan pada hari rabu, 21 februari 2024 kepada 35 siswa pada kelas X DPIB SMKN 14 Medan 94, 2% peserta didik memberi jawaban pembelajaran kurang aktif dikelas terhambat dikarenakan penggunaan Model *Direct Instruction* ini. Peserta didik hanya mendengarkan dan memberi tanggapan pada saat guru menjelaskan di depan kelas sehingga menciptakan suasana belajar mengajar yang belum berpusat pada peserta didik, membuat peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran hal tersebut dapat dibuktikan pada saat guru menerangkan masih ada beberapa siswa yang tidak antusias atau bermain game atau handphone pada saat guru menjelaskan. . 82, 8% peserta didik memberi jawaban media power point yang digunakan guru kurang menarik perhatian yang dikarenakan materi berisi bacaan atau hanya sekedar point dari materi tersebut. 94,2 % peserta didik memberi jawaban guru menggunakan *ebook* yang di kirim kepada siswa melalui *whatsapp group* dan tidak memiliki buku pegangan atau paket. Jika materi yang diajarkan sedikit guru akan memberikan materi pada pagi hari saat memulai pembelajaran dengan cara menuliskan di papan tulis. Tetapi jika materi yang akan di pelajari banyak maka

guru akan mengirimkan materi pada malam hari melalui *whatsapp group*. Selain itu guru juga mengirimkan video mengenai materi pembelajaran ke *whatsapp group* dimana nantinya jika siswa kurang paham akan soal yang diberikan, siswa dapat mengulang-ulang video yang dikirimkan oleh guru. Banyak siswa yang mengabaikan dan tidak membaca materi tersebut atau menonton video yang dikirim oleh guru karena dianggap membosankan dan tidak menyenangkan. 94,2 % peserta didik memberikan jawaban menginginkan proses pembelajaran dapat dilakukan menggunakan handphone sebagai media atau sumber belajar. Oleh karena itu permasalahan ini menekankan perlunya inovasi dalam pendekatan pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh setelah pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah, hasil belajar pada periode tertentu dapat diukur melalui penilaian rapor yang menggambarkan prestasi tersebut dalam bentuk nilai numerik (Amalia Yunia Rahmawati, 2020). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut (Saputra & Ismet, 2018) ada dua yaitu faktor intern (dalam diri siswa) dan faktor ekstern (faktor luar diri siswa). Faktor intern terdiri dari (1) faktor jasmaniah, yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh. (2) faktor psikologis, yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. (3) faktor kelelahan, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Sedangkan faktor ekstern terdiri dari (1) faktor keluarga, yaitu cara orang tua mendidik, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga. (2) faktor sekolah, yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa,

standar pelajaran, metode belajar dan tugas rumah. (3) Faktor lingkungan , yaitu teman pergaulan lingkungan sekitar. (Saputra & Ismet, 2018).

Guru sebagai komponen penting dalam pembelajaran diharapkan mampu untuk mengubah kondisi pembelajaran agar sesuai dengan yang diharapkan, salah satunya melalui model pembelajaran. Pentingnya pemilihan model pembelajaran yang sesuai memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar. Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik yang membedakan dari mata pelajaran lainnya, oleh karena itu dibutuhkan pertimbangan dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk mengajar suatu kompetensi tertentu serta berdasarkan konsep kurikulum merdeka yang membebaskan siswa dalam mengeksplor materi pembelajaran. Selain itu pembelajaran sesuai dengan kemampuan siswa sendiri juga diperlukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Oleh sebab itu inovasi pada pembelajaran di kelas yang berpusat pada siswa perlu dilaksanakan dan peneliti mengambil salah satunya adalah model kemandirian belajar atau *Self directed learning* guna peningkatan pada kognitifnya. *Self directed learning* (SDL) atau sering disebut dengan kemandirian belajar adalah kegiatan belajar mandiri dalam berinisiatif untuk melakukan pembelajaran mulai dari menyusun pembelajaran yang dibutuhkan, merencanakan tujuan, mencari materi, menerapkan strategi dan metode yang sesuai, hingga melakukan evaluasi terhadap hasil belajar berdasarkan kegiatan individu maupun dengan bantuan pihak lainnya (Mentz, Beer & Bailey, 2019). Kelebihan model pembelajaran *self directed learning* ini peserta didik dapat memahami materi lebih

baik karena peserta didik dapat mengembangkan materi yang tidak bergantung dengan penjelasan yang diberikan oleh guru, serta dapat melatih kemandirian serta meningkatkan berpikir kritis terhadap informasi dan pemecahan masalah. Pembelajaran dengan menggunakan model *Self directed learning* ini berarti guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, bimbingan dan konfirmasi kepada siswa didorong untuk memiliki sikap tanggung jawab terhadap tugas apa yang telah dilakukan karena model ini merupakan model yang menerapkan dan keterampilan atau kemampuan kemandiriannya.

Media Pembelajaran merupakan unsur penting yang digunakan sebagai sumber belajar untuk membantu kegiatan pembelajaran melalui media pembelajaran guru dapat memperkaya wawasan sebagai bekal untuk memberikan ilmu kepada peserta didik (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif, efektif dan mandiri dalam pembelajaran. Media ajar digunakan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses pembelajaran serta mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media ajar yang dapat digunakan ialah *Smart Apps Creator* (SAC). *Smart apps creator* dikenal sebagai software pembuat aplikasi android ataupun IOS tanpa kode pemrograman sehingga memudahkan guru dalam membuat aplikasi mobile dengan baik tampilan menarik dan mudah dipahami, serta tidak membutuhkan terlalu banyak penyimpanan HP (Ferlianti et al., 2022). Output produk dari *smart apps creator* berupa aplikasi yang dapat digunakan dengan adanya internet maupun tidak, sehingga penggunaanya dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Selain itu,

aplikasi dari *smart apps creator* dapat berisi materi maupun bahan ajar dengan berbagai fitur yang disajikan seperti teks, gambar, video, animasi dan evaluasi untuk melatih kemampuan siswa dalam memahami materi (Muzakkir et al., 2022).

Hasil penelitian Anjar Dwi Sasongko (2019), melakukan penelitian yang berjudul Penerapan *Self directed learning* Berbasis *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SMK Negeri 2 Surabaya. Penerapan Hasil respon peserta didik pada penerapan model pembelajaran ini dikategorikan sangat baik, Nadya Ivena, Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020 dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Sma Pramula Palembang, dengan demikian Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* berberpengaruh dalam meningkan hasil peserta didik pada mata pelajaran RAB kelas XI TGB SMK Negeri Jrengik. Oleh karena itu, Pemilihan Model pembelajara *Self directed learning* berbantuan *Smar Apss Creator* menjadi alasan peleniti untuk melakukan penelitian supaya dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Dasar – dasar desain pemodelan informasi bangunan melalui model pembelajaran *Self Drected Learnig*.

Berdasarkan uraian tersebut dengan berbagai masalah-masalah yang sudah ditemukan, dan penulis tertarik mengadakan penelitian untuk mengatasi masalah tersebut, adapun judul penelitian yaitu: **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SELF DIRECTED LEARNING ERA MERDEKA BELAJAR BERBANTUAN SMART APPS CREATOR (SAC) TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN DASAR – DASAR DPIB**

KELAS X SMKN 14 MEDAN. Semoga dengan adanya penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah, anantara lain sebagai berikut:

1. Hasil belajar Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Kelas X di SMK Negeri 14 Medan masih rendah. dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru Dasar- dasar Desain Pemodelan dan Informasi bangunan pada siswa kelas X masih menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *power point* (pembelajaran langsung) dan masih berpusat pada guru (*teacher centered*) di era merdeka belajar.
3. Tidak diberikan modul atau buku pegangan kepada peserta didik Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih kurang,aktif peserta didik masih cenderung pasif.
4. Peserta didik menginginkan varisasi pembelajaran menggunakan handphone sebagai media atau sumber belajar .
5. Guru belum pernah menggunakan model pembelajaran *Model Self directed learning* Berbantuan *Smart Apps Crator* (SAC).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya, serta memperhitungkan keterbatasan dalam hal waktu, anggaran, dan ruang lingkup masalah, maka masalah yang diteliti dibatasi hanya Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas X DPIB SMK Negeri 14 Medan Tahun Ajaran 2024/2025

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 14 Medan tahun ajaran 2024/2025 Semester Ganjil.
2. Penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran Dasar – dasar Desain Pemodelan Informasi Bangunan pada elemen Perkembangan Teknologi dan Isu – Isu Global Pada Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan khususnya materi Perkembangan Teknologi Bidang Konstruksi.
3. Penelitian ini dibatasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa disekolah menerapkan model *Self directed learning* Berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

Apakah penerapan model pembelajaran *Self Directed Learning* Berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) dapat meningkatkan hasil belajar Dasar – dasar desain pemodelan informasi bangunan kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 14 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini Untuk mengetahui Peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model Model *Self directed learning* Berbantuan *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Pemodelan Informasi Bangunan kelas X DPIB SMK 14 Medan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan kepada SMK Negeri 14 Medan untuk meningkatkan kualitas akademik dan untuk mendorong terjadinya inovasi pada diri guru dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan para siswanya pada mata pelajaran Dasar –dasar DPIB dengan menggunakan model pembelajaran *Self directed learning* Berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC).
2. Bagi guru, sebagai masukan khususnya guru mata pelajaran Dasar-Dasar DPIB untuk menerapkan model pembelajaran *Self directed learning* Berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC).
3. Bagi siswa, sebagai sarana untuk terus meningkatkan kemampuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar – dasar DPIB dengan menggunakan model pembelajaran *Self directed learning* Berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC).