# **BAB IPENDAHULUAN**

## **1.1 LATAR BELAKANG**

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi dan informasi di era revolusi industri 4.0 saat ini semakin canggih dan berkembang begitu pesat. Perkembangan teknologi ini memberikan kemudahan dalam melakukan pertukaran informasi yamg tidak terikat pada ruang dan waktu, dimana salah satu perkembangan teknologi yang dapat dirasakan dalam kehidupan adalah dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Globalisasi, teknologi informasi dan komunikasi serta segala ilmu pengetahuan berpadu untuk menciptakan perubahan besar dalam masyarakat modern. Untuk menghadapi perkembangan IPTEK dan arus globalisasi menyebabkan banyak persaingan dalam berbagai hal yang menuntut peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas, unggul dan berprestasi.

Untuk meningkatkan sumber daya manusia diantaranya dapat dilakukan melalui pembekalan pendidikan yang berkualitas, karena pendidikan merupakan sebuah proses dengan metode – metode tertentu sehingga seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman, perilaku dan keterampilan yang dapat menimbulkan perubahan positif pada diri seseorang dari segi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). (Rahmawati et al., 2017). Pada dasarnya pendidikan adalah upaya untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu hidup dengan baik dalam masyarakatnya, mampu meningkatkan dan mengembangkan kualitas hidup serta berkontribusi secara bermakna dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas hidup masyakat dan bangsanya. (Widya, 2020)

Dalam kehidupan manusia saat ini, dunia pada akhir abad ke – 20 memasuki abad ke – 21 yang lebih dikenal dengan era globalisasi, antara lain ditandai dengan terjadinya perubahan – perubahan yang cepat dan kompleks, baik yang menyangkut perubahan nilai maupun struktur yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Dalam pembangunan nasional, pendidikan diartikan sebagai upaya peningkatan harkat dan martabat manusia, yang memerlukan pengembangan kualitas manusia yang lebih tinggi untuk menjamin terselenggaranya dan kesinambungan pembangunan. Pendidikan yang bermutu harus dicapai dengan meningkatkan mutu dan kesejahteraan pendidik serta tenaga kependidikan lainnya. (Rihatul Hima & Palayukan, 2022).

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari masyarakat yang ingin maju. Pendidikan dan masyarakat membentuk suatu sistem dan yang dimaksud dengan sistem adalah suatu kombinasi terpadu antara sarana, informasi dan manusia yang terlibat untuk menyelesaikan suatu misi yang spesifik. Jadi, pendidikan memiliki tujuan tertentu dan agar dapat mencapai sasaran, pendidikan perlu dirancang dengan seksama. Suatu rancangan pendidikan yang disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar dibawah bimbingan staf pendidik dan tanggung jawab suatu lembaga pendidikan disebut dengan kurikulum. (Sukarna et al., 1992)

Kurikulum adalah suatu perencanaan yang dapat memberikan pedoman atau pegangan pada kegiatan proses belajar mengajar. Kurikulum merupakan suatu rancangan program pendidikan yang berisi serangkaian pengalaman yang diberikan kepada peserta didik untuk mancapai suatu tujuan yang ingin dicapai melalui serangkaian pengalaman belajar. Perubahan terhadap kurikulum terhadap pendidikan di indonesia adalah upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Di Indonesia perubahan kurikulum telah mengalami sepuluh kali perubahan pada tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 2004, 2006, dan 2013 (Rahmadhani et al., 2022). Berbagai perubahan tersebut yang memberikan tujuan dalam penyempurnaan pada kurikulum sebelumnya dimana perubahan kurikulum tersebut dapat disesuaikan dengan tuntutan beserta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman.

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan sebuah kebijakan baru yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Kabinet Indonesia Maju. Menurut Nadiem, esensi kemerdekaan berpikir harus didahului oleh para guru sebelum mereka mengajarkannya pada siswa-siswi. Nadiem mengatakan, dalam hal kompetensi guru di level manapun, tanpa kompetensi dasar dan proses penerjemahan kurikulum yang ada, tidak akan pernah terjadi pembelajaran. Pada tahun baru, sistem pengajaran juga akan berubah dari pengajaran di kelas menjadi pengajaran di luar kelas. Nuansa belajar akan lebih nyaman, karena siswa dapat lebih banyak berdiskusi dengan guru, dan belajar di outing class, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga membentuk siswa menjadi berani, mandiri, pandai bergaul, beradab, santun, dan tidak hanya mengandalkan buku. Menurut beberapa survei, sistem peringkat hanya mengkhawatirkan anak-anak dan orang tua karena hampir setiap anak memiliki bakat dan kecerdasan di bidangnya masing-masing. (Mustaghfiroh, 2020). Nantinya, akan terbentuk para pelajar yang siap kerja dan kompeten, serta berbudi luhur di lingkungan masyarakat. (Widya, 2020)

Kurikulum Merdeka Belajar dilakukan dalam rangka mendorong pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan relevan sehingga peserta didik dapat bernalar kritis, kreatif, dan mandiri. Tujuan dan pengalaman belajar dalam sebuah kurikulum ditentukan oleh keinginan, keyakinan atau pengetahuan serta kemampuan anggota masyarakat yang menyelenggarakan program pendidikan tersebut. Pengimplementasian Kurikulum Merdeka dalam dunia pendidikan memerlukan pembelajaran yang berinovasi sebagai suatu ide, produk, metode, dan seterusnya yang dirasakan sebagai sesuatu yang baru guna mendorong terjadinya perubahan yang lebih baik. (Masfufah Ayu et al., 2022). Pemutakhiran kurikulum sesuai ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengurangi nilai – nilai luhur kesopanan, moralitas serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukungnya, karena pendidikan disini dimungkinkan dan berlangsung seumur hidup, merupakan tanggung jawab keluarga, sekolah, masyrakat dan pemerintah.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang terdapat disemua jenjang tingkatan pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang perlu dikuasai oleh setiap orang, karena urgensitasnya didalam kehidupan sehari – hari berkaitan langsung terutama dalam perhitungan sederhana. Pembelajaran matematika dapat membantu meningkatkan kemampuan berfikir siswa serta dapat mendorong siswa dalam mengamati, merefleksikan dan mempertimbangkan dengan logika untuk menumbuhkan sebuah ide ketika menemukan suatu permasalahan.

Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sangat sulit. Pembelajaran matematika masih sering mendapat keluhan dari siswa, karena sulit untuk dipahami dan dimengerti sehingga siswa tidak begitu berminat untuk belajar matematika. Masih banyak diantara siswa yang menganggap bahwa matematika sebagai pelajaran yang rumit, penggunaan simbol dan logika yang diperankan didalamnya justru dianggap menyulitkan dan membosankan. (Muniri et al., 2021). Menyadari begitu pentingnya peran matematika dalam kehidupan, maka sangat penting bagi kita terutama untuk para tenaga pendidik agar bisa menumbuhkan semangat belajar matematika dalam diri siswa dan menjadikannya sebagai suatu mata pelajaran yang menyenangkan.

Motivasi siswa dalam belajar matematika masih terkategori cukup rendah. Selama ini siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit karena melibatkan bilangan dan aritmetika. Motivasi belajar sangat memegang pengaruh yang penting terhadap siswa, karena dengan adanya motivasi siswa dapat menyadari betapa pentingnya belajar untuk kehidupan mendatang. Selain itu, motivasi belajar juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Motivasi belajar adalah suatu daya, dorongan atau kekuatan, baik yang datang dari diri sendiri maupun dari luar yang mendorong peserta didik untuk belajar. Adapun indikator motivasi belajar diantaranya (1) adanya dorongan dan kebutuhan belajar, (2) menunjukkan perhatian dan minat terhadap tugas – tugas yang diberikan, (3) tekun menghadapi tuga, (4) ulet menghadapi kesulitan, (5) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil. (Karunia, 2015)

Selain motivasi, siswa juga diharapkan memiliki kemampuan afektif lain dalam pembelajaran matematika salah satunya adalah efikasi diri (*sel-efficacy*). Menurut (Bandura, 1997) dalam (Karunia, 2015) *Self-efficacy* adalah keyakinan seseorang dalam kemampuannya untuk melakukan suatu bentuk kontrol terhadap fungsi orang itu sendiri dan kejadian dalam lingkungan. *Self-efficacy* juga sebagai penentu bagaimana seseorang akan merasa, berfikir memotivasi diri dan berprilaku. Kepercayaan diri untuk menyelesaikan setiap masalah dalam matematika mampu memperkuat motivasi dalam mencapai keberhasilan. Siswa yang memiliki tingkat percaya diri atau keyakinan yang tinggi akan berhasil mencapai prestasi belajar yang baik.

Pengimplementasian Kurikulum Merdeka Belajar didalam kancah dunia pendidikan memerlukan pembelajaran yang berinovasi sebagai suatu ide, produk, metode dan seterusnya yang bisa dirasakan sebagai sesuatu yang baru guna mendorong terjadinya perubahan yang lebih baik. (Masfufah Ayu et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mendukung strategi pembelajaran yang menarik. Peran media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar adalah satu kesatuan entitas yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat yang dapat menunjang kegiatan proses belajar mengajar agar maksud dan pesan yang ingin disampaikan lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk penyaluran pesan kepada peserta didik pada proses pembelajaran berlangsung, baik secara *online* maupun *offline.* Penggunaan media pembelajaran pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa, memberikan rangsangan dan motivasi kegiatan pembelajaran bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. (Masfufah Ayu et al., 2022). Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi stimulus bagi siswa dalam proses pembelajaran salah satunya dengan penggunaan media sosial. Keberadaan media sosial telah mengubah bagaimana akses terhadap teknologi digital berjaringan. (Rahmawati et al., 2017). Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *Youtube.*

*Youtube* adalah salah satu aplikasi media sosial yang dapat diakses dengan mudah oleh semua kalangan. Aplikasi *Youtube* merupakan aplikasi berbasis *online* yang didalamnya terdapat penggabungan antara visualisasi gambar dan audio yang dikemas menjadi sebuah video sehingga memudahkan bagi pengguna nya untuk mengaskses dan menerima setiap informasi. (Azizah, 2020). Penggunaan aplikasi *Youtube* di era pembelajaran abad 21 dapat dilakukan sebagai bentuk transformasi pembelajaran yang menarik sehingga siswa mampu mengeksplorasi kemampuan – kemampuan siswa lebih dalam lagi. Hal ini sejalan dengan kurikulum merdeka, dimana guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Selanjutnya, siswa dibebaskan agar mampu belajar secara individu maupun berkelompok salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi *Youtube* sebagai media pembelajaran menarik yang dapat diakses oleh siswa. Dalam hal ini, guru akan berperan sebagai pengajar atau fasilitator sedangkan siswa sebagai individu yang belajar, sebab pembelajaran yang efektif akan terjadi apabila seorang guru dapat mengatur proses pembelajaran secara efisien dan efektif.

Adapun penelitian yang relevan terhadap penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan *self-efficacy* siswa yang dilakukan oleh (Masfufah Ayu et al., 2022) dengan judul *“Media Pembelajaran CANVA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka”* yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas guru dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan program Kurikulum Merdeka Belajar. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Zega, 2022) dengan judul *“Hubungan Self-Efficacy Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Matematika”* serta penelitian yang dilakukan oleh (Rahmadhani et al., 2022) dengan judul *“Dampak Transisi Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa”* memperoleh kesimpulan bahwa minat belajar siswa masih dalam tahap perkembangan pembelajaran dikarenakan kurikulum merdeka belajar masih difase awal dalam proses penyesuaian untuk digunakan dalam kurikulum pembelajaran terhadap siswa.

Berdasarkan hasil obeservasi dilapangan, motivasi belajar dan efikasi diri *(self-efficacy)* siswa dalam pembelajaran matematika masih cenderung rendah sebagaimana dalam “Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 025/H/KR/2022 Tentang Satuan Pendidikan Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Jalur Mandiri Pada Tahun 2022/2023 Tahap I” menyatakan beberapa sekolah SMK Negeri di Kota Medan yang sudah mulai menerapkan kurikulum merdeka, SMK Negeri tersebut dituntut untuk mampu menerapkan perkembangan teknologi dalam hal ini adalah pembelajaran matematika. Hal ini menjadi penting, karena tujuan pembelajaran matematika yang komperhensif harus dicapai dengan menggunakan media pembelajaran efektif sehingga mampu memberikan motivasi belajar terhadap siswa.

 Berdasarkan uraian dan berbagai latar belakang diatas serta hasil kajian literatur yang dilakukan oleh peneliti terhadap riset – riset sebelumnya, peneliti tertarik dan termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul *“Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Motivasi Belajar Matematika dan Self-Efficacy Siswa Menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Kelas X di SMK Negri Kota Medan”.*

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

 Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, didapatkan beberapa hal yang menjadi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar dan efikasi diri *(self efficacy)* siswa terhadap pembelajaran matematika.
2. Kesulitan siswa dalam menerima pembelajaran matematika, dikarenakan kegiatan proses belajar dan mengajar yang kurang menarik sehingga perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis *online* untuk meningkatkan motivasi belajar dan efikasi diri *(self-efficacy)* siswa.
3. Kurikulum Merdeka dilakukan dalam rangka mendorong kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan dan relevan sehingga peserta didik dapat bernalar secara kritis, kreatif dan mandiri.
4. Pengimplementasian Kurikulum Merdeka dalam dunia pendidikan memerlukan pembelajaran yang berinovasi sebagai suatu ide, metode, produk dan seterusnya sebagai sesuatu yang baru guna mendorong perubahan yang lebih baik.

## **1.3 BATASAN MASALAH**

 Peneliti melakukan pembatasan terhadap masalah – masalah yang akan diteliti dengan maksud agar penelitian ini tidak begitu meluas pembahasannya. Adapun batasan masalah dalam peneltian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan dikelas X SMK Negeri Kota Medan dengan fokus penelitian adalah peserta didik.
2. Penelitian ini hanya sebatas mengetahui sejauh mana media pembelajaran *Youtube* mampu memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar dan efikasi diri *(self efficacy)* siswa dalam pembelajaran matematika.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Youtube* terhadap motivasi belajar dan efikasi diri *(self-efficacy)* siswa.

## **1.4 RUMUSAN MASALAH**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran *Youtube* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar matematika pada peserta didik kelas X di SMK Negeri Kota Medan menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran *Youtube* memberikan pengaruh terhadap efikasi diri *(self-efficacy)* siswa terhadap pembelajaran matematika pada peserta didik kelas X di SMK Negeri Kota Medan menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran *Youtube* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar dan efikasi diri *(self-efficacy)* siswa terhadap pembelajaran matematika pada peserta didik kelas X di SMK Negeri Kota Medan menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar?

## **1.5 TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh media pembelajaran *Youtube* terhadap motivasi belajar matematika pada peserta didik kelas X di SMK Negeri Kota Medan.
2. Mengetahui pengaruh media pembelajaran *Youtube* terhadap efikasi diri *(self-efficacy)* siswa dalam pembelajaran matematika pada peserta didik kelas X di SMK Negeri Kota Medan.
3. Mengetahui pengaruh media pembelajaran *Youtube* terhadap motivasi belajar dan efikasi diri *(self-efficacy)* siswa dalam pembelajaran matematika pada peserta didik kelas X di SMK Negeri Kota Medan.

## **1.6 MANFAAT PENELITIAN**

 Manfaat dari penulisan penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Penulis memperoleh wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Youtube* terhadap motivasi belajar siswa.
2. Penulis memperoleh wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Youtube* terhadap efikasi diri *(self-efficacy)* siswa dalam pembelajaran matematika.
3. Penulis memperoleh wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Youtube* terhadap motivasi belajar dan efikasi diri *(self-efficacy)* siswa dalam pembelajaran matematika.

## **1.7 ANGGAPAN DASAR**

 Dalam upaya mengkaji penelitian ini supaya sesuai dengan tujuan yang diharapkan, penulis memberikan beberapa anggapan dasar yakni sebagai berikut:

1. Motivasi belajar dan efikasi *(self-efficacy)* siswa yang masih terkategori cukup rendah, sehingga perlu adanya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan keyakinan akan kemampuan diri siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan sebagai strategi pembelajaran menarik untuk membangkitkan motivasi belajar dan meningkatkan efikasi diri siswa terhadap pembelajaran matematika.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dan mengajar untuk meningkatkan implementasi dan pemahaman siswa dalam pengetahuan sebagaiman dalam penggunaan Kurikulum Merdeka Belajar.