

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Paradigma pendidikan yang terus berubah seiring perkembangan zaman menuntut adanya penyesuaian dalam sistem pendidikan. Salah satu bentuk penyesuaian yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) adalah dengan memperbaharui kurikulum yang sudah ada. Kurikulum 2013 yang dipakai saat ini dinilai tidak lagi mampu mengejar kondisi ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) di Indonesia, khususnya setelah masa pandemi Covid-19 (Khoirurrijal, 2022). Pemerintah pun menawarkan sebuah kurikulum yang mengutamakan aspek penalaran tingkat tinggi dengan sistem yang tidak kaku dan mengikat (fleksibel) sehingga diharapkan mampu mengatasi keragaman masalah pendidikan yang ada di sekolah-sekolah. Kurikulum ini dinamakan Kurikulum Merdeka Belajar.

Kurikulum Merdeka Belajar menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) sehingga interaktivitas siswa sangat diperlukan selama proses pembelajaran. Selain itu, kurikulum ini juga mengutamakan pembelajaran pada materi yang esensial. Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas dan berdaya saing. Kualitas ini ditunjukkan dengan peserta didik yang berkarakter mulia dengan tingkat penalaran yang tinggi (Khoirurrijal, 2022). Prinsip fleksibilitas pada kurikulum ini tercermin pada pengembangan media pembelajaran yang dibebaskan kepada pendidik agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didiknya (Anggraena dkk., 2021). Kurikulum ini mulai diterapkan pada seluruh jenjang pendidikan, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada kompetensi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB).

Kompetensi keahlian DPIB yang dulunya bernama Teknik Gambar Bangunan ini mempelajari mengenai perencanaan, pelaksanaan, hingga perbaikan bangunan. Sehingga penting bagi siswa SMK DPIB untuk menguasai dasar konstruksi bangunan yang diajarkan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi

Bangunan (DDKB). Pada penerapannya, proses pembelajaran DDKB mengalami beberapa kesulitan karena praktik konstruksi bangunan secara nyata memerlukan sarana prasarana yang kompleks, biaya yang tinggi, serta memakan waktu yang cukup lama. Oleh karena itu, proses pembelajaran seringkali hanya menggunakan media konvensional seperti buku teks atau salindia serta metode ceramah, terutama untuk materi yang bersifat teoritis. Salah satu yang menerapkan proses pembelajaran semacam ini adalah kompetensi keahlian DPIB di SMK Negeri 1 Sumedang.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa DPIB di SMK Negeri 1 Sumedang, proses pembelajaran secara konvensional menyebabkan siswa kesulitan untuk memahami materi karena harus membaca, mencatat, dan mendengarkan materi di saat yang bersamaan. Apalagi siswa memiliki kemampuan dan durasi yang berbeda-beda dalam memahami materi. Untuk belajar secara mandiri pun siswa masih dibebaskan untuk mencari sendiri di internet. Keadaan ini didukung oleh penelitian yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran di jurusan Teknik Gambar Bangunan (TGB) cenderung terpaku pada pembahasan melalui catatan atau modul teks sehingga terkesan kurang menarik untuk dipelajari dan menimbulkan kesulitan bagi siswa (Utomo dkk., 2015). Hal yang sama juga terjadi pada jurusan TGB SMK Negeri 5 Medan yang masih menerapkan proses pembelajaran konvensional yang menimbulkan suasana belajar pasif dan monoton (Machril & Darwin, 2015).

Dari uraian permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri sehingga materi dapat diakses sesuai kapanpun dan dimanapun sesuai kemampuan siswa. Salah satu bentuk media pembelajaran yang menekankan penggunaan secara mandiri adalah modul (Sihotang, 2020). Selain itu, siswa juga membutuhkan media pembelajaran yang terdiri dari kombinasi beberapa media (multimedia) agar tidak mengalami kejenuhan apabila hanya disajikan dalam bentuk teks. Sangat penting pula bagi media pembelajaran ini untuk bersifat interaktif agar terwujud pembelajaran yang berpusat pada siswa. Oleh karena itu, siswa perlu diperkenalkan dengan media berbasis teknologi yang mampu meningkatkan interaksi dan minat siswa dalam belajar.

Beberapa penelitian sudah mengembangkan media pembelajaran interaktif (Albana & Sujarwo, 2021; Amalia, 2020; Rafli & Adri, 2019). Tetapi penelitian tersebut memiliki beberapa kekurangan, seperti keterbatasan perangkat yang dapat mengakses media dan tidak ada variasi media dalam penyajian materi. Penelitian-penelitian tersebut juga belum menerapkan konsep Kurikulum Merdeka Belajar. Sementara itu, penelitian lain yang telah menerapkan konsep kurikulum tersebut tidak memiliki variasi media dan kurang interaktif (Gusrianto & Rahmi, 2022). Belum ada yang penelitian yang mengembangkan media pembelajaran interaktif mengenai dasar konstruksi bangunan yang memuat berbagai jenis media (multimedia), seperti audio visual, animasi, dan kuis serta bersifat interaktif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *e-module* interaktif untuk siswa SMK kompetensi keahlian DPIB. *E-module* ini berbentuk multimedia pembelajaran interaktif sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuannya (Leow & Neo, 2014). *E-module* akan membahas mengenai mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan serta menerapkan konsep Kurikulum Merdeka Belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Belum berkembangnya media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan dan karakteristik Kurikulum Merdeka Belajar.
2. Belum berkembangnya media pembelajaran di SMK yang mampu memberikan pengalaman belajar mandiri yang mudah dipahami siswa.
3. Media pembelajaran yang kurang variatif dan interaktif.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *e-module* interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan?
2. Bagaimana kelayakan *e-module* interaktif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan?

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal berikut.

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X (sepuluh) kompetensi keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB).
2. Pengembangan *e-module* interaktif terbatas pada materi Spesifikasi dan Karakteristik Beton. Materi ini dipilih karena dinilai sebagai materi esensial dalam mata pelajaran DDKB dan memiliki banyak penerapan pada bangunan.
3. Penelitian ini terbatas untuk mengukur kelayakan dari *e-module* interaktif untuk digunakan pada proses pembelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan. Kelayakan media diukur dari aspek materi, aspek media, dan aspek respons pengguna.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *e-module* interaktif yang layak digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan. Sedangkan tujuan khususnya adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-module* interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan.
2. Mengetahui kelayakan *e-module* interaktif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

E-module interaktif ini diharapkan dapat memudahkan siswa untuk mempelajari materi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan menambah wawasan peneliti, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari beberapa bagian yang dijabarkan dijabarkan sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan

Bab I merupakan bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka

Bab II merupakan bagian kajian pustaka yang terdiri dari kajian teoritik mengenai media pembelajaran, multimedia pembelajaran interaktif, dan media *electronic module (e-module)*, serta hasil kajian mengenai penelitian yang relevan.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab III merupakan bagian metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab IV terbagi menjadi dua bagian, yaitu bagian hasil dan pembahasan. Bagian hasil menjabarkan hasil penelitian berdasarkan prosedur yang sudah dilakukan. Sedangkan, bagian pembahasan terbagi berdasarkan poin rumusan masalah.

5. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab V merupakan bagian yang terdiri dari simpulan, implikasi, dan rekomendasi.