

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan Lembaga pendidikan yang bertujuan untuk menghasilkan lulusan berkualitas, memiliki keterampilan, disiplin, dan profesional sehingga mampu bersaing di dunia kerja. Dalam UU Nomor 20/2003 pasal 15 tentang Sistem Pendidikan, SMK bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri di dunia usaha atau industri yang sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka diperlukan kurikulum dan model pembelajaran yang mendukung untuk membekali peserta didik dengan keahlian *soft skills* maupun *hard skills* (Prianto dkk., 2021).

Sejak Februari 2022 Kemendikbud Ristek RI mulai menerapkan kebijakan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran yang terstruktur dan variatif, memberikan peserta didik cukup waktu untuk memahami konsep dan menguatkan kompetensi. Salah satu sekolah yang mulai menerapkan kurikulum merdeka di tahun ini adalah SMK Negeri 1 Leuwiliang Kabupaten Bogor. SMK Negeri 1 Leuwiliang memiliki 3 Jurusan, salah satunya adalah Agriteknologi Pengolahan Hasil Pertanian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu Guru Agriteknologi Pengolahan Hasil Pertanian kelas X, pada tahun ini pemilihan kompetensi keahlian dilakukan saat kenaikan kelas XI. Peserta didik akan memilih 2 kompetensi keahlian antara Agriteknologi Pengolahan Hasil Pertanian atau Pengawasan Mutu Hasil Pertanian. Namun masih banyak peserta didik yang bingung untuk memilih kompetensi mana yang akan dipilih karena belum mendapatkan gambaran atau pengetahuan lebih mendalam mengenai kompetensi keahlian tersebut. Untuk menghindari salah pilih kompetensi keahlian, maka dibutuhkan suatu media sebagai sarana pengenalan agar peserta didik mendapatkan gambaran mengenai pilihan yang akan dipilih sesuai dengan minat dan bakatnya masing-masing.

Salah satu media yang dapat digunakan sebagai sarana pengenalan efektif, mudah diakses kapan saja dan dimana saja yaitu berupa e-modul interaktif. E-modul interaktif atau (modul elektronik) merupakan media berisi

teks, gambar, atau video menarik yang dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi ajar karena terdapat petunjuk belajar dan pemahaman konsep secara runtut (Romayanti dkk., 2020). Penggunaan e-modul interaktif merupakan solusi cerdas untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menunjang pemahaman materi peserta didik (Sa'diyah, 2021). Penggunaan e-modul tidak dibatasi tempat dan waktu, tergantung kesanggupan peserta didik dalam menggunakan modul (Zinnurain, 2021).

Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian Hidayah & Harti (2021), e-modul interaktif membuat peserta didik mengalami interaksi dan aktif memperhatikan tulisan, warna, gambar, suara, animasi, bahkan video yang bervariasi warna dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik menjadi lebih tinggi dibanding pembelajaran tanpa e-modul. Selaras dengan pernyataan tersebut menurut Winatha & Abubakar (2018) menjelaskan bahwa e-modul interaktif yang diterapkan pada proses pembelajaran dapat menumbuhkan kreatifitas, kebiasaan berfikir produktif, menciptakan kondisi aktif, efektif, inovatif, dan menyenangkan sehingga e-modul layak sebagai media bantuan belajar untuk peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Pengenalan Kompetensi Keahlian Agriteknologi Pengolahan Hasil Pertanian dan Pengawasan Mutu Hasil Pertanian Di SMK Negeri 1 Leuwiliang”**. E-modul ini akan dikembangkan sebagai media pengenalan yang dapat diakses oleh guru dan peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka rumusan masalah adalah “Bagaimana tingkat kelayakan E-Modul Interaktif pada pengenalan Kompetensi Keahlian Agriteknologi Pengolahan Hasil Pertanian dan Pengawasan Mutu Hasil Pertanian?”

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang sudah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan E-Modul Interaktif pada pengenalan Kompetensi Keahlian Agriteknologi Pengolahan Hasil Pertanian dan Pengawasan Mutu Hasil Pertanian.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Bagi Guru
 - a. Sebagai alat bantu atau media sosialisasi pengenalan Kompetensi Keahlian yang unik, efektif dan praktis.
 - b. Memudahkan guru dalam proses kegiatan pembelajaran.
2. Bagi Peserta didik
 - a. Membantu peserta didik mengenal Kompetensi Keahlian yang akan dipilih di kelas berikutnya.
 - b. Meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Penulis
 - a. Menambah pengetahuan baru dan pengalaman baru dalam megembangkan E-Modul Interaktif.
 - b. Sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan. Bab ini berisi pemaparan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penelitian.
2. BAB II Kajian Pustaka. Bab ini berisi teori sebagai landasan berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
3. BAB III Metode Penelitian. Penulis menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang meliputi desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrument penelitian, dan prosedur penelitian.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan. Berisi tentang penjabaran temuan selama melakukan penelitian dan membahas hasil penelitian yang telah dilakukan.
5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Berisi kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian, implikasi dan rekomendasi sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.