

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan pasca kejadian pandemi Covid-19 menghadirkan banyak inovasi dalam menghadapi solusi khususnya pada bidang teknologi dan informasi di mana kita sebagai manusia sudah mulai tak bisa dipisahkan dari teknologi dalam melangsungkan kehidupan sehari-hari. Amalia, dkk. (dalam Baber, Sadikin, dan Hamidah, 2020) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran pada mulanya diterapkan di Sekolah dan dilaksanakan seperti pada umumnya, namun seiring dengan terjadinya pandemi, maka pelaksanaan kegiatan pembelajaran pun dipindahkan ke rumah masing-masing dengan tetap adanya pengawasan yang dilakukan oleh setiap tenaga pendidik dengan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dalam penelitiannya, Noviansyah W., dkk., (2021) memaparkan beberapa faktor-faktor negatif yang dialami peserta didik pada masa PJJ satu tahun kebelakang yaitu peserta didik sulit untuk berkonsentrasi, mudah bosan, kurang memahami materi yang disampaikan, dan kesulitan untuk memperoleh sumber belajar yang tepat.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, Guru utama mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG) di SMK Negeri 9 Garut jurusan DPIB mengemukakan bahwa kondisi peserta didik kelas XII yang saat ini sedang melaksanakan Praktik Kerja Industri (Prakerin) mengalami beberapa kendala, diantaranya terdapat beberapa peserta didik yang masih belum menguasai keterampilan komputer untuk dapat diimplementasikan secara langsung di dunia industri. Hal tersebut diakibatkan oleh kegiatan PJJ dalam satu tahun pembelajaran sebelumnya yang membatasi aksesibilitas peserta didik dalam menggunakan sarana dan prasarana Sekolah untuk mendukung kegiatan pembelajaran APLPIG, terlebih lagi kondisi para peserta didik yang mayoritasnya masih belum memiliki perangkat lunak pribadi berupa komputer maupun laptop juga menjadi salah satu faktor yang berperan penting.

Sehubung dengan kondisi pandemi belakangan ini yang kian membaik serta keluarnya surat kebijakan dari Pemerintah yang sudah mulai memperbolehkan aktivitas Sekolah untuk dilaksanakan secara luring terbatas menjadi sebuah tantangan baru bagi para tenaga pendidik di seluruh Daerah. Agar tidak mengulang kesalahan yang serupa seperti di tahun pembelajaran sebelumnya, Guru utama mata pelajaran APLPIG berinisiatif untuk melaksanakan pembelajaran APLPIG dengan menggunakan sistem blok pada peserta didik kelas XI jurusan DPIB, sehingga pemadatan jam pelajaran khusus pada materi keterampilan sudah dipastikan akan terjadi. Namun dalam penerapan sistem blok terdapat beberapa kendala yang dapat terjadi sebagaimana yang dijelaskan oleh Schottt dalam Gatningsih (2020) yaitu terkait permasalahan daya ingat siswa yang pada umumnya hanya bertahan selama beberapa waktu dan tidak permanen, kemudian karena sistem blok merupakan pembelajaran dengan pertemuan yang lebih sedikit dengan jam pelajaran yang lebih lama akan mengakibatkan siswa menjadi tertinggal dalam memahami materi apabila sewaktu-waktu siswa tersebut tidak dapat menghadiri pertemuan kelas.

Setelah memahami kondisi Sekolah yang menggunakan sistem blok, peneliti berencana untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar *Interactive Learning* E-Modul Dalam Pembelajaran APLPIG Kelas XI Jurusan DPIB di SMK Negeri 9 Garut”**. E-modul tersebut diyakini dapat berperan sebagai buku panduan bagi para peserta didik agar seluruh peserta didik dapat melaksanakan pekerjaannya secara terarah khususnya pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Perencanaan Interior Gedung (APLPIG). Selain itu, pemanfaatan *e-module* pada aplikasi *canva* lebih fleksibel dan dapat digunakan kapan saja tanpa perlu mengunduh ulang dokumen yang telah diunduh, peserta didik pun dapat mengakses langsung melewati tautan *canva* yang tersedia pada modul tersebut.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Diperlukannya persiapan pembelajaran yang lebih baik pada siswa kelas XI sebelum melaksanakan kegiatan Prakerin di kelas XII
2. Pembelajaran sistem blok pada mata pelajaran APLPIG yang mengakibatkan terjadinya pemadatan materi sehingga peserta didik akan kesulitan untuk mengejar subjek pelajaran apabila sewaktu-waktu tertinggal.
3. Kondisi mayoritas peserta didik belum memiliki perangkat komputer/laptop untuk mendukung kelangsungan tugas pada mata pelajaran APLPIG.
4. Diperlukannya bahan ajar yang menarik dan berguna bagi peserta didik agar bahan ajar tersebut dapat dipelajari baik di dalam maupun di luar jam pelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah, maka dari itu batasan masalah yang dibahas adalah:

1. Subjek penelitian berupa peserta didik kelas XI jurusan DPIB SMKN 9 Garut.
2. Pengembangan bahan ajar *interactive learning* e-modul dengan menggunakan aplikasi *canva*.
3. Fokus bahasan e-modul terkait adalah materi pada mata pelajaran APLPIG Kompetensi Dasar 3.13 dan 4.13 yaitu menerapkan dan membuat aplikasi perangkat lunak pada gambar konstruksi.

1.4. Rumusan Masalah

Setelah melihat latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimanakah kualitas produk bahan ajar *interactive learning* e-modul?
2. Bagaimanakah respon peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar *interactive learning* e-modul?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk bahan ajar *interactive learning* e-modul.
2. Mengetahui respon peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar *interactive learning* e-modul.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan serta menambah wawasan pengetahuan dalam kajian terkait pengembangan bahan ajar *interactive learning* e-modul pada materi penerapan aplikasi perangkat lunak AutoCAD pada gambar konstruksi dalam mata pelajaran APLPIG.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta didik : Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi peserta didik untuk menguasai kompetensi keahlian aplikasi perangkat lunak AutoCAD pada gambar konstruksi.
2. Bagi Pendidik : Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai instrumen alternatif saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan.
3. Bagi Sekolah : Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai penunjang bahan ajar yang lebih variatif.
4. Bagi Peneliti : Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman lebih dalam mengenai pengembangan bahan ajar *interactive learning* e-modul pada mata pelajaran APLPIG materi aplikasi perangkat lunak pada gambar konstruksi.

1.7. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan sebuah sistematika penulisan skripsi yang akan memberikan gambaran disetiap babnya. Pemaparan tiap bab skripsi berikut dijelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang uraian pendahuluan yang merupakan bagian awal dalam penulisan skripsi. Bab pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang landasan teoritis dari berbagai rujukan untuk dijadikan peneliti dalam memecahkan tujuan penelitian dan pertanyaan dalam skripsi. Kajian pustaka pada penelitian ini berisi tentang teori-teori, konsep, serta kumpulan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul peneliti yaitu Pengembangan Bahan Ajar *Interactive Learning* E-modul Dalam Pembelajaran APLPIG di SMK Negeri 9 Garut.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metodologi penelitian yang diterapkan dalam penelitian. Beberapa metode yang dijelaskan oleh peneliti diantaranya mencakup jenis penelitian, subjek penelitian, waktu dan tempat penelitian, prosedur penelitian, jenis data, instrumen pengumpulan data, validasi instrumen, analisis data, dan teknik pengumpulan data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti memaparkan tentang hasil temuan dan pembahasan penelitian berdasarkan data dan fakta yang telah diperoleh di lapangan selama proses penelitian dilaksanakan. Informasi yang disampaikan juga mencakup dari sumber literatur yang berkaitan dengan penelitian dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab terakhir berisikan tentang pemaparan hasil penelitian secara garis besar yang telah dilaksanakan oleh peneliti sebagai jawaban atas rumusan masalah dalam penelitian. Serta implikasi dan rekomendasi yang diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian.