BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Salah satu upaya untuk menumbuhkan kemampuan berwirausaha di SMK adalah dengan adanya mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan merupakan pengembangan dari mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKKwu) yang dimulai tahun 2017 dan bertujuan menciptakan siswa yang terampil dan mampu berorientasi pada pasar tenaga kerja dengan menanamkan karakter kewirausahaan pada diri siswa (Pramesti et al., 2021). Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan mulai diberikan untuk kelas XI dan XII SMK sejak tahun 2017 pada kurikulum 2013. Melalui mata pelajaran ini siswa diharapkan dapat menciptakan berbagai produk kreatif untuk dapat menjadi ide usaha yang nantinya diintegrasikan dengan kemampuan berwirausaha sehingga mampu menumbuhkan jiwa dan minat kewirausahaan pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK PPN Tanjungsari, menunjukan jika hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan masih terbilang rendah. Hal ini ditunjukan dengan jumlah siswa yang mampu mencapai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yaitu nilai 75 hanya sebesar 14% dari total keseluruhan siswa kelas XI APHP di SMK PPN Tanjungsari. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam kegiatan belajar mandiri di masa pandemi apabila dilihat dari hasil belajar. Hal itu dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Setiawan (2020), mengemukakan bahwa proses pembelajaran yang baik harus memiliki bahan ajar sebagai acuan yang digunakan untuk penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran di SMK PPN Tanjungsari pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan hanya menggunakan buku pegangan guru. Guru mata pelajaran hanya menggunakan

powerpoint sebagai media pembelajaran. Guru mata pelajaran merangkum isi dari buku sumber pegangan guru dalam bentuk *powerpoint*. Berdasarkan hasil observasi buku teks yang tersedia di perpustakaan sekolah untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan juga sangat terbatas. Menurut guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK PPN Tanjungsari, materi yang dibahas dalam buku cetak di sekolah dinilai terlalu padat dan ringkas, sehingga perlu adanya bahan ajar yang dapat menjabarkan lebih detail yang disesuaikan dengan kompetensi keahlian program studi masing-masing. Menurut Setiawan et al. (2020), mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dalam penerapannya di kelas memerlukan materi yang terintegrasi antara materi kewirausahaan dengan materi produktifnya, sehingga dibutuhkan e-modul yang memuat materi Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang terintegrasi jurusan Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian.

Berdasarkan hasil observasi juga diperoleh informasi bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi hitungan karena materi yang disajikan oleh guru pada *powerpoint* hanya menyajikan rumus penghitungan tanpa adanya contoh penggunaan rumus tersebut. Kompetensi dasar biaya produksi merupakan salah satu kompetensi dasar yang pembahasannya lebih banyak mengenai materi hitungan. Materi analisis biaya produksi ini merupakan materi hitungan yang paling dasar sebelum siswa belajar materi hitungan yang lebih kompleks. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan untuk permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran mandiri yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa. E-modul menjadi bahan ajar yang fleksibel karena dapat dipelajari dimana saja baik bersama pendidik di kelas maupun belajar secara mandiri (Pratiwi & Listiadi, 2020). E-modul berbasis kontekstual merupakan bahan ajar yang memuat contoh-contoh yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari serta sub materi yang tersusun sistematis sesuai dengan prinsip pembelajaran kontekstual. (Nuriah et. al., 2021).

Menurut Kurniati (2018), pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya proses belajar dalam diri siswa, adanya wawasan berpikir yang beragam sehingga

siswa dapat mempelajari berbagai konsep dan mampu mengkaitkannya dengan kehidupan nyata. Menurut Pratiwi & Listiadi (2020), sejalan dengan komponen kunci pembelajaran abad ke-21 yakni memasukkan konteks dunia nyata dalam pembelajaran. Pengembangan penelitian ini didasari oleh berhasilnya peneliti terdahulu dalam mengembangakan e-modul Berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wicaksono et al., (2020), kelas yang menggunakan *e-modul* Berbasis kontekstual lebih efektif dibandingkan dengan kelas yang tanpa menggunakan *e-modul* berbasis kontekstual. Berdasarkan analisis yang dilakukan penelitian tersebut diperoleh hasil *post-test* kemudian setelah dianalisis diperoleh nilai t_{hitung} = 2,0761 dan t_{tabel}=1,67, maka t_{hitung}=2,0761>t_{tabel}=1,67 hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik dikelas yang menggunakan *e-modul* berbasis kontekstual lebih baik dari pada rata-rata nilai peserta didik di kelas yang tidak menggunakan *e-modul* berbasis kontekstual pada materi program linear. Kemudian pada penelitian Yolanda (2021), efektivitas e-modul berdasarkan hasil belajar siswa yang diambil dari nilai tes mendapatkan nilai *n-gain* sebesar 0,75 dengan kategori peningkatan tinggi pada hasil belajar siswa menggunakan e-modul berbasis kontekstual. Selanjutnya berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Etanastia et al., (2022), penggunaan e-modul berbasis kontekstual pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar dinilai efektif, ditinjau dari ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan capaian ketuntasan sebesar 78%, melebihi target peneliti yakni >70% atau berada pada kategori “Baik”.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mengembangkan pembuatan e-modul berbasis kontekstual untuk kompetensi dasar analisis biaya produksi yang didalamnya memuat materi ajar yang disesuaikan dengan kompetensi keahlian Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian berbasis kontekstual. Selain dapat memudahkan siswa untuk belajar dimana dan kapan saja, tampilan dan isi modul juga disusun berbasis kontekstual sehingga tidak hanya dapat meningkatkan semangat belajar namun juga dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan e-modul berbasis kontekstual pada kompetensi dasar menganalisis biaya produksi dari validator ahli dan lembar respon siswa?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI yang menggunakan *powerpoint* pada kompetensi dasar menganalisis biaya produksi?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI yang menggunakan e-modul berbasis kontekstual pada kompetensi dasar menganalisis biaya produksi?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *powerpoint* dengan siswa yang menggunakan e-modul berbasis kontekstual?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti diantaranya adalah:

1. Mengetahui kelayakan e-modul berbasis kontekstual pada kompetensi dasar menganalisis biaya produksi sebagai media pembelajaran siswa.
2. Mengetahui hasil belajar siswa kelas XI pada kompetensi dasar menganalisis biaya produksi menggunakan *powerpoint.*
3. Mengetahui hasil belajar siswa kelas XI pada kompetensi dasar menganalisis biaya produksi menggunakan e-modul berbasis kontekstual.
4. Mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *powerpoint* dengan siswa yang menggunakan e-modul berbasis kontekstual.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti diantaranya adalah:

1. **Manfaat praktis**
   a. Bagi Guru

Memberi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi keahlian.

b. Bagi Siswa

Diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang mampu memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dan mempermudah belajar siswa untuk belajar mandiri.

c. Bagi Peneliti

Memberikan pengamalan, membuka wawasan dan membangun keterampilan dalam mengembangkan e-modul berbasis kontekstual untuk Kompetensi Keahlian Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian.

2. Manfaat teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi untuk penerapan penggunaan media pembelajaran di sekolah yang sesuai dengan kompetensi keahlian siswa. Serta dapat menjadi referensi dan bahan kajian untuk mengembangkan e-modul berbasis kontekstual bagi peneliti selanjutnya.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika penelitian yang dihasilkan, meliputi:

BAB I : Pendahuluan, pada bab ini berisikan pemaparan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat dan struktur organisasi penelitian.

BAB II : Kajian pustaka, pada bab ini berisikan pemaparan tentang teori dan hasil penelitian terdahulu yang akan digunakan oleh peneliti yang menjadi dasar penelitian dan menguatkan hasil temuan.

BAB III : Metodologi penelitian, pada bab ini berisikan pemaparan tentang rencana penelitian diantaranya desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, populasi dan sampel penelitian, intrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data penelitian.

BAB IV : Temuan dan pembahasan, pada bab ini berisikan pemaparan

mengenai data hasil penelitian yang telah dilakukan kemudian dibahas berdasarkan teori yang diperoleh.

BAB V : Berisi simpulan. implikasi dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.