

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri 4.0 dan Era *Society* merupakan era disruptif, dimana pada evolusi ini membawa perubahan drastis bagi para masyarakat dan industri dalam komunikasi dan teknologi informasi. Pada era Industri 4.0 adalah sebuah era internet serta teknologi pasif yang membuat hal menjadi tanpa batas dan hal tersebut menjadi tumpuan dari aksi hubungan manusia dan teknologi (Risdianto, 2019).

Di Era revolusi 4.0 mulai diterapkan di Indonesia melakukan kemajuan agar dapat menyusul ketertinggalan Indonesia dari negara yang lainnya. Sejalan pada penerapan revolusi industri 4.0 di Indonesia. Pemerintahan Indonesia tengah melaksanakan langkah-langkah yang diberi nama yaitu *Making Indonesia 4.0*. Pada perkembangan ilmu teknologi yang semakin berkembang secara cepat dan pesat menuntut manusia untuk mengembangkan ide, inovasi, kreatifitas, dan potensinya agar bersaing pada era globalisasi yang semakin ketat persaingannya, dan oleh karena itu pendidikan indonesia adalah mewujudkan Indonesia yang maju dan berdaulat.

Perubahan dalam berbagai bagian di era *society* dan industri 4.0 memiliki sangat banyak peralihan, salah satunya yaitu di dunia pendidikan. Di era revolusi industri 4.0. telah banyak instruksi membicarakan pendidikan 4.0 agar pendidikan awal berbenah diri untuk meningkatkan kualitas memintasi revolusi industri 4.0. Adanya revolusi industri 4.0 serta era *society* oleh sebab

itu maka dibutuhkan model pembelajaran baru serta berinovasi yang mampu menjawab tantangan pada era revolusi 4.0 maupun *society* 5.0 (Usmaedi, 2021). Dengan begitu upaya merealisasikan pembelajaran berinovasi serta melengkapi kompetensi dan tantangan *society* 5.0 pada abad 21 di masa pandemi maka dilaksanakan dengan pendidikan yang menciptakan suasana belajar yang mendukung pembelajaran jarak jauh untuk berkontribusi penelitian yang berlanjut (Blaschke, 2012).

Era *society* dan era industri 4.0 masalah yang sering muncul dalam pendidikan yaitu pembelajaran. Pembelajaran merupakan tahapan dalam langkah aktivitas yang menjelaskan kesanggupan pada dasar serta teori pokok yang rinci dan berisi pada lokasi waktu pembelajaran, indikator pencapaian pada hasil belajar, kemudian aktivitas pada pembelajaran untuk setiap materi pada pokok di matapelajaran. Namun pada penerapannya masih amat banyak pendidik yang masih kesusahan dalam mengoperasikan teknologi sebagai penunjang dalam pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan observasi di SMK Negeri 8 Surabaya yang masih belum efektif pada proses pembelajaran, serta masih monoton dalam mempergunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran dikelas. Selain itu, peserta didik masih belum mempunyai buku penunjang untuk bahan ajar peserta didik agar dapat dipelajari di sekolah ataupun di rumah yang dapat membuat siswa lebih menjadi aktif serta dapat berinteraksi dengan sesama teman sekelasnya.

Pada pelajaran Desain Komunikasi Visual atau disebut dengan DKV adalah mata pelajaran penting untuk dipelajari oleh peserta didik SMK

khususnya jurusan Multimedia atau disebut dengan MM, karena hampir semua kehidupan membutuhkan dunia komputer atau desain komunikasi visual. Beberapa siswa masih beranggapan bahwasannya pada mata pelajaran DKV adalah mata pelajaran yang masih sulit untuk dimengerti, karena pada pembelajaran kurikulum merdeka belajar khususnya pada mata pelajaran DKV tidak ada buku paket dan buku LKS pada peserta didik sehingga guru hanya menjelaskan saja dan peserta didikpun tidak bisa mempelajari ulang materi dengan membaca buku paket atau LKPD.

Kegiatan belajar pada peserta didik tidak sekedar melakukan apa yang sudah dibimbing oleh guru, namun secara aktif membuktikan kebenaran dari informasi yang sudah diterima dari guru untuk pengetahuan yang baru. Kegiatan pengujian tersebut akan semakin menguatkan pengetahuan tentang konsep yang telah dipelajari oleh peserta didik. Tujuan dari pembelajaran yaitu membekali terhadap peserta didik dengan pengetahuan yang baru sehingga pembelajaran di kelas membutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung seperti media pembelajaran untuk penunjang.

Mata pelajaran DKV adalah mata pelajaran yang salah satunya diharuskan ketelitiannya serta pemahaman yang tinggi dari siswa. Pada proses mengajar mata pelajaran DKV, guru diharapkan untuk menanamkan konsep awal pada peserta didik dan peserta didikpun diharuskan untuk mempunyai pemikiran yang kreatif, inovasi, dan kritis untuk bisa memahami mata pelajaran DKV dengan baik. Dalam proses pembelajaran DKV dikelas banyak sekali ditemukan tingkah laku peserta didik yang dapat mempengaruhi pada hasil belajar, misalkan pada siswa masih kurang memperhatikan penjelasan materi

pelajaran dari gurunya, dan siswa tidak mempunyai kemauan dalam mengikuti matapelajaran DKV, peserta didik masih kurang konsentrasi dan masih pasif pada mata pelajaran DKV. Hal tersebut karena tidak ada buku pegangan untuk dibaca kembali materi yang sudah disampaikan oleh guru.

Proses Pembelajaran di SMK Negeri 8 Surabaya pada era *society* seperti pada masa pandemi sebelumnya, yaitu kegiatan pembelajarannya berlangsung menggunakan media daring atau disebut dengan aplikasi pendukung, seperti *google classroom*, *zoom*, dan sebagainya. Pada penggunaan aplikasi tersebut perlu membutuhkan wawasan lebih serta pengetahuan yang lebih dari para tenaga pendidik. Kendala selama pembelajaran pada mata pelajaran ini yaitu masih belum ada buku penunjang untuk peserta didik, dan masih belum adanya LKPD untuk membantu peserta didik agar lebih melatih keterampilan kritis serta hasil belajar.

Berdasarkan pada hasil observasi yang sudah dilakukan di SMK Negeri 8 Surabaya, setelah diobservasi siswa kesulitan untuk proses pembelajarannya, diantaranya yaitu pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada kelas X DKV mata pelajaran DKV masih belum ada, pembelajaran masih monoton dengan menggunakan kaidah ceramah dan menerapkan media *power point* saja sehingga siswa hanya mendengar saja, dan tidak bisa mempelajari ulang materi yang sudah dijelaskan dengan cara membaca. Kurangnya pemahaman peserta didik pada pembelajaran yang hanya saja dijelaskan dengan metode ceramah dan peserta didik tidak ada aktivitas yang membuat peserta didik semakin menjadi aktif atau berinteraksi dengan temannya. Dari sisi guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung masih menggunakan

power point, serta contoh gambar dan contoh video dari sumber lainnya. Karena masih belum ada LKPD sebagai penunjang siswa untuk materi yang sudah dijelaskan. Selain siswa yang menginginkan adanya LKPD guru mata pelajaran juga membutuhkan LKPD sebagai acuan proses pembelajaran berlangsung agar tidak monoton menjelaskan hanya dengan *power point*. Guru dibantu dengan penggunaan media pembelajaran yang berupa *power point* untuk membantu siswa agar dapat memahami materi. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan *power point* masih belum bisa memberikan motivasi terhadap siswa dalam memecahkan permasalahan dalam materi tersebut.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dijadikan solusi untuk permasalahan yang dialami dikelas selama pembelajaran berlangsung salah satunya pada mata pelajaran desain komunikasi visual pada materi *technopreneurship* di SMK Negeri 8 Surabaya. Sama seperti halnya permasalahan pada pembelajaran yang masih monoton dengan menggunakan *power point*, dan masih monoton menggunakan metode ceramah, peserta didikpun masih kurang bersosialisasi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, tidak adanya buku paket ataupun buku pendamping selama pembelajaran berlangsung.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Fungsi pada LKPD yaitu merupakan solusi bagi pendidik untuk memberikan arahan pengajaran sebagai kegiatan proses pembelajaran yang dapat mengetahui seberapa jauh peserta didik memahami materi, dan dapat menyelesaikan tugas individu ataupun

secara kelompok karena peserta didik dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan proses belajar masing-masing dan dapat digunakan bagi siswa supaya lebih aktif didalam kelas.

Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Yona Febrianti Safitri, dkk. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model *ADDIE*. Hasil dari analisis data menunjukkan penilaian terhadap LKPD sebesar 89,68% dengan kategori sangat baik, dan sedangkan pada aspek hasil angket respon siswa terhadap LKPD dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelayakan dan tanggapan peserta didik terhadap LKPD berbasis *Project Based Learning* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Safitri *et al.*, 2020). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Nuransyoria Yulisa, dkk. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Project Based Learning* yang dikembangkan sangat baik dari segi isi penyajian, penyajian pembelajaran, kebahasaan sehingga layak digunakan (Yulisa *et al.*, 2017).

Keunggulan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yaitu peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan konsep, dan mengembangkan keterampilan berproses serta melatih menemukan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu keunggulan dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yaitu dapat memudahkan pelaksanaan belajar peserta didik yaitu bisa belajar dengan mandiri serta dapat memahami pelajaran dengan baik, benar, dan tepat.

Keunggulan pada penelitian ini diantaranya yaitu menggunakan materi pelajaran *technopreneurship* yang ada di mata pelajaran Desain Komunikasi

Visual (DKV), kemudian untuk subjek penelitiannya rata-rata masih peserta didik tingkat SD, SMP, SMA. Namun keterbaruan subjek yang diteliti oleh peneliti yaitu kelas X SMK DKV, karena kelas X DKV baru ada sejak adanya kurikulum merdeka belajar atau yang disebut sekolah penggerak.

Berdasarkan pada uraian diatas, peneliti termotivasi untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Project Based Learning (PjBL)* yang dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung, dan pada proses pembelajaran tidak hanya monoton dengan menggunakan *power point* saja. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul penelitian tentang “Pengembangan LKPD Berorientasi *Project Based Learning (PjBL)* Pada Materi *Technopreneurship* di SMK Negeri 8 Surabaya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berorientasi *Project Based Learning (PjBL)* Pada Materi *Technopreneurship* di SMK Negeri 8 Surabaya?
2. Bagaimana kelayakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berorientasi *Project Based Learning (PjBL)* Pada Materi *Technopreneurship* di SMK Negeri 8 Surabaya?

3. Bagaimana respon peserta didik LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berorientasi *Project Based Learning (PjBL)* Pada Materi *Technopreneurship* di SMK Negeri 8 Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai penulis ini diantaranya adalah :

1. Menyajikan hasil pengembangan LKPD berorientasi *Project Based Learning* Pada Materi *Technopreneurship* di SMK Negeri 8 Surabaya.
2. Mendeskripsikan kelayakan LKPD berorientasi *Project Based Learning* Pada Materi *Technopreneurship* di SMK Negeri 8 Surabaya.
3. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap LKPD berorientasi *Project Based Learning* Pada Materi *Technopreneurship* di SMK Negeri 8 Surabaya.

D. Spesifikasi yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah perangkat pembelajaran berupa LKPD berisikan materi *Technopreneurship*, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Pada susunan LKPD disusun berdasarkan pada ketentuan pembuatan LKPD yang sesuai serta baik dan dikembangkan dengan model *ADDIE*.
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan berorientasi *Project Based Learning (PjBL)*.

3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan dapat menjadi sarana belajar mandiri peserta didik di sekolah ataupun di rumah.
4. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan terdapat beberapa aktivitas yang dapat menjadikan siswa aktif dalam berkelompok ataupun individu.
5. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan dalam bentuk cetak (*hard file*) dan file berekstensi .pdf (*soft file*) sehingga peserta didik dapat menggunakannya sebagai sumber belajar secara individu.
6. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Project Based Learning (PjBL)* terdiri atas beberapa unsur yaitu:
 1. Sampul Depan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
 - a. Judul LKPD
 - b. Logo Universitas Trunojoyo Madura dan Logo Sekolah SMK Negeri 8 Surabaya Penggerak di pojok kiri
 - c. Mata Pelajaran
 - d. Nama penyusun serta dosen pembimbing
 - e. Kelas, dan
 - f. Biodata siswa
 2. Bagian di Pendahuluan
 - a. Daftar Isi
 - b. Kata Pengantar
 - c. Peta Konsep
 - d. Deskripsi LKPD berorientasi *Project Based Learning (PjBL)*
 - e. Petunjuk Penggunaan LKPD bagi guru atau peserta didik

3. Bagian Isi

- a. Judul materi
- b. Tujuan pembelajaran dengan *Project Based Learning (PjBL)*
- c. Materi pembelajaran dan kegiatan pembelajaran
- d. Kegiatan pertanyaan mendasar, menyimak video, penyusunan jadwal, pengawasan kemajuan proyek, penilaian hasil kerja peserta didik, evaluasi, lembar penilaian diri

4. Bagian Penutup

- a. Daftar pustaka
- b. Biodata penyusun LKPD

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah diatas, perlu adanya pembatasan masalah penelitian agar tidak jadi kesalah pahaman dan untuk tidak menimbulkan adanya perbedaan pengertian dalam mengartikan judul penelitian ini. Maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah dalam bentuk cetak (*hard file*) dan file berekstensi .pdf (*soft file*).
2. Informasi pendukung (materi) yang akan dibahas dalam LKPD adalah *Technopreneurship*.
3. LKPD yang dikembangkan untuk siswa X DKV SMK Negeri 8 Surabaya.
4. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Project Based Learning (PjBL)*.

F. Pentingnya Penelitian

Pentingnya penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dirasa penting karena memiliki beberapa alasan. Alasan tersebut diantaranya:

1. Memfasilitasi siswa dalam mempelajari materi secara mandiri dimanapun dan kapanpun yang dapat diakses melalui *smartphone* atau dibawa.
2. Belum adanya perangkat pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk penunjang kegiatan pembelajaran dikelas.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan merupakan metode mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dari awal sampai akhir.
2. LKPD merupakan lembaran-lembaran yang berisikan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.
3. *Project Based Learning (PjBL)* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk dapat mengelola pembelajaran dengan melibatkan pada tugas kerja proyek.
4. Desain Komunikasi Visual adalah mata pelajaran ini, sebelumnya Desain Komunikasi Visual merupakan mata pelajaran multimedia yang memuat tentang komputer, desain dan lainnya. Hanya saja pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual terdapat materi yang baru yaitu materi *technopreneurship*.

5. *Technopreneurship* adalah hubungan dari kata *technology* serta *entrepreneur* yang diartikan sebagai proses dan pembentukan usaha baru yang melibatkan teknologi sebagai basisnya dengan harapan bahwa penciptaan strategi dan inovasi yang tepat kelak bisa menempatkan teknologi sebagai salah satu faktor untuk pengembangan ekonomi nasional.