

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat dimana hal ini memiliki pengaruh besar terhadap berbagai bidang, salah satunya dunia pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dapat mengembangkan potensi sumber daya manusia terutama peserta didik melalui pembimbingan dalam kegiatan pembelajaran mereka. Peserta didik diharapkan lebih banyak terlibat dalam pembelajaran khususnya pembelajaran praktik, sehingga mereka mampu beradaptasi dalam proyek percobaan yang menghasilkan sebuah produk. (Ermawita *et al.*, 2022:24).

Pemerintah saat ini menggeser paradigma pendidikan yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik melalui kurikulum merdeka. Peserta didik dijadikan tumpuan utama dalam acuan kurikulum. Sehingga dalam implementasi kurikulum merdeka pemerintah secara tersirat dibuat agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan level capaian (Setiawan *et al.*, 2022:50).

Proses pembelajaran dapat memungkinkan untuk tercapai dengan baik apabila disertai dengan tersedianya sumber belajar yang bersifat mandiri atau berpusat kepada siswa sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan siswa pada era global saat ini. Secara lebih terperinci, sumber belajar dapat berperan sebagai media pembelajaran melalui berbagai cara, yaitu menyediakan sumber belajar dalam proses pembelajaran dengan harapan dapat membentuk lingkungan belajar yang berpusat pada peserta didik, motivasi peserta didik juga dapat semakin meningkat

dengan adanya sumber belajar yang dapat digunakan sendiri baik itu di sekolah maupun di rumah dan pastinya tidak bergantung pada buku pinjaman di perpustakaan. Sumber belajar yang layak menjadikan proses pembelajaran yang dialami oleh peserta didik akan semakin bermakna, serta dapat mendukung kemampuan siswa untuk dapat menyaring informasi sumber belajar dengan baik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu instansi pendidikan formal yang memiliki berbagai macam kejuruan. SMK Al-Asy'ari adalah salah satu SMK swasta di Kecamatan Kwanyar, Kabupaten Bangkalan yang memiliki empat kompetensi keahlian dimana salah satunya yaitu Desain Komunikasi Visual (DKV) dan salah satu bidang studi produktif dalam bidang keahlian tersebut adalah Dasar Program Keahlian (DPK). SMK Al-Asy'ari telah menggunakan Kurikulum merdeka, pergantian kurikulum dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka tentunya berpengaruh pada berbagai aspek. Salah satu dari sekian banyak permasalahan yang muncul adalah tugas-tugas yang dapat diselesaikan siswa di rumah memaksa mereka untuk belajar secara mandiri. pembelajaran di SMK Al-Asy'ari sudah berjalan cukup baik, namun terdapat beberapa permasalahan.

Berdasarkan studi pendahuluan berupa wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada bapak Ja'far selaku guru produktif mata pelajaran Dasar Program Keahlian di SMK Al-Asy'ari Bangkalan pada tanggal 17 Oktober 2022, diantaranya bahan ajar yang digunakan tidak variatif karena menggunakan buku mata pelajaran saja. Pada proses pembelajaran diketahui bahwa guru hanya menggunakan metode konvensional (ceramah) sehingga siswa menjadi bosan. Pada hasil wawancara juga diketahui bahwa siswa pada saat mengikuti proses

pembelajaran guru telah memberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, jawaban, dan gagasan. Namun sebagian siswa masih sulit untuk menyampaikan berbagai pertanyaan, jawaban, dan gagasan secara bervariasi, berbeda dan terperinci.

Berdasarkan kenyataan diatas diketahui bahwa dari aktivitas siswa diantaranya yaitu kurangnya minat dan kemauan belajar siswa pada pembelajaran tersebut karena model pembelajaran kurang bervariasi. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebelumnya yakni buku dari pemerintah beserta rangkuman yang dibuat sendiri kemudian dikemas dalam bentuk pdf. Guru menyatakan bahwa buku mata pelajaran harus dipinjam terlebih dahulu ke perpustakaan dan memiliki batas waktu pengembalian.

Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan observasi terhadap peserta didik kelas X DKV di SMK Al-Asy'ari Bangkalan. Diperoleh informasi terkait proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas selama ini media yang digunakan terbatas, sebab media pembelajaran yang digunakan sebelumnya hanya buku ajar yang perlu di pinjam ke perpustakaan terlebih dahulu dan rangkuman berupa pdf yang diberikan oleh guru produktif. Sehingga bahan ajar peserta didik hanya terbatas pada buku tersebut dan juga rangkuman berupa pdf.

Upaya yang dilakukan peneliti agar dapat mengatasi hal ini adalah dengan menggunakan modul ajar berbasis *project based learning*, sebuah media ajar yang dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri, tidak terbatas oleh waktu maupun ruang, sehingga dengan model *project based learning* dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memberikan ruang kepada peserta didik untuk menumbuhkan kreativitas yang menghasilkan produk nyata

sesuai dengan materi maupun silabus yang digunakan, dapat membantu dan memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran, membantu proses pembelajaran lebih menarik, tidak mudah membuat bosan, dapat meningkatkan kemandirian dan interaksi siswa dalam kerja sama tim.

Modul ajar dapat diartikan sebagai suatu unit lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri dari serangkaian kegiatan pembelajaran terstruktur yang dirancang untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan tertentu yang dinyatakan dengan jelas (Yesiati *et al.*, 2017). Modul ajar adalah alat atau desain pembelajaran berdasarkan target kurikulum untuk mencapai standar kelayakan yang ditetapkan (Maulinda, 2022:131). Modul ajar adalah media pembelajaran yang diproduksi secara metodis sesuai dengan kurikulum tertentu dan dibentuk sebagai unit pembelajaran terkecil dan dimaksudkan untuk dipelajari sendiri dalam waktu yang telah ditentukan. Untuk membuat sebuah modul ajar maka diperlukan kerangka agar materi dapat tersampaikan secara struktur (Addalena *et al.*, 2018:225).

Modul ajar kurikulum merdeka mengacu pada berbagai media, metode, petunjuk dan pedoman yang sistematis, menarik dan dapat diandalkan, disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Modul ajar dapat digambarkan sebagai bentuk implementasi dari Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang dikembangkan dari Capaian Pembelajaran (CP) dengan profil pelajar pancasila sebagai sasaran. Modul ajar disusun sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik. Tentu saja, basis perkembangannya berorientasi jangka panjang. Agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna maka guru harus mengenal dan memahami konsep modul ajar (Setiawan *et al.*, 2022:50).

Salah satu model pembelajaran dengan karakteristik kompetensi abad 21 dan cocok dengan mata pelajaran dasar program keahlian adalah model pembelajaran *project based learning*. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media. Pendidik memberikan tugas terhadap siswa berupa penelitian, evaluasi, interpretasi, sintesis dan informasi untuk mencapai hasil belajar yang berbeda. Pemecahan masalah adalah langkah pertama dalam model pembelajaran ini, dengan mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru yang diperoleh melalui pengalaman dalam kegiatan dunia nyata (Addalena *et al.*, 2018:226).

Penelitian terdahulu yang relevan terhadap permasalahan diatas adalah penelitian yang dilakukan oleh (Lestari *et al.*, 2019) dengan judul “Pengembangan Modul Ajar Storyboard Berbasis *Project Based Learning* untuk Siswa Kelas XI Multimedia Di SMK TI Bali Global Singaraja”, dalam penelitian menggunakan model pengembangan Instruksional dan penelitian ini berhasil diterapkan. Uji ahli isi memperoleh skor 81,6%, ahli desain 80%, ahli media 95%, sehingga modul memenuhi syarat uji ahli secara keseluruhan.

Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh (Alfonis *et al.*, 2020), dengan judul “Pengembangan Modul ajar Pekerjaan Dasar Teknik Mesin Berbasis *Project Based Learning* di Jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 5 Padang” penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (*FourD-Model*) dan mendapat kesimpulan bahwa modul ajar pembelajaran layak digunakan untuk media pendidikan. Berdasarkan hasil validasi persentase ahli materi diperoleh nilai sebesar 86,75% tergolong “sangat valid” dan hasil validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 85,00% tergolong “sangat valid”. Berdasarkan hasil

pengenalan ahli materi diperoleh skor 86,75% masuk dalam kategori Kemampuan Tinggi, dan 85,00% hasil pengenalan ahli media masuk dalam kategori Kemampuan Tinggi. Modul ajar “Jawaban Guru terhadap Pembelajaran Praktis” memperoleh skor 96,25% dalam kategori “sangat praktis”, dan jawaban siswa memperoleh skor 95,75% dalam kategori “sangat praktis”.

Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh (Perbawa *et al.*, 2020) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar”. Penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE dan mendapat kesimpulan bahwa hasil evaluasi oleh ahli media dan ahli desain menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis proyek yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik, tingkat respon 93,33% 90%. Hasil evaluasi ahli isi pembelajaran menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis proyek memperoleh nilai 86,67% dengan kategori “baik”. Hasil respon dari guru, individu siswa, kelompok kecil dan uji lapangan menunjukkan respon yang positif terhadap materi pembelajaran berbasis proyek ini dengan persentase 97,82%, 90,79%, 90,67 dan 90,17% yang semuanya mendapat nilai sangat baik.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti berupaya melakukan penelitian di SMK Al-Asy’ari Bangkalan dengan judul “Pengembangan Modul Ajar Berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran dasar program keahlian kelas X DKV di SMK Al-Asy’ari Bangkalan.

B. Rumusan Masalah

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan modul ajar berbasis *project based learning* pada mata pelajaran dasar program keahlian pada kelas X DKV SMK Al-Asy'ari Bangkalan?
2. Bagaimana kevalidan modul ajar berbasis *project based learning* pada mata pelajaran dasar program keahlian alternatif media pembelajaran ?
3. Bagaimana kelayakan modul ajar berbasis *project based learning* pada mata pelajaran dasar program keahlian alternatif media pembelajaran ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan modul ajar berbasis *project based learning* pada mata pelajaran program keahlian kelas X DKV SMK Al-Asy'ari Bangkalan.
2. Untuk menguji validitas modul ajar berbasis *project based learning* pada mata pelajaran dasar program keahlian kelas X DKV SMK Al-Asy'ari Bangkalan.
3. Untuk menguji kelayakan modul ajar berbasis *project based learning* pada mata pelajaran dasar program keahlian kelas X DKV SMK Al-Asy'ari Bangkalan.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran yaitu modul ajar pembelajaran berbasis *Project Based Learning* yang mengacu pada silabus semester ganjil jurusan DKV SMK Al-Asy'ari Bangkalan, dengan tujuan untuk

mempermudah proses belajar mengajar dan membantu siswa untuk dapat belajar secara mandiri. Berikut adalah spesifikasi yang diharapkan :

1. Media pembelajaran berupa modul ajar sebagai bahan ajar pada mata pelajaran dasar program keahlian yang disajikan dalam bahan ajar cetak.
2. Modul ajar pembelajaran ini menerapkan model *project based learning* yang dapat mengasah keterampilan, pengetahuan siswa dan meningkatkan kreativitas siswa terhadap materi yang dipelajari.
3. Modul ajar pembelajaran ini memuat uraian materi berbentuk teks dan gambar.
4. Modul ajar yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka.
5. Komponen modul ajar merujuk pada kemendikbud.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan yang terdapat dalam penelitian dan pengembangan modul ajar pembelajaran berbasis *project based learning* pada mata pelajaran dasar program keahlian ini diantaranya adalah:

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini modul ajar berupa bahan ajar cetak.
2. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X jurusan DKV SMK Al-Asy'ari Bangkalan.
3. Mata pelajaran yang dibahas dalam modul ajar adalah dasar program keahlian X jurusan DKV SMK Al-Asy'ari Bangkalan.
4. Modul ajar pembelajaran ini menggunakan model *project based learning*.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pada penelitian pengembangan modul ajar berbasis *project based learning* pada mata pelajaran dasar program keahlian kelas X DKV SMK Al-Asy'ari Bangkalan ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk mengembangkan sudut pandang keilmuan dan mendukung teori-teori yang ada di bidang pendidikan, khususnya masalah pengembangan bahan ajar sesuai acuan kurikulum mandiri dalam proses belajar mengajar di sekolah.
- b. Sebagai masukan dan pertimbangan untuk mengadakan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan modul ajar sebagai bahan ajar dalam mata pelajaran program dasar keahlian, diharapkan peserta didik mampu belajar secara mandiri.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru untuk mengikuti pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka.
- 2) Membantu guru untuk menerapkan pembelajaran *student center learning*.
- 3) Membantu guru untuk melakukan pembelajaran berbasis proyek.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar pada mata pelajaran program dasar keahlian bagi siswa dan masyarakat sekolah pada umumnya.

d. Bagi Peneliti

Meningkatkan wawasan peneliti sebagai calon pendidik di masa yang akan datang dalam pengembangan bahan ajar sesuai dengan kurikulum merdeka yaitu dalam bentuk modul ajar berbasis *project based learning*.

G. Definisi Istilah

Istilah istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan modul ajar pembelajaran berbasis *project based learning* adalah sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan untuk menghasilkan suatu produk.
2. Modul ajar adalah alat atau desain pembelajaran berdasarkan target kurikulum untuk mencapai standar kelayakan yang ditetapkan.
3. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media. Pendidik memberikan tugas terhadap siswa berupa penelitian, evaluasi, interpretasi, sintesis dan informasi untuk mencapai hasil belajar yang berbeda. Pemecahan masalah adalah langkah pertama dalam model pembelajaran ini, dengan mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru yang diperoleh melalui pengalaman dalam kegiatan dunia nyata.