

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak setiap manusia. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Dasar Pasal 31 (ayat) 1 yang menyatakan bahwa Tiap-tiap warga negara berhak mendapat pengajaran. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam memajukan suatu bangsa. Pendidikan diharapkan dapat mencerdaskan generasi muda yang mampu mengembangkan potensi dalam diri, serta berpola pikir secara kritis dan dinamis, bertanggung jawab, berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan juga harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pendidikan adalah reorganisasi pengalaman dalam menambah kemampuan untuk mengarah pendidikan pada masa yang akan datang. Pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 (ayat 1) yang menyatakan bahwa Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pada tahun 2019, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencetuskan Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang diperkenalkan secara meluas oleh Kemendikbud kepada tiap satuan pendidikan yang ada di Indonesia. Kurikulum ini memang tidak dipaksakan untuk secara sekaligus diterapkan oleh seluruh sekolah mengingat bahwa kesiapan sekolah tentu berbeda-beda. Akan tetapi, secara bertahap Kurikulum Merdeka diharapkan dapat diimplementasikan secara merata pada tiap satuan pendidikan mulai dari tingkat dasar seperti TK-B, SD, dan SMP, kemudian tingkat SMA/SMK dan sampai ke tingkat Perguruan Tinggi. Penerapan mengenai Kurikulum Merdeka telah diatur dalam Keputusan Mendikbud Ristek Nomor 162/M/2021 tentang Sekolah Penggerak. Kurikulum Merdeka dapat saling memberikan praktik dan pembelajaran. Sehingga membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan hal tersebut.

Proses pembelajaran pada kurikulum merdeka disebut dengan merdeka belajar. Merdeka belajar yang diimplementasikan proses pembelajaran memiliki makna dan keterlibatan antara guru dan siswa (Lao & Hendrik, 2020). Di mana Keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan membantu keterkaitan antara pengetahuan yang di dapatkan di sekolah dengan kehidupan sehari-hari. Dengan tujuan supaya siswa lebih memahami bukan hanya dari bentuk teori saja tetapi dari awal proses sampai diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan hal ini akan lebih membekas diingatan siswa.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mendefinisikan merdeka belajar sebagai sebuah proses pembelajaran yang memberikan keleluasaan dan wewenang kepada setiap institusi pendidikan agar terbebas dari administrasi yang berbelit.

“Asumsi utama merdeka belajar adalah pemberian kepercayaan kepada guru sehingga guru merasa merdeka dalam melaksanakan pembelajaran” (Koesoema, 2020).

Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), siswa diajarkan mengenai komputer. Tidak hanya pengetahuan perangkat keras komputer yang diperoleh, tetapi juga kemampuan untuk merencanakan secara efektif dan pemahaman dasar Informatika, yang keduanya membantu dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan introspektif seseorang. Selain itu, guru menekankan pentingnya mengasah kemampuan psikomotor siswa. Penggunaan multimedia interaktif merupakan salah satu strategi yang dapat dikembangkan oleh para pendidik yang inovatif dan kritis untuk menghadapi peradaban yang muncul. Menciptakan sumber daya pendidikan yang tepat merupakan salah satu model pembelajaran paling efisien yang dapat diterapkan di masa ini (Yuniar *et al.*, 2021).

Media menjadi semakin penting di kelas saat kita memasuki era baru dalam sejarah pendidikan. Hal ini karena penggunaan media dan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Hilaliyah, 2018). Tujuan media adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan merangsang alat indera. Dampak media pembelajaran ini terhadap pembelajaran siswa akan sangat besar. Pratiwi dan Latifah (2019) menjelaskan hal tersebut dikarenakan interaksi siswa yang tinggi dengan media bahan ajar merupakan wujud nyata dari seluruh kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber mengenai keadaan tahun pertama implementasi Kurikulum Merdeka di SMK Negeri 10 Surabaya. Narasumber menyatakan bahwa keadaan tahun pertama dalam menjalankan

Kurikulum Merdeka ini. Di sisi lain, beliau masih kebingungan menggunakan bahan ajar yang mana untuk diterapkan kepada peserta didiknya, karena di SMK Negeri 10 Surabaya tidak banyak memiliki bahan ajar untuk dijadikan sebagai media saat proses pembelajaran berlangsung karena terhalang fasilitas yang ada di sekolah tersebut, seperti ada beberapa kelas yang tidak memiliki proyektor dan beberapa tempat proses pembelajaran tidak dilakukan di dalam ruangan. Apalagi buku panduan belajar berupa buku paket yang diberikan kepada peserta didik berbeda dengan buku panduan untuk pegangan guru dari Kemendikbud. Narasumber yang peneliti wawancarai adalah ketua jurusan dari jurusan RPL dan salah satu guru yang mengajar pada mata pelajaran informatika.

Mata pelajaran Informatika ini adalah mata pelajaran wajib di semua jurusan yang ada di SMK Negeri 10 Surabaya. Di dalam mata pelajaran ini terdapat salah satu materi yaitu Praktik Lintas Bidang. Peneliti mengambil materi ini karena pada saat kegiatan Asistensi Mengajar, peneliti menanyakan kepada narasumber bahwa peserta didik pada semester sebelumnya mengalami kesulitan belajar dapat dilihat dari nilai praktikum nya yang di bawah KKM. Pada saat itu masih menggunakan Kurikulum 13, sedangkan pada semester ini menggunakan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Perubahan kurikulum ini berdampak pada perubahan bahasa pemrograman yang digunakan pada saat mata pelajaran informatika. Pada kurikulum 2013 bahasa pemrograman yang digunakan yaitu C++ sedangkan pada kurikulum Merdeka bahasa pemrograman yang digunakan yaitu Java.

Dengan keadaan seperti itu menimbulkan permasalahan seperti kesulitan yang dialami oleh peserta didik ketika proses pembelajaran dimulai pada mata pelajaran Informatika terutama pada materi praktik lintas bidang. Hal tersebut karena SMK Negeri 10 Surabaya masih tahun pertama dalam penerapan Kurikulum Merdeka sehingga banyak suatu hal pada saat proses belajar mengajar yang harus dipelajari sebagai bentuk pengalaman baru. Dan mata pelajaran Informatika ini terdiri dari 5 mata pelajaran sebelumnya seperti sistem komputer, jaringan komputer dasar, komunikasi dan digital, pemrograman dasar, dan desain grafis. Sehingga guru harus memperkenalkan terlebih dahulu agar peserta didik memahami.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan bahan ajar. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan Rohmah *et al.* (2022) menyatakan bahwa penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar tentang materi Konsep Manajemen. Bahan ajar ini disusun dengan melalui *software Articulate Storyline 3* dapat menaikkan semangat belajar peserta didik sehingga dapat mewujudkan nilai hasil belajar yang memuaskan.

Mariyani *et al.* (2021) juga menyatakan bahwa penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar matakuliah Teknologi Informatika dan Komputer dengan pendekatan *Self Regulated Learning*. Penelitian ini menggunakan metode *R n D* melalui 4D Model. Berdasarkan hasil uji coba lapangan ditemukan bahwa bahan ajar Teknologi Informasi dan Komputer mampu memberikan peningkatan kemampuan belajar mandiri siswa.

Berdasarkan penjelasan permasalahan dan referensi-referensi sebelumnya, maka peneliti bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Praktik Lintas Bidang pada Mata Pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka di SMKN 10 Surabaya”. Diharapkan dengan adanya bahan ajar berbasis android ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik lebih bisa memahami materi tersebut. Selain itu gadget dari masing-masing peserta didik tidak hanya digunakan untuk bermain game dan sosial media saja, namun juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga lebih bermanfaat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah desain bahan ajar Praktik Lintas Bidang pada mata pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka?
2. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar Praktik Lintas Bidang pada mata pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan desain bahan ajar Praktik Lintas Bidang pada mata pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka.
2. Menguji kelayakan bahan ajar Praktik Lintas Bidang pada mata pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan bahan ajar digital Praktik Lintas Bidang pada mata pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka ini adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar Praktik Lintas Bidang pada mata pelajaran Informatika berbasis aplikasi Android.
2. Menghasilkan sebuah produk berbentuk bahan ajar yang mengacu pada Kurikulum Merdeka.
3. Bahan ajar dibuat dengan mengacu pada Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran Praktik Lintas Bidang pada mata pelajaran Informatika.
4. Menghasilkan sebuah produk yang terdiri dari Tujuan Pembelajaran (TP), Capaian Pembelajaran (CP), Materi, Video Penjelasan, Soal, dan Profil.
5. Bahan ajar yang dibuat dapat menampilkan gambar, teks, video penjelasan, soal, dan animasi sederhana.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, sehingga diperlukannya batasan penelitian pengembangan bahan ajar digital Praktik Lintas Bidang pada mata pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka di SMK Negeri 10 Surabaya yaitu:

1. Bahan ajar yang dikembangkan berisi materi Praktik Lintas Bidang pada mata pelajaran Informatika dan terbatas pada satu materi saja.
2. Bahan ajar yang dikembangkan hanya diuji cobakan kepada peserta didik kelas X jurusan Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 10 Surabaya.
3. Bahan ajar yang dikembangkan menggunakan *software Articulate Storyline 3*.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan bahan ajar digital Praktik Lintas Bidang pada mata pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka di SMK Negeri 10 Surabaya yaitu diharapkan dapat memberi manfaat untuk golongan atau kelompok terkait. Berikut merupakan pentingnya penelitian pengembangan:

a. Bagi Sekolah

1. Bahan ajar yang dihasilkan dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.
2. Menjadi sebuah masukan untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi.
3. Bahan ajar yang dihasilkan, diharapkan bisa dimanfaatkan sebagai bahan ajar tambahan dalam proses pembelajaran materi Praktik Lintas Bidang.

b. Bagi Guru

1. Bahan ajar yang dihasilkan, diharapkan bisa mempermudah guru dalam menyampaikan materi Praktik Lintas Bidang pada mata pelajaran Informatika.
2. Bahan ajar yang dihasilkan, diharapkan bisa memotivasi dan menginspirasi pendidik saat menyusun sebuah bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kreatif, sehingga pembelajaran lebih menarik.
3. Bahan ajar yang dihasilkan dapat dijadikan oleh pendidik sebagai upaya peningkatan kreativitas dan pemanfaatan penggunaan teknologi informasi dalam proses pembuatan bahan ajar.

c. Bagi Peserta Didik

1. Bahan ajar yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai tambahan pelengkap buku paket yang telah diberikan oleh pemerintah.

2. Bahan ajar yang dihasilkan, diharapkan bisa memotivasi dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, karena bahan ajar didesain dengan semenarik mungkin.
- d. Bagi Peneliti
 1. Bahan ajar yang dihasilkan merupakan salah satu bentuk pengaplikasian ilmu dan pengetahuan yang diperoleh peneliti selama kuliah di Prodi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.
 2. Menuntaskan tugas dan memenuhi tanggung jawab pembuatan skripsi.

G. Definisi Istilah

1. Praktik Lintas Bidang: Tahapan mengidentifikasi masalah, membuat desain sistem, membuat kode program, melakukan *compile* dan *testing*, implementasi dan update sistem, serta training dan sosialisasi aplikasi (Ilmianah, 2022).
2. Capaian Pembelajaran: Pembaruan dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang dirancang untuk menguatkan fokus pembelajaran terhadap pengembangan kompetensi (Amiruddin & Irfan, 2020).
3. Tujuan Pembelajaran: Penilaian pemahaman siswa dapat digunakan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran secara akurat mencerminkan isi yang akan dibahas. Baik alur isi hasil belajar maupun alur tujuan pembelajaran membentuk tujuan pembelajaran (Maulida, 2022).
4. Alur tujuan pembelajaran (ATP): Sekumpulan tujuan pembelajaran yang diurutkan secara berurutan dari awal hingga akhir fase pencapaian pembelajaran (Manalu *et al.*, 2022).