

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia kini sedang berkembang sangat pesat dengan mengikuti perkembangan zaman yang ada. Pendidikan akan menjadi bekal bagi manusia dalam menghadapi tantangan zaman yang terus berubah. Pendidikan merupakan sebuah proses yang terjadi secara berkelanjutan dan tak pernah berakhir sehingga menghasilkan kualitas yang berkesinambungan yang ditujukan pada generasi mendatang dan berakar pada nilai – nilai budaya bangsa serta Pancasila (Sujana, 2019). Dalam melaksanakan pendidikan, pendidik harus menanamkan karakter bangsa yang telah diatur dalam undang – undang negara Indonesia. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan arah terhadap pelaksanaan dan perkembangan pendidikan di Indonesia untuk masa yang akan datang (Mustaghfiroh, 2020). Dengan demikian, pendidikan di Indonesia dapat memberikan kontribusi yang jelas terhadap masyarakat dan negara Indonesia.

Pendidikan diupayakan dengan berawal dari manusia apa adanya (aktualisasi) dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang apa adanya (potensialitas), kemudian diarahkan untuk terwujudnya manusia yang dicita – citakan (idealitas) (Temon Astawa, 2017). Tujuan pendidikan adalah untuk membentuk manusia Pancasila sejati berdasarkan pembukaan UUD 1945 (Sukraini, 2021). Berdasarkan UU No. 2 tahun 1989 menjelaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Mengacu pada undang – undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menerangkan bahwa fungsi pendidikan nasional untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan

bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Dhomiri, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia mengedepankan pembangunan sikap, karakter, dan transformasi nilai – nilai filosofis negara Indonesia sehingga mampu meningkatkan rasa nasionalisme serta mampu bersaing di kancah internasional (Sujana, 2019).

Dalam menciptakan generasi yang berkualitas untuk mewujudkan tujuan pendidikan, diperlukan adanya proses pembelajaran yang tepat. Pembelajaran suatu kegiatan interaktif yang melibatkan peserta didik dan guru dalam rangka mencapai berbagai tujuan yang diharapkan, termasuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang menunjukkan tingkat pemahaman materi yang optimal selama proses pembelajaran (Julianto and Umami, 2023). Dalam menjalankan proses pembelajaran ini, terdapat beberapa faktor krusial yang harus dipertimbangkan untuk mendorong individu atau kelompok peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tersebut, termasuk penggunaan beragam teknik, metode, strategi, dan materi ajar pembelajaran yang sesuai. Sebagai pendidik, perlu memberikan perhatian khusus dan persiapan yang matang terkait isi dan substansi materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik (Andri Politon, 2022).

Proses pembelajaran perlu dipersiapkan dengan baik dan tepat (Manalu *et al.*, 2022). Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang menggunakan cara tradisional dengan metode ceramah dan tanya jawab yang mana cara ini tidak banyak diminati oleh peserta didik dibandingkan dengan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang ada. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran akan mempengaruhi minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran terlebih dalam penggunaan bahan ajar, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang mampu memanfaatkan teknologi adalah modul digital (Dismarianti *et al.*, 2020).

Pengembangan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran memiliki perubahan yang signifikan. Perubahan ini dipicu oleh adanya

pengenalan kurikulum baru. Dengan adanya kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka yang mulai diterapkan di beberapa tahun lalu, membuat pendidik mulai beradaptasi dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran (Aisyah, Arisanti and Yaqin, 2023). Sebagai hasilnya, pendidik telah aktif berinovasi dan beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi untuk merancang berbagai media pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik. Penggunaan teknologi ini bertujuan untuk memberikan kemudahan akses bagi peserta didik dalam mendapatkan materi pembelajaran (Ilyas, 2018). Salah satu bentuk implementasinya adalah melalui penyusunan modul ajar.

Modul ajar menjadi bahan diskusi umum bagi pendidik di semua tingkatan pendidikan. Modul ajar pada hakekatnya merupakan sumber belajar yang disusun secara cermat dan metodis sesuai dengan konsep pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik (Najuah, 2020). Modul ajar yang digunakan dalam kurikulum merdeka dipandang sebagai sarana yang sangat penting dan berpengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan model atau paradigma baru, terutama jika dikaitkan dengan transformasi industri dan digital. Modul ajar mampu memberikan kesempatan peserta didik untuk memperoleh materi pembelajaran dengan lebih fleksibel dan lebih sesuai dengan kebutuhan (Wiguna and Tristianingrat, 2022). Dengan begitu, peserta didik dapat belajar dengan ritme mereka sendiri, sekaligus mengoptimalkan pemahaman materi yang diajarkan.

Modul ajar juga memfasilitasi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran (Anshori, 2018). Pemanfaatan teknologi ini membuka peluang bagi pendidik dan peserta didik untuk menggali beragam sumber belajar yang berbasis. Salah satu bentuk implementasi teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan modul ajar digital. Modul ajar digital ini muncul sebagai hasil dari kemajuan teknologi cetak dan perangkat smartphone yang semakin canggih dan terjangkau. Kehadiran teknologi ini berperan sebagai sarana yang efektif dalam memfasilitasi akses dan penggunaan modul ajar digital, sehingga memberikan

kemudahan bagi peserta didik untuk mengakses dan memperoleh materi pembelajaran secara mandiri. Melalui pendekatan modul ajar digital, peserta didik dapat mengambil peran yang lebih aktif dalam mengelola pembelajaran mereka sendiri, sementara pendidik berperan sebagai fasilitator atau mentor dalam mendukung perkembangan peserta didik, sehingga antara pendidik dan peserta didik berkembang menjadi lebih kolaboratif dan saling mendukung (Fitri, Efriyanti and Silmi, 2023).

Modul digital merupakan salah satu hasil rancangan dari pendidik yang akan digunakan sebagai bahan ajar untuk peserta didik dalam proses pembelajaran yang memuat materi, gambar, video dan audio yang disesuaikan dengan materi pembelajaran (Nainzi and Adel, 2023). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Arizal (2022) menjelaskan bahwa penggunaan modul pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan penggunaan modul digital lebih menarik perhatian peserta didik dalam memahami suatu materi yang diberikan. Selain itu, kemudahan akses modul digital juga menjadi salah satu faktor yang mampu mempengaruhi peserta didik dalam meningkatkan minat belajar.

Modul digital pada penelitian ini dikembangkan dengan berbasis Android yang dibuat dengan menggunakan website *Anyflip*. Modul digital yang dikembangkan berisi materi dan konsep pembelajaran kewirausahaan yang berorientasi pada sebuah *project base learning*, dimana peserta didik diarahkan untuk melakukan praktik langsung saat proses pelajaran kewirausahaan. Hal ini dikarenakan agar membantu peserta didik untuk membuat inovasi dan mengembangkan *skill* yang dimilikinya dalam bidang kewirausahaan, selain itu proses pembelajaran menjadi tidak bosan dengan adanya sebuah modul digital yang dapat diakses siswa dimanapun dan kapanpun. Sehingga dengan adanya modul digital berbasis project ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa .

Pengembangan modul digital pembelajaran ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ganefri et al., (2020) yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Simulasi dan

Komunikasi Digital SMK”. Dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa modul pembelajaran berbasis proyek memiliki kategori validitas dan efektivitas yang tinggi. Kemudian pengembangan modul digital oleh Irman & Waskito, (2020) yang berjudul ” Validasi Modul Berbasis *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital” menyatakan bahwa modul *project based learning* berbasis mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital telah dikembangkan dan dinyatakan valid untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran simulasi dan komunikasi digital. Modul yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan dan memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital.

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi pandangan untuk seorang pendidik dalam mengembangkan model dan bahan ajarnya sehingga proses pembelajaran dapat dirasakan secara nyata. Melalui penelitian ini, modul digital pada mata pelajaran kewirausahaan dirancang sedemikian menarik agar peserta didik lebih nyaman dan mudah dalam memahami materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 1 Purwodadi, dalam proses pembelajaran media yang digunakan berupa *whiteboard*, *boardmarker*, dan modul cetak yang tebal. Selain itu kurangnya antusias dan inisiatif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran kewirausahaan berakibat pada terpengaruhnya hasil belajar peserta didik. Mengacu pada masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti mempunyai keinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS PROJECT BASE LEARNING PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Belum diterapkan modul digital pada mata pelajaran Kewirausahaan, sehingga perlu adanya pengembangan dari modul cetak tebal menjadi modul ajar digital.
- b. Kurangnya antusias dan inisiatif siswa dalam mengikuti mata pelajaran kewirausahaan dikarenakan masih menggunakan metode konvensional yaitu guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah yang berakibat pada kurangnya hasil belajar pada siswa, sehingga perlu adanya metode pembelajaran berbasis *project base learning* dalam modul untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dari masalah diatas yang kompleks, peneliti membatasi permasalahan agar terarah pada :

- a. Bahan ajar yang dikembangkan berupa modul digital dengan menggunakan metode pembelajaran berupa *project base learning*.
- b. Materi yang disajikan dalam modul digital berbasis *project base learning* hanya mata pelajaran kewirausahaan dengan materi desain kemasan.
- c. Pengujian produk ini meliputi uji kelayakan serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Purwodadi.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana kelayakan modul digital berbasis *project base learning* pada mata pelajaran kewirausahaan dengan materi desain kemasan di SMK Negeri 1 Purwodadi?
- b. Apakah penggunaan modul digital berbasis *project base learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan dengan materi desain kemasan di SMK N 1 Purwodadi?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Mengetahui kelayakan modul digital berbasis *project base learning* pada mata pelajaran kewirausahaan dengan materi desain kemasan di SMK Negeri 1 Purwodadi
- b. Mengetahui penggunaan modul digital berbasis *project base learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan dengan materi desain kemasan di SMK N 1 Purwodadi

#### **F. Manfaat Penelitian**

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan modul digital berbasis *project base learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Purwodadi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

- b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat membantu guru dalam mengembangkan modul digital berbasis *project base learning* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

- 2) Bagi Peserta Didik

Mempermudah siswa dalam memahami materi yang ada dalam modul digital yang diberikan oleh guru dan siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan yang dimilikinya melalui modul digital yang digunakan oleh guru.

- 3) Bagi Peneliti

Merupakan salah satu upaya untuk menerapkan dan menyampaikan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan mutu Pendidikan melalui pengembangan modul digital berbasis *project base learning* pada mata pelajaran kewirausahaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.