

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15 menyatakan “pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang berorientasi pada dunia kerja.” Satu dari beberapa pendidikan kejuruan ialah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), oleh karena itu materi yang akan disampaikan hendaknya berelasi dan terintergari dengan dunia kerja pada bidang keahliannya masing - masing. Keberhasilan pada jenjang SMK/MAK tidak lepas dari keberhasilan proses pembelajaran karena sifat pembelajaran sebagai interaksi antara peserta didik dan pengajar yang dirancang untuk membangun pengetahuan dan keterampilan. Tujuan dari lingkungan belajar adalah untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan dan kecakapan. Kualitas proses pembelajaran memiliki dampak signifikan pada hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang berkualitas tinggi dan bernilai tinggi akan memudahkan peserta didik mencapai hasil belajar yang unggul. Pembelajaran yang interaktif, menarik, menginspirasi, dan memotivasi secara aktif, serta mendorong kreativitas dan kemandirian peserta didik, harus sesuai dengan kemampuan, minat, dan perkembangan fisik dan psikis mereka. Peserta didik di tingkat SMK diharapkan memiliki keterampilan dan keahlian yang siap untuk dunia kerja sesuai dengan bidang studi mereka.

Peserta didik dijenjang SMK diharapkan tidak hanya memiliki ilmu pengetahuan yang luas di era kemajuan teknologi, diperlukan keterampilan yang unggul dan kemampuan beradaptasi untuk bersaing. Salah satunya adalah perkembangan teknologi informasi yang akhir - akhir ini mengalami kenaikan yang sangat signifikan. Perkembangan teknologi juga bisa dimanfaatkan untuk menunjang proses pendidikan. Menurut (Arsyad, 2002), Semakin pentingnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong inovasi-inovasi baru dalam penerapan hasil ikhtiar teknis ke dalam proses pendidikan. Keberadaan internet adalah bukti kemajuan teknologi yang memudahkan pengajar dan peserta didik untuk menemukan, memperoleh, dan mengkomunikasikan beragam informasi. Pemanfaatan perkembangan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran, dimana media pembelajaran juga mulai dikembangkan dengan kreatif dan inovatif sehingga media atau sumber belajar peserta didik tidak hanya dari sumber buku yang diberikan oleh sekolah. Dengan memanfaatkan teknologi pada dunia pendidikan, media pembelajaran *e-learning* dapat diciptakan untuk membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik.

SMK Negeri 1 Singaraja adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di daerah yang memanfaatkan *e-learning* atau dikenal juga dengan pembelajaran berbasis internet sebagai sistem pendukung. Berada di Kota Singaraja, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, SMK Negeri 1 Singaraja merupakan Sekolah Menengah Kejuruan. Berdasarkan observasi yang dilakukan, SMK Negeri 1 Singaraja tidak menggunakan atau memanfaatkan *e-learning* apapun. Sehingga penyajian materi dirasa cukup membosankan karena hanya mengandalkan buku yang diberikan oleh sekolah dan media pembelajaran *powerpoint*. Hal tersebut

dapat dilakukan antisipasti dengan mengembangkan *content-content* pembelajaran yang dapat diintegrasikan pada *e-learning*, contohnya adalah pembuatan video pembelajaran/tutorial dan penyajian materi berupa *PowerPoint* serta modul pembelajaran.

SMK Negeri 1 Singaraja memiliki 5 paket kompetensi keahlian, diantaranya: Akuntansi dan Lembaga (AKL), Bisnis Daring dan Pemasaran (BDPM), Otomatisasi Tata Kelola Perkntoran (OTKP), Usaha Perjalanan Wisata (UPW), dan terakhir Perhotelan. Simulasi dan Komunikasi Digital merupakan mata pelajaran yang ditawarkan sebagai peminatan di SMK Negeri 1 Singaraja. Mata Pelajaran Komunikasi dan Simulasi Digital adalah mata pelajaran yang menerapkan konsep teknologi; mata pelajaran ini dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik untuk berperan aktif dalam revolusi industri 4.0. Mata pelajaran ini diajarkan secara eksklusif di kelas sepuluh. Mata pelajaran tersebut termasuk dalam kelompok C1, hal ini sesuai dengan SK Dirjen Dikdasmen No. 130 Tahun 2017. Simulasi dan Komunikasi Digital merupakan mata pelajaran yang mempelajari mengenai identifikasi masalah, mencari ide untuk mendapatkan solusi-solusi, serta mengkomunikasikannya. Mata pelajaran tersebut memiliki tujuan untuk membekali peserta didik dalam menghasilkan ide-ide kreatif dan mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang ingin disampaikan dalam bentuk teknologi. Mata pelajaran ini diharapkan bisa bermanfaat bagi peserta didik nantinya setelah terjun di dunia kerja, sebagai contoh peserta didik dapat membuat sendiri video promosi yang menarik terkait dengan jasa atau produk yang akan ditawarkan kepada konsumen nantinya. Contohnya yang berkaitan dengan program keahlian UPW (Usaha Pejalanan Wisata) yang dapat dikaitkan dengan mata pelajaran Simulasi dan

Komunikasi Digital yaitu terdapat materi Kewargaan Digital dimana dalam materi tersebut terdapat tentang etika digital, hukum digital, hak dan kewajiban dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Hal tersebut dapat di aplikasikan ketika peserta didik telah lulus dari jenjang SMK dan ingin membangun *Tour & Travel*, dengan materi tersebut yang di dapatkan pada masa SMK maka peserta didik dapat mengambil ilmu - ilmu tersebut untuk di aplikasikan ketika ingin mempromosikan usaha yang dibangunnya.

Berdasarkan observasi dengan cara mewawancari guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, Menurut informasi yang dikumpulkan, guru perlu memasukkan media pembelajaran ke dalam proses belajar mengajar mereka untuk memfasilitasi kelancaran operasi proses pendidikan. Karena penggunaan media pembelajaran berupa modul pembelajaran dan video pembelajaran selama ini belum optimal, menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang disajikan. Dampaknya, pengajar memperkirakan bahwa peserta didik akan berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan antusiasme yang lebih tinggi. Selain itu, wawancara dengan guru juga mengungkapkan wadah atau media pembelajaran yang digunakan. *E-learning* menjadi pendekatan pembelajaran yang membantu efektivitas dan inovasi dalam pembelajaran saat ini. Kursus *e-learning* ini dilakukan melalui *platform schoology* yang dikenal dengan pendekatan yang progresif. *Schoology* adalah *Learning Management System (LMS)* yang memungkinkan instruktur dan peserta didik untuk berinteraksi dan berbagi informasi selama proses pembelajaran. Pemanfaatan *e-learning* berbasis *schoology* yang saat ini terjadi disekolah belum dimanfaatkan secara maksimal, dimana *schoology* hanya digunakan untuk kegiatan ujian tetapi proses pembelajaran belum

sepenuhnya dimanfaatkan oleh pihak sekolah. Pihak sekolah memutuskan untuk menerapkan *e-learning* berbasis *schoolology* dengan berbagai media pembelajaran yang menarik karena diharapkan akan memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi yang sama berulang-ulang kapanpun dan dimanapun mereka pilih. Dengan demikian diharapkan dapat membantu motivasi belajar peserta didik dan mampu menanamkan konsep yang mantap.

Peserta didik akan lebih aktif mengikuti proses pembelajaran jika disajikan dengan cara yang menarik dan inovatif. Ini akan mengarah pada pembentukan ingatan baru yang dapat digunakan peserta didik sebagai pengganti pengalaman aktual mereka. Akibatnya, paradigma *experiential learning* digunakan untuk memberikan bantuan dalam hal ini. Menurut (David Kolb, 1983) belajar merupakan “proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman”. *Experiential learning* adalah proses pembelajaran dapat disebut juga dengan proses perubahan yang akan mengembangkan suatu pengalaman yang bisa menjadi media pembelajaran atau pendidikan, tidak sepenuhnya dihasilkan dari instruksi yang diberikan oleh buku teks atau guru. Saat ini paradigma guru sebagai fasilitator masih sangat melekat, dimana pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Hal itu menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan malas berfikir lebih kritis.

Mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital yang bertujuan untuk mengajarkan mahasiswa didik bagaimana memecahkan masalah yang berkaitan dengan produk atau jasa manufaktur, mencari solusi alternatif, dan berkomunikasi satu sama lain dalam bentuk kolaborasi mahasiswa didik akan dianggap usang ketika model *experiential learning* diterapkan untuk ini. kursus. Keterampilan yang



bisa dipakai didalam kehidupan sehari-hari maupun dalam profesi dengan menggunakan model *experiential learning*. Ketika belajar melalui pengalaman terjalin dengan melakukan aktivitas dan berpikir tentang aktivitas, peserta didik mengambil bagian yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Istilah belajar berdasarkan pengalaman mengacu pada proses mendapatkan informasi melalui partisipasi dalam kegiatan dunia nyata, dengan harapan bahwa pengetahuan awal peserta didik akan menginformasikan dan meningkatkan pengalaman yang baru mereka peroleh.

Terdapat penelitian terkait yakni penelitian (Pungky Achmad Sulaiman dan Setya Chendra Wibawa, 2018) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Schoology* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X TKJ di SMK Pahlawan Mojosari” Hasil analisis pembelajaran peserta didik dari kedua kelas memakai uji T-test two sample independent menunjukkan nilai T-test sebesar 0,053. Nilai di atas 0,05 menunjukkan ketidaksiginikan, yang memperlihatkan bahwasanya H0 diterima dan H1 ditolak. Hal ini menunjukkan hasil belajar peserta didik konsisten sebelum dan setelah memakai media pembelajaran yang baru dirancang. Menurut analisis data respon peserta didik, 83,36 persen peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *schoology* memberikan umpan balik yang positif, hal ini memperlihatkan respon peserta didik terhadap penggunaan media sangat positif. Penelitian (Mar’atus Sholihah, Sugeng Utaya, Singgih Susilo, 2016) dengan judul “Pengaruh Model *Experiential learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Peserta didik SMA” menyatakan bahwa Peserta didik yang terlibat dalam *experiential learning* lebih aktif, dan sebagai hasilnya, mereka akan berpikir lebih kritis. Dengan

memanfaatkan model *experiential learning*, dimungkinkan untuk meningkatkan hasil kesimpulan peserta didik. Hal ini dapat dilihat perbedaannya antara kelas control dan kelas eksperimen, dimana kelas eksperimen terjadi peningkatan terhadap hasil setelah adanya perlakuan dengan model pembelajaran *experiential learning*. Peningkatan berpikir kritis pada peserta didik dengan rata-rata nilai *gain score* sebesar 0.49.

Penelitian yang dilakukan oleh (Surya Warni Ridyah & Siti Sriyati, 2016) dengan judul “Pembelajaran IPA Terpadu Tipe *Connected Model Experiential learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Peserta didik SMP” menyatakan bahwa Pemanfaatan model yang digunakan berpotensi untuk meningkatkan keterampilan metode ilmiah peserta didik. Nilai N-gain sebesar 0,53 pada kategori sedang memperlihatkan kemampuan proses pembelajaran peserta didik mengalami peningkatan, karena nilai tersebut berada pada kategori sedang. Penelitian lain oleh (Hendrisman, 2019) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential learning*) Terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Peserta didik Kelas VII SMPN 3 Kecamatan Harau” menyatakan bahwa Nilai peserta didik meningkat sebagai hasil dari pendidikan pengalaman. Karena  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima yang ditunjukkan dengan hasil uji  $t$  ( $5,460 > 2,021$ ). Ada perbedaan signifikan dalam keterampilan menulis teks deskriptif antara penggunaan model *experiential learning* dan model konvensional. Hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dengan model *experiential learning* lebih baik daripada peserta didik di kelas kontrol dengan metode konvensional.

Berdasarkan tantangan ini, mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Singaraja membutuhkan media pembelajaran untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif bagi pengajar dan peserta didik. Dalam rangka itu, penelitian ini dilakukan dengan judul “**Pengembangan *Content* Berorientasi *Experiential learning* pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X di SMK Negeri 1 Singaraja)**”.

## 1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Beberapa masalah dapat diidentifikasi berdasarkan informasi konteks yang diberikan di atas:

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru karena guru dipandang sebagai fasilitator, tetapi peserta didik cenderung pasif dan hanya mengamati.
2. Pemanfaatan *content e-learning* sebagai wadah bagi guru untuk memberikan informasi belum maksimal, sehingga peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan.

## 1.3 RUMUSAN MASALAH

Mempertimbangkan konteks sebelumnya, peneliti mengidentifikasi rumusan masalah utama berikut:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi dari pengembangan *content* berorientasi *experiential learning* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X di SMK Negeri 1 Singaraja?
2. Bagaimana respon dari guru dan peserta didik terhadap pengembangan *content* berorientasi *experiential learning* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X di SMK Negeri 1 Singaraja?



#### 1.4 BATASAN MASALAH

Dengan mempertimbangkan masalah yang telah diidentifikasi, dilakukan pengkhususan masalah agar penelitian dapat difokuskan pada isu - isu yang relevan.

Berikut ini adalah batasan masalah yang didapatkan:

1. Fokus penelitian adalah media pembelajaran berupa modul pembelajaran, video pembelajaran, dan presentasi *powerpoint* untuk mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di Kelas X SMK Negeri 1 Singaraja.
2. Pembuatan bahan ajar ini harus sesuai dengan standar dan keterampilan yang ada.

#### 1.5 TUJUAN PENELITIAN

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang harus dicapai, yaitu:

1. Untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasi dari pengembangan *content* berorientasi *experiential learning* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X di SMK Negeri 1 Singaraja.
2. Untuk mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan *content* berorientasi *experiential learning* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X di SMK Negeri 1 Singaraja.

#### 1.6 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua yang dapat di klasifikasikan, sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Studi ini memiliki potensi untuk membantu instruktur dan peserta didik selama berbagai fase proses pembelajaran. Pendekatan belajar dan pola belajar peserta didik yang bervariasi memberikan peluang untuk menerapkan model *experiential learning* pada pembelajaran peserta didik, memungkinkan peserta didik mempelajari pembelajaran yang menekankan pada pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Dalam masyarakat saat ini, diharapkan peserta didik dapat mandiri dan berperan aktif dalam proses pendidikan. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran *e - learning* dirasa bermanfaat untuk proses pembelajaran. Sehingga peserta didik memiliki akses ke bahan belajar dan dapat terlibat dalam diskusi dengan instruktur atau dengan peserta didik lain melalui media *e-learning*. Keterbatasan waktu adalah salah satu hal yang membuat materi yang ingin diajarkan tidak tersampaikan secara menyeluruh, hal ini dapat diatasi oleh memakai media pembelajaran *e - learning* di dalam proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Menciptakan *content* yang menarik sehingga peserta didik dapat mengasimilasi *content* yang disajikan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi anak.

### b. Bagi Peserta didik

Penelitian ini bisa bermanfaat untuk menumbuhkan pola pikir yang mandiri dan proaktif serta menerapkan apa yang dipelajari dalam situasi dunia nyata.

### c. Bagi Sekolah

Dapat tercipta media pembelajaran yang lebih kreatif dan berkualitas sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih terencana.

d. Bagi Peneliti

Melalui studi ini, peneliti dapat memperluas pengetahuan mereka dalam pengertian yang lebih umum, memungkinkan mereka untuk membuat atau mengkonstruksi materi pembelajaran yang menarik dan konsisten dengan indikator serta keterampilan dasar.

