

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Kamal (2021) pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, Merujuk pada hal tersebut, berarti setiap orang yang ada di Indonesia berhak mendapatkan pelayanan pendidikan. Menurut Priliyadi (2017) Pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan secara signifikan, terutama pada kurikulum pendidikannya. Menurut Lubis et al. (2023) kurikulum merupakan kerangka kerja yang digunakan dalam perencanaan, pengajaran, dan penilaian di dalam sistem pendidikan. Dalam era Abad ke-21, kurikulum harus memperhatikan kebutuhan siswa yang berbeda, mendorong kreativitas, kemampuan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, pemecahan masalah, literasi digital, dan kemampuan beradaptasi dengan perubahan yang cepat. Dalam konteks ini, Kurikulum merdeka merupakan pendekatan yang menarik untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, Kurikulum merdeka merupakan suatu pendekatan yang menekankan pemberdayaan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam kurikulum ini, siswa diberikan kebebasan untuk memilih dan mengatur pembelajaran mereka sendiri, sesuai dengan minat, bakat, dan tujuan pribadi mereka. Kurikulum Merdeka menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif, dimana siswa aktif terlibat dalam pengambilan keputusan terkait dengan materi pembelajaran, metode pengajaran, dan penilaian. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, inisiatif, serta menghargai keberagaman dan kerjasama tim.

Menurut Nurdayanti et al. (2023) Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia harus dibarengi dengan perkembangan teknologi. Teknologi dalam pendidikan sebagai wadah dalam memfasilitasi proses belajar sehingga dapat digunakan sebagai sumber dari proses pembelajaran supaya terbentuk pendidikan yang efisien dan efektif. Menurut Lastri (2023) dalam proses pembelajaran seorang pendidik perlu merancang kegiatan pembelajaran sebaik mungkin, mulai dari media, bahan ajar dan lain sebagainya. Penyampaian informasi sangat penting untuk membentuk pola pemikiran siswa akan suatu materi. Materi yang mudah dimengerti dan dikemas menarik akan meningkatkan minat seseorang untuk mempelajarinya. Berbagai perkembangan teknologi saat ini menjadi salah satu alternatif dalam mengembangkan berbagai bahan ajar. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran saat ini adalah *E-Modul*.

E-Modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik (Wahrini & Makmur, 2023). *E-Modul* dapat membantu peserta didik belajar secara independen dari subjek penggunaannya dengan media elektronik. *E-Modul* memiliki peran penting dalam pembelajaran. Penggunaan modul elektronik memungkinkan pembelajaran yang efektif, karena dengan modul elektronik dapat membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga dapat mempengaruhi prestasi belajar atau hasil belajar (Laraphaty et al., 2021).

Hardiansyah (2016) menyatakan bahwa motivasi siswa merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dari dalam dirinya. Motivasi berkaitan dengan

perhatian, relevansi dengan kebutuhan siswa, kepercayaan diri dan kepuasan atau perasaan senang sehingga mengarah pada proses belajar yang optimal. Motivasi belajar siswa dapat dicapai melalui penerapan *e-modul* karena *e-modul* merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk menyajikan materi sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan hasil beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk *e-modul* dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa. Selain itu, *e-modul* juga mendapatkan penilaian positif, dikarenakan materi pembelajaran menjadi sangat mudah dipahami oleh peserta didik serta pengoperasian modul ini sangat mudah. Hal tersebut membuat peneliti ingin pengembangan media *e-modul* pada mata pelajaran dasar-dasar keahlian kuliner elemen kesehatan dan keselamatan kerja.

Berdasarkan hasil wawancara salah satu guru pada tanggal 31 Agustus 2023 di SMK 2 Kubu I Gede Yogik Sugiartadi SMK N 2 Kubu yang mengampu elemen kesehatan dan keselamatan kerja Berdasarkan hasil wawancara beliau mengungkapkan bahwa masih ada permasalahan yang muncul berkaitan dengan sumber belajar dan media ajar elemen kesehatan dan keselamatan kerja, antara lain yaitu 1) Media pembelajaran yang dipakai menggunakan buku dan PowerPoint hal ini kurang memfasilitasi belajar siswa dikarenakan media belajar pada elemen kesehatan dan keselamatan kerja belum upgrade selain itu juga perkembangan media belajar dinilai kurang mengikuti perkembangan zaman digital yang bersifat interaktif, padahal perkembangan media belajar sudah banyak berkembang di luar sana, sebagai media pembelajaran. 2) Belum terdapat pengembangan media modul elektronik pada elemen kesehatan dan keselamatan kerja yang memudahkan peserta didik dan bersifat memandirikan dalam belajar, 3) Munculnya fenomena digital native yang menjadi kebiasaan siswa dalam

belajar seperti penggunaan handpone serta ketertarikan siswa dalam digitalisasi dan ragam gaya belajar siswa dalam mempelajari materi. Hasil dari wawancara di atas untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, maka media pembelajaran yang dianggap lebih sesuai perkembangan zaman harus dikembangkan.

Selain itu penulis juga melakukan analisis kebutuhan terkait pengembangan *e-modul* pada mata pelajaran dasar-dasar program keahlian kuliner elemen kesehatan dan keselamatan kerja, yang dilakukan hari kamis 1 Agustus 2024 dengan membagikan kuesioner melalui Google Form dan melibatkan 35 siswa yang terdiri dari 10 siswa kelas X dan 26 siswa kelas IX di SMKN 2 Kubu menyatakan bahwa 91,4% siswa setuju dan memerlukan media pembelajaran untuk proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien, selain itu 8,6% siswa tidak setuju dalam pengembangan *e-modul* ini karena bagi siswa tersebut media pembelajaran yang sudah tersedia cukup membantu proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar serta mendukung proses pembelajaran, maka dibutuhkan sebuah solusi media pembelajaran berbasis IT (*Information and Technology*) yang relevan dengan perkembangan zaman berupa *e-modul*. Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, tidak terlepas dari pesatnya kemajuan teknologi yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, termasuk pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran (Hikmah & Rahmatullah, 2019).

Proses pembelajaran tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran, yang berfungsi sebagai wadah bagi peserta didik untuk memahami materi. Andriani & Hadijah (2021) mengungkapkan hubungan antara media dan pembelajaran adalah komunikasi, penyampaian pesan, dan pencapaian tujuan. Hasilnya, pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami ketika media digunakan dalam proses belajar mengajar.

Dunia pendidikan tidak mungkin dipisahkan dari peran media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar (Marsiti et al., 2023). *National education association* mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi bentuk cetak atau *audiovisual*, termasuk teknologi perangkat keras dalam posisi media pembelajaran (Masdarini & Ekayani, 2021).

Berdasarkan pada permasalahan tersebut, maka peneliti mencoba untuk menerapkan media pembelajaran *e-modul* pada mata pelajaran dasar program keahlian kuliner elemen kesehatan dan keselamatan kerja di SMK Negeri 2 Kubu. Capaian pembelajaran yang diharapkan yakni peserta didik dapat memahami sanitasi dan *hygiene* makanan, melakukan pengelompokan sanitasi *hygiene* di bidang makanan, mematuhi prosedur kesehatan dan keselamatan kerja dengan disiplin dan bergotong royong; menggunakan alat pelindung diri (APD); menerapkan penggunaan alat pelindung diri (APD), memahami tata cara menggunakan alat P3K, menerapkan prosedur *personal hygiene*, *food hygiene* dan *kitchen hygiene*.

Berdasarkan penelitian terkait di atas penelitian tentang Pengembangan *E-Modul* Pada Mata Pelajaran Dasar Dasar Keahlian Kuliner Elemen Kesehatan dan keselamatan Kerja Di SMKN 2 Kubu belum pernah dilakukan maka peneliti tertarik meneliti terkait media pembelajaran untuk mencari solusi permasalahan yang ada di SMK N 2 Kubu sehingga nantinya permasalahan tersebut dapat selesai tanpa ada kendala. Judul penelitian pada kajian ini adalah **“Pengembangan *E-Modul* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Kuliner Elemen Kesehatan dan Keselamatan Kerja di SMK Negeri 2 Kubu”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yaitu:

1. Siswa kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan yaitu hanya menggunakan buku dan powerpoint
2. Belum adanya pengembangan media pembelajaran untuk elemen kesehatan dan keselamatan kerja yang sesuai dengan perkembangan zaman yang serba digital.
3. Siswa kurang memiliki wawasan terkait mata pelajaran dasar-dasar program keahlian kuliner elemen kesehatan dan keselamatan kerja akibat dari pembelajaran yang hanya menggunakan buku dan informasi dari guru.
4. Karakter media belajar yang lama kurang sesuai dengan kebiasaan peserta didik mampu mengatasi hal tersebut. yaitu generasi digital native, yang serba digital dan cara belajar peserta didik beragam sehingga perlu media belajar yang sesuai perkembangan zaman serta
5. Ketersediaan materi pembelajaran atau sumber belajar yang dapat membantu mahasiswa belajar serta mampu menghubungkan pemahaman teori dan praktikum dalam belajar elemen kesehatan dan keselamatan kerja masih minim

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas dan agar penelitian yang dilakukan dapat lebih fokus dan mendalam di samping karena

keterbatasan tempat dan waktu yang peneliti hadapi, maka peneliti memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi yaitu mengenai pengembangan *e-modul* untuk dapat diidentifikasi guna meningkatkan kualitas pembelajaran siswa SMKN 2 Kubu. Identifikasi yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah menjawab permasalahan yang ada di SMKN 2 Kubu dengan model pengembangan 4D .

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana proses pengembangan *e-modul* pada mata pelajaran dasar- dasar program keahlian kuliner elemen kesehatan dan keselamatan kerja di SMKN 2 Kubu?
2. Bagaimana kelayakan *e-modul* pada mata pelajaran dasar-dasar program keahlian kuliner elemen kesehatan dan keselamatan kerja pada aspek isi, media dan desain pembelajaran di SMKN 2 Kubu?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan *e-modul* pada mata pelajaran dasar-dasar program keahlian kuliner elemen kesehatan dan keselamatan kerja di SMKN 2 Kubu?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan *e-modul* pada mata pelajaran dasar- dasar program keahlian kuliner elemen kesehatan dan keselamatan kerja di SMKN 2 Kubu.

2. Untuk menguji kelayakan *e-modul* pada mata pelajaran dasar-dasar program keahlian kuliner elemen kesehatan dan keselamatan kerja pada aspek isi, media dan desain pembelajaran di SMKN 2 Kubu.
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap pengembangan *e-modul* pada mata pelajaran dasar-dasar program keahlian kuliner elemen kesehatan dan keselamatan kerja di SMKN 2 Kubu.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat teoritis dan praktis dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber referensi dan dapat dijadikan bahan acuan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi sekolah SMKN 2 Kubu penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sehingga terciptanya lingkungan belajar yang kondusif.
- b) Bagi guru dasar-dasar program keahlian kuliner SMKN 2 Kubu penelitian ini dapat menjadi aspirasi untuk mengubah metode pembelajaran di kelas yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif
- c) Bagi siswa SMKN 2 Kubu penelitian ini dapat meningkatkan motivasi siswa serta dapat meningkatkan minat belajar siswa
- d) Bagi peneliti melalui penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh peneliti sebagai pedoman dalam mengambil topik penelitian sejenis