

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Revolusi kurikulum pendidikan di Indonesia menuju pendidikan yang berkualitas telah diwujudkan melalui penerapan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan inovasi terbaru dalam dunia pendidikan, yang dirancang oleh Menteri Pendidikan, Nadiem Makarim. Pembaruan kurikulum ini diharapkan dapat memperluas fokus pembelajaran di sekolah, sejalan dengan harapan Permendikbud, (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah, 2016). Permendikbud tersebut menegaskan bahwa proses pembelajaran di satuan pendidikan harus dilaksanakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik. Tujuannya adalah agar mereka dapat berpartisipasi secara aktif, serta memiliki ruang yang cukup untuk prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologisnya.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, perlu diimbangi kemampuan penguasaan teknik dalam mengajar. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi sebagai penunjang pembelajaran (Hanifah Salsabila et al., n.d.). Pemanfaatan teknologi pembelajaran yang diterapkan pada media pembelajaran akan menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan proses pembelajaran berbasis teknologi (Purnasari & Sadewo, 2020). Tujuannya untuk mendukung proses pembelajaran dan hasil pembelajaran yang direncanakan telah sesuai dengan hasil

pembelajaran yang didapat. Manfaat yang di dapat juga berdampak pada peserta didik saat ini, yang diharuskan dapat berpikir kreatif dan juga kritis agar tidak tertinggal oleh kemajuan teknologi terutama dibidang pendidikan saat ini (Dheni Purnasari & Julita, 2022). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat mendukung modul ajar sesuai dengan rancangan pembelajaran dalam kurikulum merdeka saat ini. Media pembelajaran merupakan faktor terpenting yang mempengaruhi dalam setiap proses pembelajaran (Wulandari et al., 2023)

Sejalan dengan hal tersebut, terdapat keterkaitan yang mendukung revolusi kurikulum pendidikan di Indonesia menuju pendidikan berkualitas. Merdeka belajar memberikan kebebasan pada siswa, untuk lebih berpikir secara aktif dan kreatif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan sumber daya manusia Selain itu, para guru juga dapat melakukan pembelajaran secara fleksibel sesuai dengan kemampuan peserta didiknya (Febri et al., 2023). Oleh sebab itu, sepantasnya pendidik di era saat ini seharusnya sudah mampu menyusun media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sesuai perkembangan teknologi dan juga kebutuhan peserta didik

Penggunaan teknologi menjadi salah satu strategi pembelajaran modern. Media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu dalam menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga menjadi sarana untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan memotivasi peserta didik. Media tersebut dapat mencakup berbagai bentuk, seperti presentasi multimedia, video pembelajaran, platform daring, dan aplikasi edukatif yang dapat diakses oleh peserta didik melalui perangkat digital (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai solusi untuk memenuhi kebutuhan ini adalah pembuatan media pembelajaran melalui web Kodular. Dalam proses pembuatan media pembelajaran berbasis Android, terdapat banyak aplikasi dan website yang dapat digunakan, dan salah satu pilihan yang dapat digunakan adalah web Kodular. Web Kodular merupakan platform yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, menggunakan blok program tanpa perlu memiliki keterampilan pemrograman, sehingga penggunaannya sangat mudah dan dapat diakses oleh berbagai kalangan (Alfani & Puspasari, 2022)

Penerapan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat menjadi kunci sukses dalam memanfaatkan kurikulum merdeka. Melalui media pembelajaran, pendidik dapat memberikan pembelajaran yang lebih terarah, dan memfasilitasi eksplorasi bakat serta minat peserta didik. Oleh sebab itu, keberhasilan dalam sebuah pembelajaran tidak hanya tergantung pada metode yang digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi juga tergantung pada perangkat pembelajaran yang digunakan (Fallo & Mbena, 2023).

Fungsi umum media pembelajaran bagi pendidik adalah untuk mengarahkan semua aktivitasnya ketika proses pembelajaran dan juga sebagai standar kompetensi yang seharusnya diberikan kepada peserta didik. Sementara itu, bagi peserta didik, media pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan standar kompetensi yang harus dipelajari. Bahan ajar juga difungsikan sebagai alat untuk mengevaluasi capaian dari hasil pembelajaran (Siti Aisyah et al., 2020)

Penerapan kurikulum merdeka dengan memanfaatkan teknologi pada media pembelajaran, dapat diterapkan di sekolah. Sekolah adalah Lembaga formal yang dibentuk secara khusus untuk menyelenggarakan pendidikan (Dewita ramadhani & herdy, 2021). Salah satu sekolah yang ada di lembaga formal Indonesia adalah Sekolah menengah kejuruan (SMK), yang merupakan lembaga pendidikan formal dalam bidang kejuruan. Secara umum tujuan SMK Mengacu pada (Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional , 2003) pasal 3 mengenai tujuan pendidikan Nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Oleh karena itu, terdapat keterkaitan antara fungsi bahan ajar dan peran SMK dapat dilihat dalam upaya mempersiapkan peserta didik untuk dunia kerja. Bahan ajar menjadi panduan bagi pendidik untuk menyiapkan peserta didik dengan keterampilan dan pengetahuan yang relevan, sesuai dengan tuntutan kejuruan. Oleh karena itu, perencanaan bahan ajar di SMK sangat memperhitungkan standar kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan industri dan pasar kerja.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di SMK Tarunatama Getasan yang merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan (SMK) swasta, yang berada di kabupaten Semarang. Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran dasar desain busana biasanya menggunakan model pembelajaran langsung project. Bahan ajar yang digunakan masih terbatas dan belum adanya bahan ajar yang mendukung pada mata pelajaran dasar desain busana saat ini, biasanya pendidik melakukan proses pembelajarannya

langsung pada pemberian project tanpa adanya penggunaan media pembelajaran, hal tersebut menjadi kendala bagi pendidik sehingga proses pembelajaran yang dilakukan cenderung membosankan dan peserta didik menjadi kurang bersemangat. Menurut guru mata pelajaran dasar desain busana, kendala tersebut dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran interaktif yang mudah difahami dan mudah diakses, materi yang ada juga harus tersusun agar memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

SMK Tarunatama Getasan juga mempunyai sarana dan prasarana yang mendukung untuk proses pembelajaran interaktif, seperti adanya laboratorium komputer, LCD proyektor, akses WIFI, bahkan setiap peserta didik telah mempunyai handphone untuk menunjang kegiatan pembelajarannya, namun sayangnya sarana dan prasarana belum dapat digunakan secara maksimal, karena belum adanya media pembelajaran yang menarik dan juga kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, langkah-langkah yang dapat diambil untuk mengatasi permasalahan di SMK Tarunatama Getasan yaitu, merancang aplikasi media pembelajaran e-modul berbasis Android menggunakan web Kodular pada mata pelajaran dasar desain busana di SMK Tarunatama Getasan. Langkah ini diambil agar pembelajaran yang ada dapat sejalan dengan kurikulum merdeka saat ini, dengan memanfaatkan perkembangan ilmu teknologi sebagai sarana pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Melalui pemanfaatan teknologi, khususnya web Kodular, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi para siswa di SMK tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian adalah:

1. Bagaimana merancang e-modul dasar desain busana berbasis android menggunakan kodular untuk peserta didik tata busana kelas X SMK Tarunatama Getasan?
2. Bagaimana kelayakan aplikasi media pembelajaran dasar desain busana berbasis android untuk siswa?

## **C. Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain busana berbasis android menggunakan web kodular untuk peserta didik tata busana kelas X di SMK Tarunatama Getasan.
2. Mengetahui hasil kelayakan aplikasi media pembelajaran dasar desain busana berbasis android dalam pemahaman materi pelajaran siswa.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Bagi siswa

Agar siswa lebih termotivasi dan memahami materi yang ada dalam aplikasi media pembelajaran tersebut.

### 2. Bagi guru

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai media yang lebih interaktif dan efektif, agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan ketertarikan siswa.

### 3. Bagi peneliti

Mengetahui dan memahami mengenai pembuatan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, dan menambah pengalaman bagi peneliti.

#### **E. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup penelitian ini, fokus utama tujuan penulisan yaitu “Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran e-modul Berbasis Android Menggunakan Kodular Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Busana Di SMK Tarunatama Getasan” untuk materi yang akan diterapkan dalam media pembelajaran ini hanya mencakup tiga bab yaitu pengenalan aplikasi ibis paint x, pembuatan kolase atau moodboard dengan, membuat desain baju sesuai tema dan kolase menggunakan aplikasi ibis paint x, mengenai pemilihan materi tersebut telah dikonsultasikan sebelumnya dan telah disetujui oleh guru mata pelajaran dasar desain busana di SMK Tarunatama Getasan, aplikasi ini akan diuji coba kepada siswa pada mata pelajaran dasar desain busana tata busana kelas X SMK Tarunatama Getasan, sehingga dapat menambah semangat dalam belajar.