

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan telah menjadi kebutuhan primer untuk mengoptimalkan serta mengembangkan potensi sumber daya manusia. Pendidikan bukan lagi barang langka yang hanya bisa dinikmati oleh segelintir kalangan, perhatian Pemerintah akan pentingnya pendidikan ditegaskan dengan Peraturan Kemendikbud No. 19 tahun 2016 tentang Indonesia pintar menyebutkan bahwa “Meningkatkan akses bagi anak usia 6 (enam) sampai 21 (dua puluh satu) tahun untuk mendapatkan layanan pendidikan sampai tamat satuan pendidikan menengah universal/rintisan wajib belajar 12 (dua belas) tahun. Dengan dukungan dari pemerintah diharapkan lebih banyak masyarakat yang peduli terhadap pendidikan. Selain meningkatkan sumber daya manusia, pemerintah juga berusaha untuk mengembangkan dunia perindustrian. Maka pendidikan merupakan modal utama untuk menunjang kedua hal tersebut. Persaingan di dunia industri menuntut pemerintah untuk menyiapkan sumber daya manusia yang ulet, kreatif, dan kompeten. Salah satu langkah konkrit yang dilakukan pemerintah dengan mengeluarkan intruksi Presiden RI No. 9 tahun 2016 tentang “Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan dalam rangka peningkatan kualitas dan daya saing Sumber Daya Manusia Indonesia” maka dibentuklah Kelas Industri yang akan diberlakukan untuk siswa SMK yang diharapkan dapat meningkatkan kompetensi sumber daya manusia Indonesia sesuai kebutuhan Industri saat ini. produktivitas industri dalam negeri akan meroket sekaligus memacu daya saing nasional dikancah global.

Kelas industri merupakan kelas yang diberdayakan oleh perusahaan tertentu. Sekolah mempersiapkan satu kelas khusus yang nantinya menjadi bagian dari tanggung jawab perusahaan untuk mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Kelas industri ini dibina secara khusus dengan memberikan pelajaran dan fasilitas lebih guna meningkatkan mutu kelas tersebut. Dari model/sistem pengelolaan bersama tersebut akan tercipta iklim belajar yang baru yang menjamin mutu pendidikan peserta didik. Kurangnya pengetahuan tentang tantangan dunia kerja mengakibatkan banyak peserta didik yang belum cukup siap untuk bekerja di industri. Tingkat pengangguran di Indonesia semakin pesat sedangkan sumber daya manusianya membludak. Tetapi di sisi lain industri juga membutuhkan sumber daya manusia untuk dipekerjakan. Adanya *gap* yang cukup besar antara kebutuhan industri dengan kualitas sumber daya manusia memacu pemerintah untuk menjembatani kondisi tersebut. Program ini disinyalir menjadi program yang optimal dalam meningkatkan mutu pendidikan di SMK, karena fasilitator dari industri juga ikut dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) di dalam kelas. Penyelarasan kompetensi antara kebutuhan perusahaan dengan pelajaran di sekolah sangat membantu siswa dalam mempersiapkan diri sebelum masuk ke dunia kerja. Jika sekolah menginginkan adanya peningkatan pada mutu pendidikannya, maka sekolah diharapkan mau untuk melakukan kerjasama dengan industri melalui Program Kelas Industri.

Tetapi Program Kelas Industri belum sepenuhnya baik, masih banyak yang harus dikembangkan agar proses belajar mengajarnya berjalan dengan baik. Penyempurnaan Program Kelas Industri terus dilakukan baik dari segi sistem, kurikulum hingga media pembelajarannya. Menurut Petunjuk Pelaksanaan Kelas

Industri yang dikeluarkan Kemendikbud (2019) perlunya penetapan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik.

Media pembelajaran yang dipergunakan untuk Program Kelas Industri ini hanya sebatas *power point* yang disediakan oleh pendidik yang hanya diberikan saat proses belajar mengajar berlangsung. Pemberian *power point* sebagai media pembelajaran dirasa kurang efektif, karena jika dilihat dari sisi psikologis peserta didik yang duduk dibangku SMK dianggap sudah cukup mampu untuk belajar mandiri. Peserta didik akan lebih leluasa mengeksplorasi materi jika diberi media pembelajaran yang tepat.

E-modul merupakan salah satu dari media pembelajaran untuk belajar mandiri yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar. Kemudahan mengakses *e-modul*, hanya membutuhkan *gadget* yang terkoneksi dengan internet maka peserta didik dapat belajar kapanpun dan di manapun sesuai dengan kebutuhannya. *E-modul* diharapkan menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk dipakai oleh peserta didik yang mengikuti Program Kelas Industri.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan terhadap teknologi dan informasi untuk proses belajar mengajar.
2. Program kelas industri belum memiliki *e-modul* sebagai media pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah pada penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan pada hal-hal berikut:

1. Peneliti merancang media pembelajaran berbasis *e*-modul pada Program Keahlian Teknik Pemesinan untuk Kelas Industri di SMK”
2. Penelitian hanya sampai revisi validasi.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut “Bagaimana Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *E*-Modul Untuk Program Keahlian Teknik Pemesinan untuk Kelas Industri di SMK”

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini adalah untuk Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *E*-Modul Untuk Program Keahlian Teknik Pemesinan untuk Kelas Industri di SMK

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun prakti, adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk penelitian yang sejenis bisa dijadikan bahan masukan untuk mendukung dasar teori juga menjadi penelitian yang relevan tentang pengembangan media pembelajaran *e*-modul.

b. Sebagai bahan pustaka untuk penelitian yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Memberikan media pembelajaran alternatif yang menarik, efektif, dan mudah diakses berupa *e*-modul untuk program kelas industri.

b. Meningkatkan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *e*-modul untuk program kelas industri

