

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Standar proses pendidikan dasar dan menengah berdasarkan undang-undang 22 dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2016 menekankan penggunaan teknologi dalam prinsip persiapan belajar Teknologi yang dimaksud adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang telah terintegrasi secara sistematis dalam pembelajaran. Teknologi dapat dijadikan sebagai alat belajar atau sumber belajar bagi peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi peserta didik dalam belajar. (Zulhaida, 2023)

Sistem kurikulum di Indonesia bersifat dinamis, yaitu berubah secara sistematis berdasarkan perkembangan zaman. Perubahan kurikulum di Indonesia berfungsi sebagai bentuk penyempurnaan kurikulum berdasarkan kelas dan kemampuan, mengantisipasi perubahan dan kebutuhan abad 21. Perubahan kurikulum merupakan perubahan bahan ajar, dalam pengembangan sistem pendidikan yang menggunakan kurikulum merdeka, tujuannya adalah untuk meningkatkan kebebasan peserta didik dalam belajar dan memilih mata pelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. (Salamah, 2023)

Kurikulum Merdeka dirancang untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran interaktif, salah satunya melalui pembuatan *Jobsheet*. *Jobsheet* adalah suatu program pembelajaran yang berisi seperangkat instruksi, digunakan untuk membimbing peserta didik dalam mempelajari dan menguasai

keterampilan praktis, dirancang untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan belajar. (Intaniawati, 2023)

Kurikulum merdeka pada tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan sebuah konsep baru dalam dunia pendidikan yang menitikberatkan pada kebebasan guru dan peserta didik untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan keinginannya. Salah satu cara yang ditekankan dalam kurikulum ini adalah penggunaan konsep 4C yang meliputi *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kolaborasi), *Critical Thinking* (berpikir kritis), dan *Creativity* (kreativitas), yang sangat dibutuhkan oleh pelajar Indonesia saat ini. Keterampilan 4C pertama kali diperkenalkan pada tahun 2000 oleh *Partnership for 21st Century Skills* (P21), sebuah organisasi yang berfokus pada peningkatan kualitas pendidikan di Amerika Serikat. Fokus informasi pada organisasi ini adalah untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi dunia kerja di era digital. Kompetensi 4C diperkenalkan di Indonesia pada tahun 2013 ketika Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mulai menerapkan kurikulum 2013. Diharapkan kompetensi 4C dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dan membantu peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan responsif di dunia saat ini. Misalnya, kemampuan seorang pelajar dalam bekerja sama dengan orang lain dan rasa percaya diri untuk memunculkan ide-ide yang bermanfaat dapat menjadi modal berharga dalam dunia kerja. (Lestari, 2023)

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan PLP di SMK Negeri 5 Padang, Peserta didik melakukan praktik pada mata pelajaran

Informatika materi TIK, isi dari materi tersebut ialah tentang Microsoft Word. Selama melakukan praktikum peserta didik hanya menggunakan materi aktivitas praktik yang ada pada buku cetak Informatika sebagai panduan tanpa ada penjelasan terlebih dahulu, pada lembar aktivitas tersebut tidak ada langkah–langkah bagaimana cara mengerjakan praktikum. Hal ini menimbulkan keluhan dari peserta didik karena ada beberapa peserta didik yang belum mengerti dasar dari aplikasi – aplikasi tersebut, seperti tidak mengetahui cara mengganti *Font* pada Microsoft Word, mengubah ukuran *Font*, dan bagaimana cara menyimpan *File* pada Microsoft Word. Peserta didik kesulitan melakukan praktik sehingga saat pelaksanaan praktik peserta didik banyak bertanya dan mencari sendiri di *Google* bagaimana cara menggunakan fitur yang ada di aplikasi tersebut. Karena kurangnya penjelasan tentang langkah–langkah praktikum hal ini menyebabkan peserta didik malas mengerjakan tugas praktikum. Menurut peneliti, permasalahan yang dihadapi memerlukan inovasi baru untuk meningkatkan minat belajar siswa dan membentuk pola pikir yang kritis, kreatif, logis, serta sistematis. Inovasi tersebut harus didukung oleh keterampilan dasar Kompetensi 4C, yang diselaraskan dengan Profil Pelajar Pancasila. Fokusnya adalah pada pembentukan karakter, pembelajaran mandiri, dan penyediaan bahan ajar yang relevan dengan perkembangan zaman.

Menurut peneliti penting memberikan penjelasan terkait praktikum dapat membantu peserta didik lebih memahami materi praktikum, dengan adanya *E-Jobsheet* yang berisi langkah–langkah praktikum yang berupa gambar dan animasi, serta video tutorial akan sangat membantu peserta didik. Pada *E-*

*Jobsheet* ini akan bermuatan profil pelajar pancasila, yang mana peserta didik akan dituntut mandiri, berkerja sama serta bernalar kritis.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, Peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan E-Jobsheet Informatika Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Ditinjau Dari Kompetensi 4C Di SMK N 5 Padang”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, beberapa permasalahan yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Praktik pada mata pelajaran informatika masih menggunakan media cetak
2. Pada mata pelajaran informatika belum adanya media pembelajaran *E-Jobsheet*
3. Peserta didik kurang berminat dalam praktikum

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah Pengembangan *E-Jobsheet* Informatika Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Ditinjau Dari Kompetensi 4C menggunakan *FlipBuilder* pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan subjek penelitian peserta didik kelas X TKJ SMK N 5 Padang

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan:

1. Bagaimana kevalidan dari produk *E-Jobsheet* pada mata pelajaran Informatika Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Ditinjau Dari Kompetensi 4C Di SMK N 5 Padang
2. Bagaimana kepraktisan dari *E-Jobsheet* pada mata pelajaran Informatika Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Ditinjau Dari Kompetensi 4C Di SMK N 5 Padang

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan *E-Jobsheet* pada mata pelajaran Informatika Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Ditinjau Dari Kompetensi 4C Di SMK N 5 Padang yang valid dan praktis.

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

1. Bagi peserta didik: Produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pelajaran informatika dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar secara mandiri dengan menyediakan berbagai jenis bahan ajar berbasis elektronik yang baru.
2. Bagi guru: Mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan dalam mengakses materi serta dapat meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan berbagai model pembelajaran dalam proses belajar.
3. Bagi peneliti: meningkatkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan peneliti sebagai bekal bagi calon guru profesional, khususnya dalam pembuatan bahan ajar berbasis elektronik.