

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu baik dalam aspek intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual. Melalui pendidikan, individu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan sikap yang memungkinkan mereka untuk berkontribusi dalam kehidupan pribadi, masyarakat, dan dunia secara umum.

Pendidikan tidak hanya terbatas pada ruang kelas formal, tetapi juga mencakup proses belajar di lingkungan keluarga, masyarakat, dan pengalaman hidup sehari-hari. Pendidikan bersifat dinamis, berkelanjutan, dan berorientasi pada pengembangan manusia secara holistik.

Pendidikan adalah kunci untuk menciptakan individu yang cerdas, berkarakter, dan bertanggung jawab. Dengan peranannya yang vital, pendidikan menjadi fondasi utama untuk membangun masa depan yang lebih baik bagi individu, masyarakat, dan dunia secara keseluruhan. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan.

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan

kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan. Pendidikan menjadi sangat bertaraf dalam kehidupan bangsa ini sehingga banyak para ahli berusaha menalar dan menyampaikan apa artian pendidikan yang sesungguhnya dalam kehidupan ini.

Dalam kajian dan pemikiran tentang pendidikan, terlebih dahulu perlu di ketahui dua istilah yang hampir sama bentuknya dan sering di pergunakan dalam dunia pendidikan, yaitu pedagogi dan pedagoik. Pedagogi berarti “pendidikan” sedangkan pedagoik artinya “ilmu pendidikan”. Kata pedagogos yang pada awalnya berarti pelayanan kemudian berubah menjadi pekerjaan mulia. Karena pengertian pedagogi (dari pedagogos) berarti seorang yang tugasnya membimbing anak di dalam pertumbuhannya ke daerah berdiri sendiri dan bertanggung jawab. Pekerjaan mendidik mencakup banyak hal yaitu: segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan manusia. Mulai dari perkembangan fisik, kesehatan, keterampilan, pikiran, perasaan, kemauan, sosial, sampai pada perkembangan iman.

Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ketingkat kedewasaannya. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia (peserta didik) untuk dapat membuat manusia (peserta didik) itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia (peserta didik) lebih kritis dalam berpikir.

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu dalam berbagai aspek seperti intelektual, emosional, sosial, moral, dan spiritual. Pendidikan memberikan kesempatan kepada individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang diperlukan dalam kehidupan pribadi dan sosial.

Pendidikan sebagai sebuah proses yang diselenggarakan secara sadar untuk memfasilitasi seseorang agar mampu mengenali dan menemukan

potensi yang dimilikinya. Pada dasarnya pengertian pendidikan dalam UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 adalah, “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Secara definisi Kamus Lengkap Bahasa Indonesia menyebutkan bahwa pendidikan adalah “proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui Upaya pengajaran dan pelatihan.” Jadi, berubahnya sikap dan perilaku tersebut dilakukan secara sadar (sengaja), karena kata yang digunakan adalah “pengubahan”, bukan “perubahan”.

Pengertian pendidikan menurut Soekidjo Notoatmodjo (2003, hlm.16) menjelaskan bahwa, "Pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan". Dalam hal ini pelaku pendidikan mempunyai peranan penting dalam pendidikan, dimana pelaku pendidikan adalah komponen utama dalam mempengaruhi orang yang terdidik.

Dalam Julianty (2005, hlm. 32) mengemukakan:

“Pendidikan pada dasarnya adalah tanggung jawab seluruh anggota masyarakat. Sayangnya, sebagian besar masyarakat kita masih memandang pendidikan secara sempit sebagai pengajaran. Tidak mengherankan jika keluar ucapan seperti disebutkan di muka dari seorang pejabat tinggi di instansi pemerintah. Sesungguhnya pengajaran adalah bagian dari pendidikan dan tujuan Pendidikan adalah mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, atau karakter seseorang”.

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting bagi penyiapan anak-anak untuk menghadapi kehidupannya di masa mendatang. bahkan gejala proses pendidikan ini sudah ada sejak manusia ada, meskipun proses pelaksanaannya masih sangat sederhana. Namun hal ini merupakan fenomena bahwa proses pendidikan sejak dahulu kala sudah ada, karena begitu sederhana proses pendidikan pada jaman dahulu kala itu maka dirasa orang tidak menyadari bahwa apa yang dilakukan itu adalah proses pendidikan.

Proses pendidikan memang masalah universal, yang dialami oleh setiap suku atau bangsa. Oleh karena itu akan terpengaruh oleh berbagai fasilitas, budaya, situasi serta kondisi bangsa atau suku bangsa tersebut. Dengan demikian akan terlihat adanya perbedaan-perbedaan yang dapat dilihat dalam pelaksanaan pendidikan tersebut, namun yang jelas akan kita lihat adanya kesamaan tujuan yakni untuk mendewasakan anak dalam arti anak akan dapat berdiri sendiri di Tengah masyarakat luas.

Modul adalah unit pembelajaran yang dirancang untuk menyampaikan materi tertentu dalam bentuk terstruktur dan sistematis. Modul biasanya terdiri dari berbagai komponen, seperti penjelasan materi, latihan soal, tujuan pembelajaran, dan instruksi yang mendukung proses belajar. Modul dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik atau sebagai bagian dari kurikulum pembelajaran yang lebih besar.

Modul merupakan istilah yang dikenal di dunia teknologi, modul ialah sebagai alat ukur yang lengkap yang disusun secara sistematis agar dapat mengukur tujuan. Modul disebut sebagai suatu program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu untuk kepentingan proses belajar (Wijaya, 1992). Modul didefinisikan sebagai suatu kesatuan bahan belajar yang disusun dalam bentuk "*self-instruction*", dalam hal ini modul dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik dengan pendidik atau orang lain hanya sebatas sebagai fasilitator (Nasional, 2002).

Meskipun terdapat batasan modul yang bervariasi, namun terdapat kesamaan pendapat yang menyatakan bahwa modul itu merupakan suatu paket kurikulum yang dibuat untuk belajar secara mandiri, hal ini karena modul berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun guna mempermudah peserta didik mencapai tujuan-tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas. Pengajaran modul dapat disesuaikan dengan perbedaan personal peserta didik dalam kegiatan dan bahan.

modul adalah suatu bahan belajar yang disusun secara sistematis, terpadu, dan terperinci, serta memberi kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuannya guna mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Modul adalah alat yang sangat efektif dalam pendidikan

karena memberikan struktur yang jelas dan memungkinkan pembelajaran yang fleksibel dan mandiri. Dengan berbagai jenis modul yang tersedia, baik cetak, elektronik, atau interaktif, peserta didik dapat memilih metode yang paling sesuai dengan gaya belajar mereka. Namun, tantangan seperti kurangnya interaksi langsung dan keterbatasan akses teknologi perlu diperhatikan agar modul dapat digunakan secara optimal.

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan adalah cabang ilmu komputer yang berfokus pada pembuatan sistem atau mesin yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia. Ini mencakup kemampuan untuk berpikir, belajar dari data, memahami bahasa, mengenali gambar, membuat keputusan, dan bahkan beradaptasi dengan situasi baru.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tugala Oyo, Khususnya pada jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di kelas XI ditemukan permasalahan melalui observasi dengan guru mata Pelajaran dan juga terhadap siswa pada mata Pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior Gedung dalam menggambar siswa Cuma focus dulu pada menggambar 2D, untuk menggambar 3D siswa masih belum paham dalam pengoperasian aplikasi Sketch Up. Sedangkan khusus guru mata Pelajaran setelah saya mewawancarai guru mata Pelajaran dia masih belum menerapkan proses pembelajaran menggunakan modul dan sumber belajar yang digunakan guru masih minim dan masih menggunakan metode ceramah. Sehingga siswa cuman menerima materi saja mengenai penggunaan Sketch Up dalam menggambar 3D.

SketchUp adalah perangkat lunak desain berbasis komputer yang digunakan untuk membuat model tiga dimensi (3D). Aplikasi ini populer karena kemudahan penggunaannya dan cocok untuk berbagai bidang seperti arsitektur, desain interior, lanskap, konstruksi, hingga animasi. SketchUp pertama kali dikembangkan oleh *@Last Software* pada tahun 2000 dan kemudian diakuisisi oleh Google pada 2006 sebelum akhirnya menjadi bagian dari Trimble Inc. pada 2012.

Apabila kenyataan di atas diabaikan dan dibiarkan terus menerus, maka sangat mungkin proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik dan tujuan pendidikan nasional tidak akan terwujud maka dipandang perlu meneliti bagaimana **“Pengembangan Modul Berbasis chatGPT Menggunakan Aplikasi *Sketch Up* Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.”**

1.2 Identifikasi masalah

1. Kurangnya Bahan Ajar yang Memadai Salah satu masalah utama adalah belum tersedianya modul pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa dalam mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior.
2. Minat Siswa yang Rendah Siswa sering kali menunjukkan kurangnya minat dalam mempelajari *Sketch Up*, yang dapat menghambat proses belajar mereka.
3. Kesulitan dalam Pembelajaran Mandiri Banyak siswa mengalami kesulitan untuk belajar secara mandiri, terutama ketika guru tidak tersedia untuk memberikan bantuan langsung.
4. Pemahaman Materi yang Kurang Optimal Pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks dalam perancangan interior dan penggunaan *Sketch Up* masih kurang, sehingga memerlukan pendekatan pengajaran yang lebih efektif.
5. Keterbatasan Penggunaan Teknologi Beberapa siswa mungkin tidak memiliki akses yang cukup terhadap teknologi atau perangkat lunak *Sketch Up* di luar sekolah, membatasi kemampuan mereka untuk berlatih dan belajar lebih lanjut.

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

- 1 Bagaimana tahap pengembangan modul berbasis chatGPT menggunakan aplikasi *Sketch Up* pada mata Pelajaran Aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung di kelas XI SMK Negeri 1 Tugala Oyo?
- 2 Bagaimana kevalidan modul berbasis chatGPT sebagai bahan ajar menggunakan aplikasi *Sketch Up* pada mata Pelajaran Aplikasi perangkat

lunak dan perancangan interior gedung di kelas XI SMK Negeri 1 Tugala Oyo?

- 3 Bagaimana kepraktisan modul berbasis chatGPT menggunakan aplikasi *Sketch Up* pada mata Pelajaran Aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung di kelas XI SMK Negeri 1 Tugala Oyo?
- 4 Bagaimana keefektifan modul berbasis chatGPT menggunakan aplikasi *Sketch Up* pada mata Pelajaran Aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung di kelas XI SMK Negeri 1 Tugala Oyo?

1.4 Tujuan Penelitian:

Penelitian ini bertujuan :

- 1 Mengetahui kevalidan modul berbasis chatGPT sebagai bahan ajar menggunakan aplikasi *Sketch Up* di kelas XI SMK Negeri 1 Tugala Oyo
- 2 Mengetahui kepraktisan modul berbasis chatGPT sebagai bahan ajar menggunakan aplikasi *Sketch Up* di kelas XI SMK Negeri 1 Tugala Oyo
- 3 Mengetahui keefektifan modul berbasis chatGPT sebagai bahan ajar menggunakan aplikasi *Sketch Up* di kelas XI SMK Negeri 1 Tugala Oyo

1.5 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian ini dibuat produk berupa Modul berbasis chatGPT menggunakan aplikasi *Sketch Up* untuk mata pelajaran Aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung

- 1 Modul berbasis chatGPT menggunakan aplikasi *Sketch Up* ini berisi tentang langkah-langkah dalam membuat interior bangunan (3D) sebagai materi pokoknya dengan disertai tools yang sering digunakan dalam proses pembuatan gambar kerja 3D
- 2 Modul berbasis chatGPT menggunakan aplikasi *Sketch Up* ini disusun dengan tampilan yang menarik, disertai gambar penjelas, berwarna dan kertas yang baik.
- 3 Modul berbasis chatGPT menggunakan aplikasi *Sketch Up* terdiri dari empat bab dengan uraian yaitu bab I pengenalan *Sketch Up*, bab II mengoperasikan *Sketch Up*, bab III perintah menggambar dan mangedit, bab IV menggambar denah gedung

- 4 Modul berbasis chatGPT menggunakan aplikasi *Sketch Up* dibagian akhir memuat tentang rangkuman dan evaluasi untuk lebih meningkatkan pemahaman siswa
- 5 Modul menggunakan kertas A4 berat minimal 75 mg
- 6 Cover modul berbasis chatGPT menggunakan aplikasi *Sketch Up* dicetak berwarna dan menggunakan kertas buffalo
- 7 Ukuran modul 15 cm x 21,5 cm
- 8 Software yang digunakan dalam pengembangan modul berbasis ChatGPT menggunakan aplikasi yaitu *Sketch Up* 2007.
- 9 Susunan bahan ajar yaitu judul, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, petunjuk penggunaan bahan ajar, pendahuluan, tujuan pembelajaran, uraian materi, rangkuman, latihan (mandiri, kelompok) dan daftar pustaka.