

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum sederhana dan mendalam yang menitik beratkan pada materi esensial dan pengembangan kompetensi siswa secara bertahap. Pembelajaran mendalam itu santai dan menyenangkan. Pembelajaran melalui kegiatan proyek memberikan banyak kesempatan bagi guru dan siswa untuk menggali dan mendiskusikan materi dan topik terkini seperti lingkungan, kesehatan, teknologi dan lain-lain untuk mengembangkan potensi karakter siswa. Untuk membantu guru menerapkan kurikulum mandiri, bahan ajar dan contoh disediakan, yang terus ditambah dan diperbarui. Buku teks induk tidak harus digunakan setiap hari, dapat digabungkan dengan buku teks lain, modul ajar atau alat buatan trainer lain atau sumber belajar lain yang harus sesuai dengan Capaian Pembelajaran.

Untuk siswa SMK jurusan RPL sesuai dengan kurikulum merdeka, mengembangkan soft skill dalam Software and Game Development Fundamentals merupakan landasan yang sangat penting untuk menciptakan etos kerja termasuk komunikasi, berpikir kritis, kolaborasi dan kreativitas. Pada perkembangan dunia kerja bidang perangkat lunak serta gim terdapat beberapa isu-isu penting yang perlu diperhatikan salah satunya permasalahan terkait HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual). Pelaku industri kreatif harus memahami utamanya hak kekayaan intelektual dalam menjaga orisinalitas ide. Hak kekayaan intelektual merupakan

bentuk perlindungan atas ide para pelaku industri kreatif. Dengan mendaftarkan sebuah “gagasan” dengan hak kekayaan intelektual, pemilik gagasan tidak perlu khawatir orang lain mengklaim gagasan tersebut. HAKI diartikan sebagai hak atas perlindungan hukum sehubungan dengan hak kekayaan intelektual berdasarkan peraturan perundang-undangan pada bidang HAKI. Banyak bentuk hak kekayaan intelektual diantaranya: Paten, merek dagang, desain industri, hak cipta, indikasi geografis, rahasia dagang serta yang lainnya.

Salah satu kendala pembelajaran yang sering dialami oleh pelaku pendidikan dalam pembelajaran setiap dasar pengembangan perangkat lunak serta gim materi HAKI yang merupakan pembahasan baru semenjak diluncurkannya kurikulum merdeka yaitu belum banyak bahan ajar yang berkaitan dengan materi tersebut, meskipun bahan ajar dan contoh disediakan untuk membantu guru menerapkan kurikulum Merdeka dan terus ditambah. Buku pelajaran atau buku teks utama dapat dipadukan dengan media dan sumber belajar lain yang dibuat oleh pengajar ataupun dari sumber lain jika sesuai dengan hasil belajar. Media pembelajaran yang mengintegrasikan materi pembelajaran berbasis informasi dan teknologi komputer dapat menjadi salah satu metode untuk menyukseskan program ini.

Cara memasukkan media pembelajaran ke dalam kurikulum pembelajaran mandiri di SMK adalah melalui sistem yang menggabungkan ide-ide pedagogis, TIK, serta tujuan pembelajaran. Materi belajar berbasis TIK merupakan bagian jenis materi belajar yang mendukung kebijakan pembelajaran mandiri. Dasar dari keefektifan media TIK adalah aksesibilitasnya yang dapat digunakan kapan saja, di mana saja, serta dengan cara apa saja. Efektivitas proses belajar siswa didasarkan

pada di mana saja serta dengan cara apa saja. Melihat Indonesia sebagai pengguna *smartphone* terbesar keempat didunia pada tahun 2022 berdasarkan data Newzoo menjadi sebuah dasar pengembangan aplikasi mobile yang semakin banyak diakses karena penggunaan perangkat mobile yang banyak disekitar kita, dengan begitu pengembangan sistem berbasis mobile menjadi pilihan yang tepat untuk dikembangkan didunia pendidikan dikarenakan mudah diakses dan dimanfaatkan bagi pengajar maupun peserta didik, sehingga muncul gagasan membangun aplikasi *Mobile Learning* yang memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengakses dan mengulang materi dimanapun dan kapanpun.

Setelah observasi yang telah dilakukan di SMK Swasta Mandiri diketahui bahwa dalam proses pembelajaran terdapat hambatan, yaitu belum adanya perangkat media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses belajar mengajar. Selama ini, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru pada materi yang berupa teori adalah metode ceramah terutama pada materi Hak Atas Kekayaan Intelektual menyebabkan siswa cenderung bosan dan hanya menunggu informasi dan sumber pembelajaran dari guru. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran mengatakan guru merasa kesulitan untuk membantu siswa yang masih kurang pemahaman terhadap materi dikarenakan siswa pada saat belajar dikelas tidak aktif bertanya untuk materi yang tidak di mengerti. Siswa hanya memanfaatkan buku catatan dan modul yang di berikan guru saat belajar di rumah sehingga untuk siswa yang tidak aktif bertanya dan mencatat akan merasa kesulitan saat belajar dirumah dikarenakan tidak memahami materi yang ada. Sesuai latar belakang diatas, penulis

tertarik untuk merancang media belajar berupa *Mobile Learning* dengan pemanfaatan *chatbot* interaktif untuk membantu pengajar memberikan materi serta membantu pelajar untuk menguasai materi.

Teknologi berkembang dengan sangat cepat, dan cara-cara penggunaan dan pengembangannya yang saling terhubung dapat mengarah pada perkembangan baru yang tidak mungkin terjadi pada revolusi industri sebelumnya. Perkembangan teknologi kecerdasan buatan, atau yang kita sebut sebagai kecerdasan buatan, hanyalah salah satu dari sekian banyak contoh. Kecerdasan buatan (AI) adalah perangkat lunak komputer yang mensimulasikan kecerdasan manusia dengan memodelkan dan berpikir seperti manusia. Pemanfaatan Artificial Intelligence sudah banyak diterapkan oleh industri bukan sekedar terbatas di sektor industri Telekomunikasi, melainkan di sektor Perbankan, Manufaktur, Jasa, bahkan kini merambat ke sektor pendidikan. Penerapan AI dalam pendidikan, dalam berbagai bentuk dan fungsi yang berbeda, berdampak besar pada kinerja fungsi administrasi dan manajemen dalam pendidikan. Ini telah memungkinkan instruktur atau guru untuk melakukan fungsi administratif mereka, seperti membagikan materi melakukan tanya jawab dan memberikan umpan balik kepada siswa secara lebih efektif. Salah satu contoh penerapan AI dalam sektor pendidikan dapat menggunakan fitur *Chatbot*.

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka penulis bakal mengembangkan sebuah media belajar interaktif yang judulnya **“Perancangan *Mobile Learning* Pada Materi Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) Dengan Pemanfaatan *Chatbot* Interaktif di SMK Swasta Mandiri ”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Sesuai latar belakang masalah sebelumnya maka diidentifikasi beberapa masalah pada penelitian ini, yaitu diantaranya:

1. Guru merasa kesulitan untuk membantu siswa yang masih kurang pemahaman terhadap materi dikarenakan siswa pada saat belajar dikelas tidak aktif bertanya untuk materi yang tidak di mengerti.
2. Penggunaan metode ceramah membuat siswa cenderung bosan.
3. Belum ada media interaktif pada materi HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) sehingga perlu dikembangkan *mobile learning* interaktif agar memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengakses materi dan melakukan tanya jawab dimanapun dan kapanpun.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi di atas, maka dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah:

1. Penelitian dan pengembangan ini difokuskan pada perancangan *mobile learning* pada materi Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) dengan pemanfaatan *chatbot* interaktif di SMK Swasta Mandiri
2. Materi yang diteliti dibatasi pada elemen orientasi dasar pengembangan perangkat lunak dan gim pada deskripsi permasalahan terkait Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI).
3. Media yang dikembangkan dijalankan di platform Android dengan minimal versi Android 7.0 Nougat keatas.

1.4. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Bagaimana kelayakan sistem *mobile learning* interaktif berbasis *chatbot* yang digunakan pada materi HAKI?
2. Bagaimana keefektifan sistem *mobile learning* interaktif berbasis *chatbot* yang digunakan pada materi HAKI?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah sebelumnya, terdapat beberapa tujuan penelitian yang hendak dicapai diantaranya:

1. Mengetahui kelayakan *Mobile Learning* interaktif berbasis *Chatbot* pada materi Hak Atas Kekayaan Intelektual.
2. Mengetahui keefektifan *Mobile Learning* interaktif berbasis *Chatbot* pada materi Hak Atas Kekayaan Intelektual.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini bisa ditemukan baik secara teoritis maupun praktis.

Adapun manfaat yang dimaksud diantaranya:

1. Manfaat Secara Teori

Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan memberikan penjelasan tentang subjek dan berfungsi sebagai sumber daya tambahan bagi mereka yang mempelajari teknik produksi media. Untuk informasi lebih lanjut mengenai pengembangan media untuk pembelajaran interaktif yang sesuai dengan persyaratan sistem pembelajaran online.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta didik

Mobile learning dengan pemanfaatan *Chatbot* interaktif *Chatbot* yang dirancang berharap bisa bermanfaat untuk peserta didik sebagai bagian sarana pembelajaran untuk materi Hak Atas Kekayaan Intelektual.

b. Bagi Guru

Mobile learning dengan pemanfaatan *Chatbot* interaktif yang dirancang berharap bisa bermanfaat untuk pengajar sebagai salah satu media belajar pada materi Hak Atas Kekayaan Intelektual di sekolah, serta dapat menjadi motivasi bagi guru untuk merancang sarana pembelajaran yang lebih variatif dalam mengajar.

c. Bagi peneliti

Berharap hasil penelitian ini bisa meningkatkan pengetahuan serta wawasan dalam pembuatan media pembelajaran dan juga bisa mengimplementasikan ilmu yang sudah didapat selama perkuliahan.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini bisa dijadikan pedoman dan referensi bagi peneliti lain untuk melakukan pengembangan produk yang sudah ada atau produk *Mobile Learning* lainnya dengan memakai metode yang jauh makin baik agar bisa menghasilkan produk yang jauh makin baik pula.