

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu dari suatu pendidikan diupayakan dengan dilaksanakannya perbaikan secara bertahap termasuk dengan melaksanakan pembaharuan kurikulum dan proses dari pembelajaran, sehingga nantinya diharapkan menghasilkan peserta didik yang lebih berkualitas dengan lebih Cerdas, lebih Trampil, lebih Mandiri, dan Siap bersaing di tingkat Nasional maupun Internasional dalam Bidang Pendidikan seperti melanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi atau bahkan Siap bersaing dalam dunia pekerjaan dan menciptakan lapangan pekerjaan.

Pembelajaran yang dimaksud ialah Kegiatan belajar mengajar yang mengajak peserta didik untuk aktif ikut andil dalam pelaksanaannya, yang di instruksikan melaksanakannya oleh guru baik secara individu maupun berkelompok. Kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan secara aktif ini menghasilkan dampak pembelajaran yang lebih mendalam memahami materi, dikarenakan dapat meningkatkan *long-term-memory*, dan lingkungann yang nantinya lebih efektif.

Dan tujuan pembelajaran lainnya ialah agar peserta didik bisa lebih memahami dan menguasai materi pembelajaran yang dijelaskan dan dipraktekkan guru sesuai dengan indicator pencapaian dan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan sekolah dan guru bidang studi. Karena disetiap satu kelas memiliki peserta didik dengan tingkatan pengetahuan dan kemampuan yang berbeda-beda setiap orangnya, baik dalam itu kecerdasan bakat maupun kecepatan dalam belajar. Oleh sebab itu perlu dibuat pengelompokkan disetiap materi pembelajarannya, agar nantinya peserta didik lebih dapat memahami dan lebih menguasai matei pembelajaran yang sudah disampaikan oleh guru dengan sesuai yang ditetapkan.

Tingkat keberhasilan dalam proses kegiatan belajar mengajar sangat bergantung pada kemampuan disetiap peserta didiknya dan apresiasi dari guru kepada peserta didik. Dengan ini berarti tugas seorang guru tidak lagi dituntut sebagai pengajar dengan mengajarkan pembelajaran kepada peserta didik, melainkan seorang guru harus menjadi coordinator, fasilitator, dan motivator terhadap peserta didiknya sesuai dengan minat, bakat, dan perkembangan peserta didik masing-masing. (Sukardi, 2003 : 6).

Untuk merancang suatu materi pembelajaran yang akan disampaikan, terdapat beberapa kategori kapabilitas yang nantinya harus di pahami dan dipelajari oleh peserta didik, yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, afektif, dan psikomotoric.

*E-Modul* ialah suatu media secara elektronik atau sarana dalam menyampaikan pembelajaran oleh guru yang berisikan materi pembelajaran yang sesuai dengan Silabus dan RPP yang sudah ditetapkan dengan kurikulum yang digunakan, serta metode, batasan-batasan, dan mengevaluasinya secara sistematis dan menarik sesuai dengan standart kompetensi yang sesuai dengan kompleksitasnya.

E-Modul memiliki paket program dari pembelajaran yang sudah disusun dalam bentuk satuan disetiap materi yang sesuai dengan silabus dan RPP dan modul juga sudah didesain salah satunya seperti Cover dan isi dari modul tersebut dan akhirnya nanti akan di nilai oleh tim penilai sesuai dengan kriteria yang baik buat pendidikan yang berguna untuk kepentingan belajar peserta didik. Paket modul terdiri dari komponen petunjuk guru, lembar kegiatan peserta didik, lembar kerja peserta didik, kunci lembar kerja peserta didik, lembaran tes, dan kunci lembar tes.

Beberapa keuntungan yang dihasilkan dari pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran E-Modul ialah :

1. Dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, dikarenakan saat mengerjakan tugas pembelajaran yang dibatasi dengan secara jelas dan sesuai kemampuan masing-masing peserta didik.

2. Peserta didik lebih mudah memahami buku dalam bentuk cetak ketimbang softcopy. Karena terlihat nyata sehingga tingkat keinginan untuk melihat dan membaca tinggi.
3. Setelah dilakukannya evaluasi, guru dan peserta didik dapat menyimpulkan di akhir pembelajaran materi mana yang belum dipahami.
4. Setiap peserta didik mencapai hasil sesuai dengan kemampuan masing-masing dikarenakan di dalam modul nantinya diberikan soal HOTS dan LOTS sehingga dapat dilihat tingkat pemahaman materi nantinya.
5. Bahan pembelajaran lebih sistematis dalam satu semester.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta Prayatna – 2 Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal pada jenjang pendidikan menengah swasta di Kota Medan. SMK ini memiliki visi dan misi serta tujuan agar mempersiapkan setiap peserta didiknya memiliki keahlian dan keterampilan kompetensi yang siap di gunakan di tingkat lebih tinggi dalam bidang pendidikan bahkan dunia pekerjaan. SMK Swasta Prayatna – 2 Medan ini juga menerapkan Kurikulum 2013 yang memiliki tiga Program Keahlian yaitu Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Audio Video).

Dengan menggunakan E-Modul pembelajaran *Sistem Komputer* yang sudah dikembangkan ini sangat diharapkan nantinya untuk membantu memaksimalkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan Kognitif, Psikomotorik, Afektif dalam berinteraksi secara langsung di lingkungan sosial.

Sesuai dengan observasi secara langsung oleh peneliti dengan melihat kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dan melakukan wawancara secara langsung dengan salah satu guru di SMK Swasta Prayatna – 2 Medan dengan itu mendapatkan informasi dan data yaitu kegiatan belajar mengajar masih dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah serta menulis secara manual di papan tulis. Tetapi dengan metode yang masih secara tradisional tersebut tidak selalu digunakan, karena terkadang guru juga

menggunakan media pembelajaran secara tik salah satunya menggunakan ppt, jobsheet. Serta menggunakan buku sebagai pegangan guru dan peserta didik.

Dimana guru masih berperan penting dalam menyampaikan materi dan menjadi pusat pembelajaran yang seharusnya guru hanya sebagai fasilitator peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan masih secara manual, yang dimana seorang guru masih mencatat secara manual di papan tulis dan guru masih menjelaskan materi dengan metode ceramah. Sehingga banyak peserta didik yang tidak mandiri dalam mencari materi terlebih dahulu. Dengan metode yang dilakukan ini mengakibatkan peserta didik menjadi jenuh dan perkembangannya lambat bahkan tidak berkembang.

Didalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar ini banyak ditemukan berbagai macam hambatan untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan indicator atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan pihak sekolah, Salah satu nya masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar didalam kelas bahkan didalam Lab komputer yang nantinya akan mengakibatkan pada hasil belajar peserta didik khususnya pada pelajaran Sistem Komputer. Hasil belajar yang seperti ini didominasi oleh kegiatan belajar mengajar yang tidak efektif sehingga tidak menimbulkan rasa keingin tahuan peserta didik dalam materi yang disampaikan dan akhirnya peserta didik tidak aktif.

Model pembelajaran yang digunakan masih didominasi model ceramah, interaksi antara Guru dan Peserta didik yang kurang efektif dan kurangnya perangkat pembelajaran salah satunya belum tersedianya bahan ajar seperti modul. Tetapi pada kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan terkadang juga menggunakan pembelajaran secara TIK salah satunya menggunakan ppt.

Penelitian ini membahas mengenai Pengembangan modul pada mata pelajaran Sistem Komputer yang nantinya akan digunakan sebagai penunjang pembelajaran Sistem Komputer di SMK Swasta Prayatna – 2 Medan yang diharapkan agar lebih efektif untuk meningkatkan rasa keingin tahuan peserta didik dan akhirnya peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar dari

pembelajaran sebelumnya.

E-Modul ini nantinya didesain dengan menerapkan Soal-soal HOTS dan LOTS untuk mengukur tingkat Kemampuan setiap peserta didik untuk pengevaluasian kegiatan belajar mengajar. Dan pada E-Modul ini juga menggunakan aplikasi-aplikasi pendukung dalam penyampaian materi kepada peserta didik salah satunya dalam bentuk Video, bagan, skema, dan lainnya. Dan pada E-Modul ini di Desain dengan lebih menarik dan berbeda sesuai dengan penilaian tim penilai nantinya. Karena sebagian besar orang akan membaca sesuatu apabila melihat covernya menarik, sehingga membaca lebih mendalam E-Modul tersebut.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat membuat peserta didik lambat untuk memahami materi pembelajaran yang disebabkan : 1) tidak menggunakan atau bahkan tidak tersedianya bahan ajar seperti E-Modul sesuai dengan pelajaran Sistem Komputer, 2) kurang sesuainya metode pembelajaran yang digunakan selama ini.

Pada pengembangan Modul ini diharapkan nantinya akan mengatasi permasalahan yang muncul selama ini dalam kegiatan belajar mengajar bukan sebaliknya malah mempersulit dalam pemahaman materi oleh peserta didik. Oleh itu materi yang akan disampaikan akan dibantu penyampaiannya dengan menggunakan aplikasi-aplikasi pendukung seperti video, bagan, skema, dan lainnya.

Kesulitan-kesulitan pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang muncul selama ini seharusnya menjadi perhatian khusus oleh guru sebagai pengelola proses belajar mengajar di dalam kelas. Guru memiliki tanggung jawab besar dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar ini agar membuat peserta didik memiliki rasa ingin tahu tinggi pada materi pembelajaran sehingga materi akan tersampaikan secara lancar kepada

peserta didik. Dengan ini seorang guru harus melaksanakan perbaikan bahkan meningkatkan kompetensi dan kualitas dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Sesuai dengan penjelasan diatas, maka penelitian mengenai penggunaan E-Modul yang sudah dikembangkan ini pada mata pelajaran Sistem Komputer ini harus dilaksanakan karena dengan menggunakan E-Modul sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran diharapkan nantinya dapat lebih efektif sehingga dapat membuat peserta didik lebih optimal baik dari segi kualitas maupun kuantitas yang dimiliki.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dilaksanakan oleh hanya satu orang peneliti saja yaitu saya sendiri sehingga pada pelaksanaan uji coba hanya dilakukan pada lingkup kecil saja. Pengembangan E-Modul ini hanya menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan yang ada yang berpatokan pada Silabus dan RPP.

Pengembangan pada penelitian ini atau disebut *Research and Development* yang dilaksanakan untuk mengembangkan kegiatan belajar mengajar dalam bentuk produk E-Modul *Sistem Komputer* Dan pada landasan E-Modul ini dengan menggunakan model Waterfall yaitu hanya melaksanakan penyebaran dilingkungan SMK Swasta Prayatna – 2 Medan khususnya pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) saja pada kelas yang paralel

### **1.4. Rumusan Masalah**

1.4.1. Bagaimana menerapkan E-Modul Pengembangan pada Mata Pelajaran *Sistem Komputer* sebagai sarana pendukung kegiatan belajar mengajar peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Bagaimana pelaksanaan validitas E-Modul Pengembangan pada Mata Pelajaran *Sistem Komputer*?

1.4.2. Bagaimana praktikalitas dari E-Modul Pengembangan pada Mata Pelajaran *Sistem Komputer*?

1.4.3. Bagaimana efektifitas yang dihasilkan dari E-Modul Pengembangan pada Mata Pelajaran *Sistem Komputer*?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini ialah :

1.5.1. Menghasilkan E-Modul Pengembangan pada Mata Pelajaran *Sistem Komputer* yang dapat mendukung dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan Silabus dan RPP.

1.5.2. Menghasilkan E-Modul Pengembangan pada Mata Pelajaran *Sistem Komputer* yang sesuai dengan Silabus dan RPP untuk kegiatan belajar mengajar peserta didik SMK Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.

1.5.3. Menghasilkan E-Modul Pengembangan pada Mata Pelajaran *Sistem Komputer* yang lebih praktis dan mudah sesuai dengan Silabus dan RPP untuk kegiatan belajar mengajar peserta didik SMK Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.

1.5.4. Menghasilkan E-Modul Pengembangan pada Mata Pelajaran *Sistem Komputer* sesuai dengan Silabus dan RPP untuk kegiatan belajar mengajar peserta didik SMK Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.

### **1.6. Urgensi/Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian Pengembangan E-Modul pada Mata Pelajaran *Sistem Komputer* ini ialah :

### 1.1.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk digunakan sebagai sarana kegiatan belajar mengajar untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta didik pada Mata Pelajaran *Sistem Komputer* khususnya sebagai bahan ajar yaitu E- Modul.

### 1.1.2. Manfaat Praktis

- a. Untuk peserta didik diharapkan E-Modul ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu sehingga mempermudah dan memahami materi pembelajaran pada Mata Pelajaran *Sistem Komputer* lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan dalam kompetensi dalam bidang teori dan praktik. Sehingga peserta didik dituntut lebih mandiri dalam belajar dan guru hanya sebagai fasilitator sesuai dengan kurikulum 13 yang digunakan.
- b. Untuk Guru sebagai tenaga pengajar, E-Modul ini dapat digunakan nantinya dalam kegiatan belajar mengajar sebagai sarana pembelajaran. Dan E-Modul ini sebagai acuan teori baik secara materi maupun praktik. E-Modul ini juga sebagai penunjang dalam mencapai standart kompetensi disetiap peserta didik.