

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 56/M/2022 tahun 2022 tentang Panduan Penerapan Kurikulum untuk bentuk Pemulihan Pembelajaran. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbud Ristek) Nadiem Makarim mengeluarkan Kurikulum Merdeka. Sebelumnya, Kurikulum Merdeka dikenal sebagai Kurikulum Prototipe. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang menggunakan pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi di mana konten akan lebih maksimum agar peserta didik memiliki banyak waktu untuk memahami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki kebebasan dalam memilih berbagai media pembelajaran sehingga pembelajaran dapat dipadukan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

Pada halaman www.kurikulum.kemdikbud.go.id, Kurikulum Merdeka disempurnakan untuk kerangka kurikulum yang lebih variable, sekaligus berpusat pada materi pokok dan pengembangan karakter serta keahlian murid. Karakteristik utama dari kurikulum merdeka yang membantu pemulihan pembelajaran adalah:

1. Jenis pembelajaran yang digunakan berbasis proyek dalam mengembangkan soft skills dan karakter berdasarkan profil Pelajar Pancasila.
2. Pembelajaran berfokus pada materi pokok sehingga ada waktu yang cukup dalam pembelajaran yang mendalam untuk keahlian dasar seperti *literasi* dan *numerasi*.

3. Guru lebih leluasa dalam melakukan pembelajaran yang terdiferensiasi berdasarkan kemampuan peserta didik dan melakukan penyesuaian sesuai konteks dan muatan lokal.

Walau begitu, Kemendikbud Ristek masih memberikan kebebasan, jika masih ada sekolah yang belum dapat menerapkan Kurikulum Merdeka, maka dapat menggunakan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Darurat. Kemendikbud Ristek memberikan kekuasaan kepada kepala sekolah dan guru dalam memilih kurikulum.

Penelitian yang dilakukan oleh Kadek Adi Winaya, dkk. yang berjudul “Pengembangan E-modul Berbasis *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja”. Hasil penelitian yang diperoleh : 1) Rancangan dan implementasi e-modul yang sudah dikembangkan pada mata pelajaran pemrograman web bagi kelas X Teknik Komputer dan Jaringan dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* di SMKN 3 Singaraja dinyatakan berhasil dan dapat diterapkan sesuai dengan beberapa uji yang dilakukan. 2) Analisis data respon siswa menunjukkan persentase siswa yang memberikan respon sangat baik sebesar 16%, persentase siswa yang memberikan respon baik sebesar 84%, dan tidak ada siswa yang memberikan respon cukup, kurang, maupun sangat kurang. Sedangkan analisis data respon guru menunjukkan persentase guru yang memberikan respon sangat baik sebesar 100%, tidak ada guru yang memberikan respon baik, cukup, kurang, maupun sangat kurang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMKN 1 Portibi pada tanggal 15 Maret 2022, banyak informasi yang diperoleh untuk membantu proses penelitian ini. Pada proses observasi yang dilakukan, ada dua hal yang menjadi

sumber informasi yaitu wawancara dengan guru bidang studi dan memberikan angket kepada siswa di kelas X TKJ sebanyak 12 orang.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bidang studi yaitu guru masih menggunakan buku pembelajaran sebagai media pembelajaran baik di kelas maupun di dalam lab. Sekalipun ada, hanya tugas makalah mahasiswa yang diambil dari internet dan tidak ada proses modifikasi. Selain itu, peserta didik tidak dapat terlibat aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal seperti itu disebabkan karena tidak adanya media pembelajaran menggunakan materi terstruktur untuk panduan siswa belajar. Tidak hanya itu, peserta didik juga membutuhkan media pembelajaran yang menarik baik di kelas/lab agar proses pembelajaran lebih bervariasi dan tidak terkesan monoton.

Setelah itu, untuk hasil penyebaran angket yang dilakukan kepada 12 orang siswa di kelas X TKJ SMKN 1 Portibi, kesimpulan yang diperoleh tidak jauh beda pada hasil wawancara yang sudah dilakukan dengan guru mata pelajaran. Semua peserta didik memberikan pernyataan memiliki kesusahan untuk menguasai materi pembelajaran yang dikasih guru. Selain itu, 95% siswa memberikan pernyataan membutuhkan materi pembelajaran tambahan untuk mata pelajaran jaringan dan komputer dasar.

Azhar Arsyad (2011: 15), menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar berguna untuk menumbuhkan keinginan dan minat baru, menumbuhkan motivasi dan dorongan kegiatan belajar, dan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis bagi siswa. Pemakaian media

pembelajaran yang tepat diinginkan bisa meningkatkan siswa untuk menguasai materi pembelajaran yang diberikan guru.

Media pembelajaran yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah *flipbook*. Media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro*. Materi dimasukkan di dalam *flipbook* bukan hanya berupa teks, dapat juga dimasukkan grafik, gambar, link, suara dan video di lembar kerja. Setelah media selesai dibuat, siswa dapat membaca materi seperti merasakan layaknya membuka buku secara langsung. Hal ini terjadi sebab adanya efek animasi ketika berpindah halaman akan terasa seperti membuka buku secara langsung. Inilah salah satu alasan dalam memilih *flipbook* sebagai media pembelajaran. Selain dari pengerjaan yang mudah, media tersebut dapat kita buat lebih menarik, sehingga membantu proses pembelajaran di kelas/lab.

Pada penelitian ini, model pembelajaran yang dipilih adalah salah satu dari 4 model pembelajaran yang memperkuat pendekatan saintifik yaitu *Project Based Learning* (PjBL). Pendekatan saintifik adalah model pembelajaran yang menerapkan kaidah-kaidah keilmuan yang berisi serangkaian kegiatan pengumpulan data dengan observasi, bertanya, eksperimen, olah informasi atau data kemudian mengkomunikasikan (Kemendikbud, 2014). Terdapat 4 model pembelajaran yang memperkuat pendekatan saintifik, yaitu *Problem Based Learning* (PBL), *Project Based Learning* (PjBL), *Discovery Learning* (DL), *Inquiry Learning* (IL). *Project Based Learning* (PjBL), dalam bahasa Indonesia yaitu pembelajaran berbasis proyek. PjBL digunakan untuk mengembangkan soft skills dan karakter peserta didik. Tidak hanya itu dengan PjBL ini, peserta didik

diharapkan dapat dengan bebas mengeksplor dirinya sendiri untuk menambah pengetahuannya.

PjBL merupakan suatu model yang membuat siswa dapat belajar secara mandiri dengan memecahkan masalah yang ada serta dapat menghasilkan suatu proyek atau karya nyata. Proyek dalam pembelajaran berbasis proyek tidak berdasar oleh hasil belajar yang diperoleh siswa saja, tetapi juga dilihat pada proses dan kegiatan siswa dalam pembelajaran sehingga akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa (Dewi, N. K., Garminah, N. N., & Pudjawan, K. 2013).

Menurut Daryanto dan Rahardjo (2012: 162), model *Project based learning* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya seperti:

1. Memupuk motivasi belajar siswa untuk belajar, memajukan kemampuan mereka dalam melakukan aktivitas penting, dan mereka perlu butuh dihargai.
2. Memupuk keahlian pemecahan masalah.
3. Menjadikan siswa menjadi lebih aktif dan sukses memecahkan masalah-masalah secara kompleks.

Sesuai penjelasan di atas, penelitian ini memilih model *Project Based Learning* dalam mengembangkan media pembelajaran *flipbook*. Mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar (KJD) adalah mata pelajaran yang cocok untuk menerapkan model *Project Based Learning*. Banyak proyek-proyek sederhana yang dapat dikerjakan oleh peserta didik yang berkaitan dengan materi pada mata pelajaran tersebut. Contohnya yaitu proyek melakukan instalasi jaringan. Proyek tersebut muncul dari permasalahan bagaimana membuat kabel jaringan yang baik

dan benar. Setelah mengerjakan proyek tersebut, tujuan yang diharapkan adalah peserta didik dapat melakukan instalasi jaringan dengan baik secara mandiri.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Model *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMKN 1 Portibi”.

1.2. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran dengan materi terstruktur sebagai panduan belajar khususnya di mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.
2. Pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya berfokus pada siswa, guru masih mengajar dengan cara lama, yaitu pembelajaran berpusat pada guru.
3. Guru masih menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran di kelas/lab.
4. Siswa kesulitan untuk paham dengan materi pembelajaran yang diberikan guru.
5. Siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik untuk proses pembelajaran yang tidak monoton.

1.3. Pembatasan Masalah

Sesuai latar belakang dan identifikasi masalah, permasalahan yang akan dilakukan peneliti masih cukup luas. Agar penelitian ini bisa terarah diperlukannya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Media pembelajaran *flipbook* dikembangkan berbasis model PjBL pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.
2. Materi yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran serupa dengan hasil wawancara pada guru bidang studi, yaitu tentang instalasi jaringan Lokal (LAN).
3. Uji coba lapangan hanya terbatas pada pengembangan produk, menentukan kelayakan produk dan akseptabilitas siswa terhadap media pembelajaran *flipbook* PjBL pada materi pembelajaran instalasi jaringan LAN (*Local Area Network*).
4. Uji coba media hanya dilaksanakan pada 1 sekolah yaitu SMKN 1 Portibi dan pada kelas X TKJ di SMKN 1 Portibi.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang bersumber pada identifikasi masalah dan pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis model *project based learning* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMKN 1 Portibi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *flipbook* berbasis model *project based learning* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar?
3. Bagaimana akseptabilitas siswa terhadap media pembelajaran *flipbook* pada materi pembelajaran komputer dan jaringan dasar?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis model PjBL pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Negeri 1 Portibi.
2. Menentukan kelayakan media pembelajaran *flipbook* berbasis model PjBL pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar berdasarkan validasi ahli yang telah ditentukan.
3. Menentukan akseptabilitas siswa terhadap media pembelajaran *flipbook* pada materi pembelajaran instalasi jaringan LAN (*Local Area Network*).

1.6. Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis PjBL ini diharapkan dapat:

1. Manfaat bagi sekolah

Sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam mengembangkan kemampuan siswa sehingga bisa mempengaruhi kualitas pendidikan sekolah tersebut.

2. Manfaat bagi guru

Media pembelajaran dalam meningkatkan kemahiran siswa baik dalam menguasai materi ataupun praktik.

3. Manfaat bagi siswa

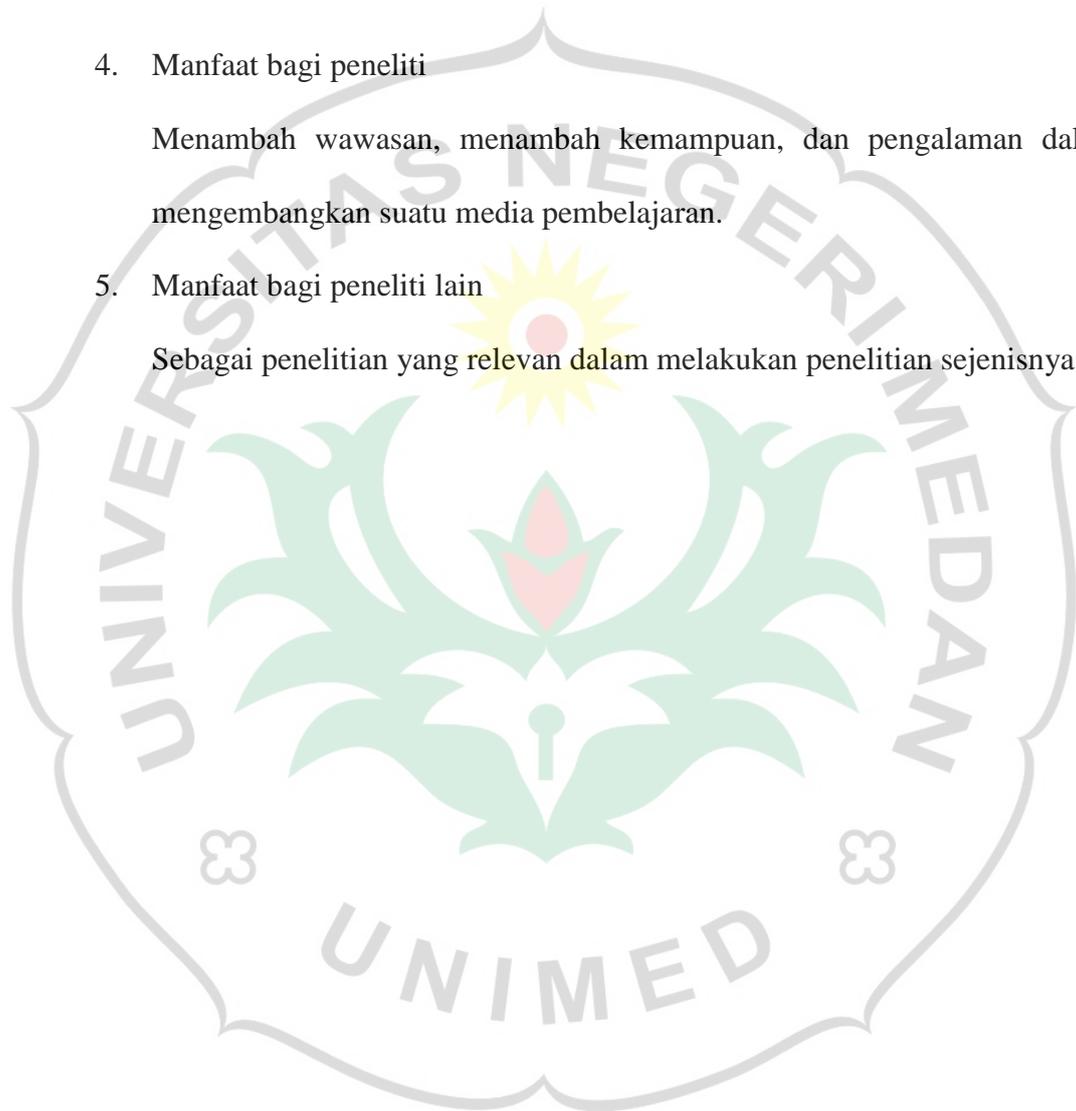
Sebagai alat untuk membantu proses belajar yang meningkat fleksibel dan bisa membantu mengembangkan pemahaman siswa pada materi pembelajaran.

4. Manfaat bagi peneliti

Menambah wawasan, menambah kemampuan, dan pengalaman dalam mengembangkan suatu media pembelajaran.

5. Manfaat bagi peneliti lain

Sebagai penelitian yang relevan dalam melakukan penelitian sejenisnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY