

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) membekali peserta didik dengan keterampilan praktikum sehingga dalam perkembangannya dapat diadaptasikan dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi, serta mempersiapkan peserta didik untuk mampu masuk di dunia kerja maupun menciptakan lapangan pekerjaan. Hasil lulusan dari Sekolah Menengah Kejuruan diharapkan mempunyai keterampilan khusus yang siap untuk diaplikasikan dan dikembangkan dalam memasuki dunia kerja maupun melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya sesuai dengan bidang keahliannya.

Berhasilnya tujuan pendidikan dapat dilihat dari bagaimana proses belajar mengajar. Guru dituntut untuk cermat didalam menentukan dan menerapkan metode belajar dan mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi pada materi. Selain itu guru harus bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran agar media pembelajaran yang disiapkan untuk kegiatan belajar mengajar mempermudah peserta didik dalam menyerap materi.

Simulasi dan Komunikasi digital merupakan mata pelajaran yang membekali para siswa agar dapat mengkomunikasikan gagasan (ide) pemikiran atau konsep melalui media digital. Pada mata pelajaran ini terdapat banyak kompetensi yang harus melakukan praktik secara langsung maka dari itu teori dari buku paket saja tidak akan cukup untuk memahami materi dalam mata pelajaran tersebut. Pembelajaran praktek terkadang harus memvisualkan suatu bahan ajar, akan tetapi adakalanya mengalami hambatan yang di sebabkan oleh keterbatasan pengajar, peralatan, biaya dan sebagainya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 21 Maret 2022 di SMK Sinar Husni Helvetia diketahui bahwa masih adanya suatu permasalahan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media belajar yang digunakan tidak bervariasi melainkan hanya menggunakan buku paket saja. Guru dalam proses penyampaian materi masih menggunakan bahan ajar berupa buku paket dalam jumlah yang terbatas dan belum pernah mengembangkan media pembelajaran lainnya dalam mengajarkan materi pengajaran khususnya pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di kelas X SMK Sinar Husni Helvetia.

Kegiatan belajar dilakukan dengan menyajikan materi di depan kelas, sedangkan siswa mendengarkan dan mencatat dengan waktu yang terbatas. Penulis juga telah melakukan wawancara terbuka dengan guru pengampu mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dan mendapatkan hasil, bahwa siswa mengalami kesulitan pada mata pelajaran ini, terutama pada beberapa materi seperti *flowchart*, sehingga dapat dikatakan tingkat pemahaman siswa terhadap

beberapa materi masih sangat kurang. Hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa hal demikian terjadi karena siswa kurang kuat pada pemahaman konsep serta kemampuan kecepatan siswa berbeda-beda dalam belajar. Selain itu, waktu yang diberikan juga tidak cukup untuk terus menerus membahas satu materi sedangkan masih banyak materi lain yang harus disampaikan.

Permasalahan dalam kegiatan belajar tersebut dikarenakan belum ada media belajar lainnya untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Hasil penyebaran angket juga menyatakan bahwa sebesar 90% peserta didik setuju dengan guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk mendukung pembelajaran peserta didik. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang menarik, dan juga bersifat praktis (dapat diakses kapan saja dan dimana pun), dan dapat menggambarkan keseluruhan materi secara nyata.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran yang dikemukakan, pengembangan E-Modul interaktif berbasis Android merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran. Keunggulan E-Modul menurut Suprawoto (2009) yaitu peserta didik memiliki kesempatan melatih diri belajar secara mandiri, belajar menjadi lebih menarik karena dapat dipelajari di luar kelas dan di luar jam pelajaran, berkesempatan mengekspresikan cara-cara belajar yang sesuai dengan kemampuan dan minatnya, berkesempatan menguji kemampuan diri sendiri dengan mengerjakan latihan yang disajikan dalam modul,

mampu membelajarkan diri sendiri, mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajarnya.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Husnulwati (2022) dalam *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* dengan judul “Pengembangan E-Modul Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Android”, menyatakan bahwa Kualitas E-Modul Pendidikan Kewarganegaraan sebagai sumber belajar terkategori layak digunakan karena dari segi komponen baik media, materi dan proses pembelajaran. Kelayakan E-Modul Pendidikan Kewarganegaraan sebagai sumber belajar terkategori layak digunakan. Hal ini karena secara komponen baik, tampilan, pengoperasian, dan pewarnaan mendapatkan nilai masing-masing 63,33%, yang jika direrata terkategori layak digunakan.

Penelitian sebelumnya oleh Yanindah (2021) dalam Jurnal Cendekia Pendidikan Matematika dengan judul “Pengembangan E-Modul SUGAR Berbasis Android” menyatakan E-Modul SUGAR sudah diuji validasi dari aspek materi dan aspek media. Rata-rata yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi adalah 98% termasuk dalam kategori sangat baik dan dinyatakan valid. E-Modul SUGAR ini juga sudah diuji kepraktisannya dengan memperoleh rata-rata 89% dengan kategori sangat praktis. Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test, sehingga dapat disimpulkan bahwa E-Modul ini dikatakan valid, praktis, dan efektif dalam membantu belajar peserta didik.

Menurut Rusman (2013) kehadiran E-Modul pembelajaran akan membantu guru dan siswa dalam proses belajar pembelajaran, baik secara mandiri

dari sisi siswa dan sebaliknya dari sisi guru. Dengan pemakaian Modul Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (SIMKOMDIG) ini juga diharapkan dapat membantu disaat guru tidak bisa hadir untuk menyampaikan materi di dalam kelas seperti biasanya.

Berdasarkan uraian permasalahan dan penelitian terdahulu yang mendukung, maka diperlukannya sebuah media pembelajaran berbentuk E-Modul interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk E-Modul interaktif dengan berbasis aplikasi Android pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di kelas X.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih minimnya media pembelajaran bervariasi yang dibutuhkan siswa untuk memahami materi pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.
2. Kegiatan belajar yang kurang efisien menyebabkan peserta didik kurang tertarik dengan materi yang diajarkan.
3. Belum tersedia E-Modul yang bisa diakses siswa dengan mudah dan bisa digunakan secara mandiri tanpa harus ada tenaga pengajar atau guru yang mengarahkannya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi di atas, untuk menghindari bahasan masalah yang terlalu menyimpang, maka batasan masalah penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini difokuskan pada pembuatan produk E-Modul berbasis Android pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.
2. Penelitian ini untuk menguji kelayakan dari E-Modul yang dikembangkan.
3. Pengguna modul adalah siswa kelas X di SMK Sinar Husni 1 BM Helvetia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan E-Modul interaktif berbasis Android pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Sinar Husni Helvetia?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berupa E-Modul interaktif berbasis Android yang dikembangkan pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berupa E-Modul interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital untuk peserta didik kelas X SMK Sinar Husni Helvetia.
2. Untuk menentukan kelayakan dari media pembelajaran berupa E-Modul interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital untuk peserta didik kelas X SMK Sinar Husni Helvetia.

1.6 Urgensi/Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritik

Sebagai sumbangan informasi berupa ilmu pengetahuan tentang pengembangan E-Modul interaktif berbasis Android.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

1. Memberikan kontribusi yang positif pada sekolah yang dapat meningkatkan kualitas sekolah dan kualitas pendidikan tercapai.

2. Sebagai media pembelajaran guna meningkatkan efisiensi pembelajaran di kelas.

b) Bagi Guru

1. Sebagai media atau alat bantu dalam memaksimalkan penyampaian materi pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.
2. Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran.

c) Bagi Peserta didik

Sebagai sarana belajar mandiri dan memperjelas pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

d) Bagi Peneliti

1. Menambah wawasan peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran.
2. Sebagai acuan pengembangan media pembelajaran yang lebih baik.
3. Memberikan pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan ke dalam suatu karya atau penelitian.