

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar peserta didik, kemajuan media komunikasi dan informasi dan lain sebagainya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran (Munadi, Y, 2008: 1).

Pendidikan 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, masyarakat, bangsa, dan negara. Seperti yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan, melalui pendidikan manusia belajar, menuntut ilmu, dan menggunakan ilmunya untuk menuju ke kehidupan yang lebih baik. Oleh karena itu, meningkatkan kualitas pendidikan menjadi aspek yang sangat diperhatikan di setiap negara termasuk Indonesia (Hikmah et al., 2021).

Menurut Darise perubahan digambarkan sebagai sesuatu yang alamiah dan selalu akan terjadi, artinya segala sesuatu dalam kehidupan ini sudah pasti akan terus mengalami perubahan, termasuk dalam dunia pendidikan. Perubahan-perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan dapat dilihat dari munculnya

berbagai macam inovasi baik dari segi sistem pendidikan, pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran, maupun hal-hal yang berkaitan dengan ranah pendidikan. Segala perubahan tersebut, terjadi akibat adanya perubahan kebutuhan kompetensi, sehingga mempengaruhi keberlangsungan pendidikan ke depannya (dalam Nugraha, 2022).

Media pembelajaran sebagai salah satu yang menjadi kebutuhan di ranah pendidikan menjadikan media dalam pembelajaran seperti bahan ajar atau media pembelajaran mengalami peningkatan dan perubahan. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi berbagai kriteria, diantaranya adalah menarik dan benar-benar mampu membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajarannya. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis dalam mengikuti proses pembelajaran, melalui kreatifitas seorang guru media pembelajaran dapat berkembang menjadi suatu yang menarik dan memotivasi siswa untuk lebih giat mengikuti pelajaran.

Pembelajaran di SMK Swasta Parulian 1 Medan Mata Pelajaran Pemrograman Dasar dilakukan secara tatap muka dengan dukungan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Hasil dari wawancara dengan salah satu guru SMK Swasta Parulian 1 Medan menyatakan belum menerapkan media pembelajaran yang interaktif atau berbasis elektronik pada mata pelajaran Pemrograman Dasar. Menurut guru pengembangan media pembelajaran yang berbasis elektronik dan pengoptimalan akan penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat dibutuhkan dan sesuai untuk digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena siswa/siswi sekarang ini secara keseluruhan semuanya menggunakan *smarthphone*,

laptop, ataupun komputer. Berdasarkan hasil angket siswa kelas X RPL mendapatkan hasil bahwa selama proses pembelajaran Pemrograman Dasar tidak menggunakan modul baik cetak maupun berbasis elektronik. Kemudian peserta didik menyatakan lebih menyukai penggunaan media pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Dari hasil wawancara guru juga mengemukakan bahwa masih banyak peserta didik yang hasil belajarnya rendah. Hal tersebut disampaikan guru berdasarkan penilaian yang dilakukan untuk ujian harian dikelas X RPL.

Mata pelajaran pemrograman dasar merupakan pelajaran pemrograman komputer menggunakan Bahasa pemrograman populer seperti Java, Pascal, PHP, Python atau C++. Salah satu materi dari mata pelajaran pemrograman dasar yaitu menganalisis penggunaan array untuk penyimpanan data di memori. Indikator pencapaian dari kompetensi mengenai penggunaan array untuk penyimpanan data di memori yaitu dapat menjelaskan array satu dimensi, menjelaskan array multi dimensi, mengidentifikasi penerapan array satu dimensi, dan mengidentifikasi array multi dimensi. Penyampaian materi dalam pembelajaran pasti terdapat kendala yang ditemui, seperti kesulitan dalam memberikan pemahaman tentang materi array untuk penyimpanan data di memori dan media pembelajaran dapat digunakan peserta didik sebagai sarana untuk belajar. Media pembelajaran yang memuat materi dan video pembelajaran sebagai pendukung dan pedoman dalam pemahaman akan salah satu materi yang ada di mata pelajaran pemrograman dasar yaitu menganalisis penggunaan array untuk penyimpanan data di memori dapat membantu peserta didik untuk mencapai indikator pencapaian kompetensi dari

materi pembelajaran serta memperjelas penyampaian pesan serta informasi dalam pembelajaran.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hamid & Alberida di SMAN 4 Payakumbuh XI MIPA menyatakan bahwa “pembelajaran yang menggunakan bantuan media pembelajaran berupa E-modul dapat meningkatkan pemahaman peserta didik akan materi yang disampaikan. Sebanyak 89% peserta didik menginginkan media pembelajaran atau sumber belajar yang mengandung video dan animasi yang dapat menunjang pemahaman. Dapat disimpulkan bahwa E-Modul layak digunakan dan sebagai bentuk inovasi dalam meningkatkan hasil belajar” (Hamid, Aisyah alberida, 2021).

Penggunaan media pembelajaran E-modul dapat dijadikan sebagai sarana ataupun media untuk memberikan kemudahan bagi pendidik dalam penyampaian serta pemahaman bagi peserta didik mengenai materi pembelajaran. E-modul merupakan bentuk digital dari modul dan dikemas secara lebih menarik dari modul konvensional. E-modul dapat berupa e-book, video, game, flash, atau konten pada e-learning seperti moodle dan Edmodo (Prasetyoadi et al., 2019). Peserta didik juga merasa tertarik untuk menggunakan E-modul sebagai bentuk inovasi dalam mendukung pembelajaran. Peserta didik secara keseluruhan memiliki smartphone ataupun laptop sebagai perangkat pendukung pembelajaran. Dengan adanya smartphone ataupun laptop sendiri maka peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan mengakses E-Modul yang akan dikembangkan.

Oleh karena hal-hal tersebut di atas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran ini mampu untuk memberikan pemahaman teoritis yang baik bagi peserta didik namun juga menarik bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri, serta agar proses belajar sesuai dengan materi pada kurikulum yang berlaku, dengan judul “Pengembangan E-Modul Sebagai Media Pembelajaran Pemrograman Dasar di SMK Swasta Parulian 1 Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital di SMK Swasta Parulian 1 Medan pada mata pelajaran Pemrograman Dasar masih belum diterapkan.
2. Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan membantu pembelajaran untuk membuat suasana belajar menjadi lebih efektif.
3. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar peserta didik yang dapat menunjang pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan E-Modul ini sebagai berikut:

1. Materi yang disajikan hanya materi semester genap.
2. Penelitian difokuskan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas E-modul untuk kelas X jurusan RPL mata pelajaran Pemrograman Dasar pada Kompetensi Dasar 3.8 Menganalisis penggunaan array untuk penyimpanan data di memori dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran E-modul yang dikembangkan di SMK Swasta Parulian 1 Medan?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran E-modul Pemrograman Dasar yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran E-modul pada mata pelajaran Pemrograman dasar di SMK Swasta Parulian 1 Medan.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran E-modul dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Swasta Parulian 1 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, secara umum terdapat dua manfaat, yaitu:

1.6.1. Manfaat Penelitian Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

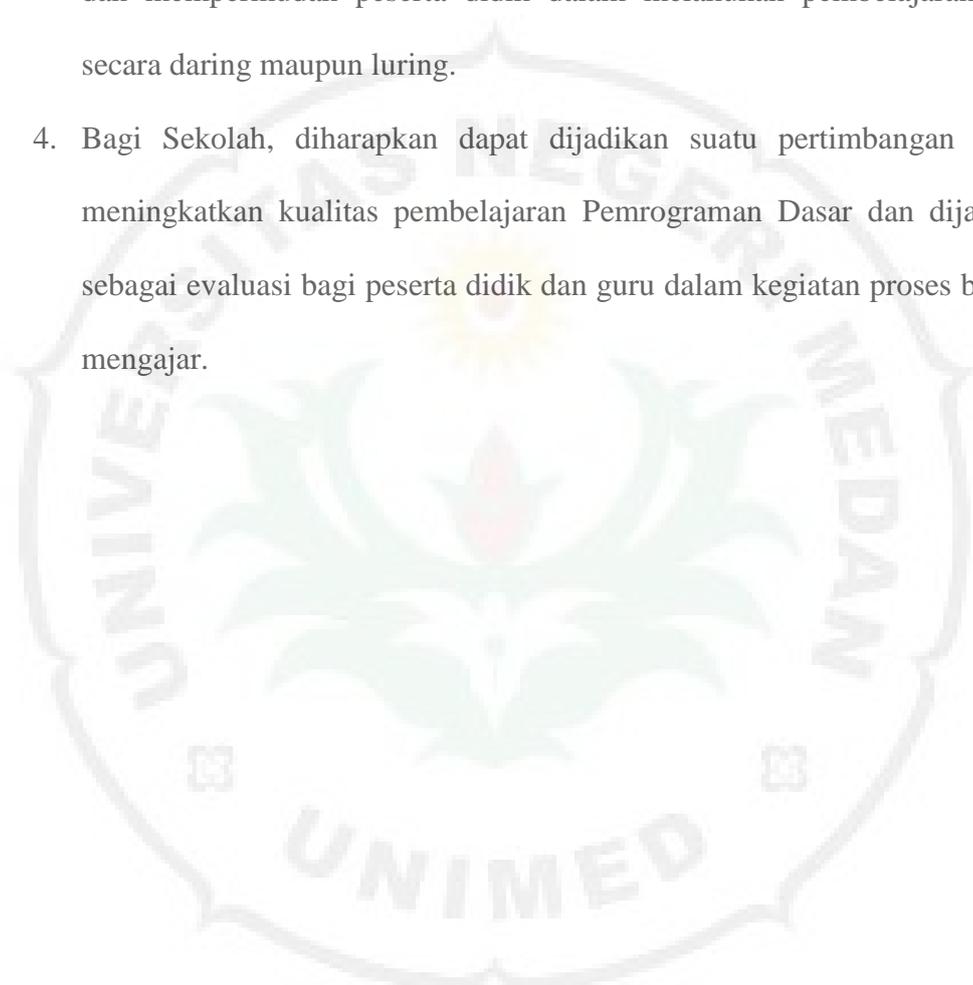
1. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan konsep baru dalam perkembangan ilmu pendidikan, pengetahuan dan teknologi.
2. Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

1.6.2. Manfaat Penelitian Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti, sebagai penerapan dan bekal pengalaman ilmu pengetahuan yang sudah didapat baik di bangku kuliah maupun di lingkungan masyarakat.
2. Bagi Guru, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dan sumbangan informasi bagi guru, sehingga dapat memanfaatkan pengembangan media pembelajaran E-modul lebih baik dan mempermudah serta membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik, diharapkan dapat menambah pengetahuan, pengalaman dan mempermudah peserta didik dalam melakukan pembelajaran baik secara daring maupun luring.
4. Bagi Sekolah, diharapkan dapat dijadikan suatu pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pemrograman Dasar dan dijadikan sebagai evaluasi bagi peserta didik dan guru dalam kegiatan proses belajar mengajar.



THE
Character Building
UNIVERSITY