

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh mutu pendidikan. Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses untuk membantu manusia mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang dihadapi. Pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan atau nilai-nilai atau melatih keterampilan. Pendidikan berfungsi mengembangkan apa yang secara potensial dan aktual telah dimiliki peserta didik. Peserta didik bukanlah gelas kosong yang harus diisi dari luar, mereka telah memiliki sesuatu sedikit banyaknya telah berkembang atau sama sekali masih potensial. (Sukmadinata, 2003 : 4)

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh semaksimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Belajar dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang membuat perubahan kognitif maupun motorik melalui interaksi. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Dari segi psikologi perbedaan individu ditimbulkan oleh berbagai macam aspek baik secara langsung atau tidak langsung yang timbul dari siswa.

Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan/materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didik yang dilakukan dengan tujuan pembelajaran. Kurang maksimalnya proses pembelajaran mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai peserta didik secara maksimal. Banyak faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilan pembelajaran, baik dari peserta didik itu sendiri, maupun faktor lain seperti pendidik atau guru, penggunaan metode dan media pembelajaran.

Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Di samping dapat menarik perhatian peserta didik, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap materi. Penerapan media pembelajaran yang tepat dapat menjadikan seorang pengajar menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan secara optimal dan berorientasi pada pemahaman peserta didik sehingga suasana belajarpun lebih menarik perhatian peserta didik (Wijayanti, 2006 dikutip oleh Setyaningrum, 2009). Media pembelajaran merupakan seluruh alat dan

bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti televisi, radio, buku, koran, majalah, dan sebagainya..

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan jenis pendidikan menengah yang secara khusus mempersiapkan lulusannya untuk menjadi tenaga kerja terampil dan terlatih. Selain itu mereka diharapkan mudah beradaptasi dengan lingkungan dan perubahan teknologi serta dapat mengembangkan diri dalam rangka memenuhi pasar kerja di berbagai sektor yang selalu berkembang. SMK merupakan suatu lembaga pendidikan yang mempunyai program dimana siswa dituntut untuk mempunyai suatu keahlian.

Salah satu mata pelajaran produktif di SMK Muhammadiyah 1 Padang adalah Simulasi dan Komunikasi Digital. Simulasi dan Komunikasi Digital merupakan mata pelajaran yang terdiri dari teori dan praktik. Materi yang bersifat teori disampaikan melalui cara konvensional dimana guru berperan sebagai pusat pembelajaran, sedangkan kelas praktik siswa dituntut untuk bisa mengoperasikan aplikasi yang digunakan untuk Simulasi dan Komunikasi Digital.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di SMK Muhammadiyah 1 Padang pada semester genap tahun ajaran 2020/2021, SMK Muhammadiyah 1 Padang mempunyai beberapa labor komputer dan di dalam labor tersebut terdapat fasilitas yang lengkap yang dapat digunakan siswa untuk belajar Simulasi dan Komunikasi Digital, permasalahan penting pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sekarang adalah keterbatasannya sumber belajar yang ada di sekolah,

misalnya kurang lengkapnya buku penunjang pembelajaran. Variasi media pembelajaran yang digunakan masih konvensional, media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan berupa *slide Microsoft Power Point*. Materi yang disampaikan melalui *slide Microsoft Power Point* yang tampilannya monoton dan materinya bertumpukan dalam satu *slide* ini menyebabkan siswa kurang bisa mengerti dan memahami konsep-konsep yang diberikan oleh guru.

Berbagai permasalahan seperti yang telah diuraikan di atas dapat diminimalisir dengan bantuan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah modul pembelajaran interaktif. Dengan adanya modul pembelajaran interaktif maka siswa dapat secara mandiri mampu memahami materi pembelajaran sepenuhnya. Kemudian dengan adanya modul pembelajaran interaktif dapat membantu menjelaskan materi-materi pembelajaran baik bersifat teori maupun praktik, agar selama pembelajaran berlangsung siswa lebih tertarik pada proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penting untuk mengadakan penelitian dan pengembangan. Penelitian dimaksudkan untuk mengembangkan modul pembelajaran interaktif yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Simulasi Digital dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Modul Interaktif Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Padang Tahun Ajaran 2020/2021”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian diantaranya adalah :

1. Media Pembelajaran yang digunakan masih berupa *Microsoft power point* yang bersifat monoton sehingga menyebabkan kurangnya minat siswa dalam belajar.
2. Kurangnya variasi dalam belajar karena pembelajaran yang digunakan masih konvensional.
3. Belum adanya modul pembelajaran interaktif di SMK Muhammadiyah 1 Padang.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan hanya pada Perancangan dan Pembuatan Modul Interaktif Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Padang Tahun Ajaran 2020/2021.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimanakah Validitas Modul Interaktif Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Padang Tahun Ajaran 2020/2021?

2. Bagaimanakah Praktikalitas Modul Interaktif Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Padang Tahun ajaran 2020/2021?
3. Bagaimana Efektifitas Modul Interaktif Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Padang Tahun Ajaran 2020/2021?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Validitas Modul Interaktif Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Padang Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui Praktikalitas Modul Interaktif Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Padang Tahun ajaran 2020/2021.
3. Untuk mengetahui Efektifitas Modul Interaktif Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Padang Tahun Ajaran 2020/2021.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

- a. Sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.
- b. Sebagai media untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dari proses perkuliahan.

2. Bagi pendidik

- a. Media ini merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran yang dapat juga digunakan sebagai sumber materi pembelajaran Simulasi Digital.
- b. Media ini diharapkan dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran Simulasi Digital dengan lebih mudah dan jelas.

3. Bagi Peserta Didik

- a. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran Simulasi Digital.
- b. Media ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Simulasi Digital.

G. Spesifikasi Produk yang dirancang dan dibuat

Produk yang dikembangkan adalah Modul Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK

Muhammadiyah 1 Padang. Secara lebih rinci spesifikasi produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Modul pembelajaran interaktif ini merupakan salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X.
2. Modul pembelajaran interaktif ini dibuat dengan menggunakan *Software Aplikasi Adobe Flash CS3* dan *Macromedia Director MX 2004* serta *software* aplikasi tambahan pengolahan grafis seperti *Adobe Photoshop* yang digunakan untuk pengolahan dan tataletak *layout* gambar.
3. Modul pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, sehingga membantu pengguna dalam menggunakannya.
4. Modul pembelajaran interaktif ini disajikan dengan alat control seperti tombol lanjut, tombol kembali, tombol *home*, serta tombol-tombol yang terdapat pada menu utama. Tombol ini dapat membantu memudahkan pengguna untuk menuju halaman yang diinginkan.
5. Modul pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan teks, suara, video, gambar, dan animasi yang menarik sehingga pengguna tidak bosan dalam menggunakan media ini.
6. Modul pembelajaran interaktif ini memiliki halaman latihan dan evaluasi dalam bentuk soal-soal objektif yang digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menggunakan media ini.
7. Media yang digunakan untuk menggunakan modul interaktif ini berupa PC atau laptop.