

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan pendidikan tercermin dari adanya perubahan komponen seperti kualitas guru, kurikulum, proses pembelajaran, media pembelajaran, dan sarana prasarana pembelajaran, sumber belajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, lingkungan belajar dan lain-lain. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pembangunan sumber daya manusia agar seseorang dapat mengikuti perkembangan dan perubahan dari waktu ke waktu dan tidak ketinggalan. Undang-Undang Pendidikan Kejuruan No. 20 pasal 15 Tahun 2003 adalah pendidikan menengah, yang menitikberatkan pengembangan keterampilan peserta didik untuk melakukan jenis pekerjaan tertentu. Dengan demikian, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berperan penting dalam kepegawaian, karena mereka dapat menyiapkan tenaga kerja yang berkualitas dan terdidik yang dibutuhkan untuk kehidupan kerja.

Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dengan metode yang berperan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode mengacu pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan. Metode pembelajaran harus memperhatikan tujuan yang ingin dicapai, kebutuhan siswa, dan bahan pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pembelajaran juga berkembang dari waktu ke waktu. Saat ini banyak metode pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli pendidikan. pendidik juga harus bisa tetap kekinian agar sumber daya yang ada bisa dimaksimalkan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang maksimal.

Nyatanya, tujuan pedagogis tidak sepenuhnya tercapai. Hal ini disebabkan

karena tujuan pembelajaran itu sendiri tidak tercapai dengan baik. Banyak faktor yang mempengaruhi tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran, diantaranya adalah metode dan media yang digunakan

Proses pembelajaran. Banyak sekolah yang tetap menggunakan metode klasikal dan alat tradisional seperti papan tulis dalam kegiatan belajar mengajarnya. Namun, pemilihan metode dan media harus sesuai dan menjawab kebutuhan kurikulum dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran komputer dan jaringan dasar, bapak su'aidi, S.Kom dan salah satu guru lainnya di SMK Al-Basthi. Bahwa guru merasakan kesulitan dalam kegiatan belajar mengajar karena hanya adanya buku paket yang terbatas sehingga siswa merasakan bosan ketika belajar. Berdasarkan permasalahan yang terdapat di sekolah, maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran yang berupa modul, sehingga memberikan kemudahan siswa memahami materi yang di pelajari. Modul juga mempermudah guru untuk menyampaikan materi agar siswa yang mengikuti kegiatan belajar tidak merasa jenuh. Modul adalah satu kesatuan bahan pembelajaran yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri tanpa campur tangan pengajar. Sedangkan buku paket adalah bekal pendamping pembelajaran yang melibatkan pengajar dan peserta didik secara langsung baik itu tatap muka maupun daring.

Adapun penelitian sebelumnya yaitu dilakukan oleh penelitian yang dilakukan oleh (Siddik & Kholisho, 2019) yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Multimedia Interaktif”. Pada penelitian modul berhasil dikembangkan dengan kriteria positif dengan persentase

kelayakan materi sebesar 87%, presentase kelayakan media sebesar 84.5%, respon siswa dengan presentase nilai respon sebesar 78%. Maka dapat disimpulkan bahwa modul yang dikembangkan sangat layak sebagai bahan ajar pembelajaran perakitan komputer.

Hal ini menunjukkan bahwa media sangat penting dalam pembelajaran untuk menunjang pemahaman siswa. Saat ini, banyak metode pembelajaran dan lingkungan belajar yang bermunculan lebih efisien dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Melalui metode dan media yang tepat, kegiatan pembelajaran dapat dimaksimalkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang kompeten dan dapat bertanggung jawab yang dapat digunakan siswa sebagai alat belajar mandiri. Materi pembelajaran yang sistematis, menarik dan terbuka harus mampu mendorong siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas. Sehingga pembelajaran terus berlangsung sampai siswa dapat menguasai materi yang disampaikan. Salah satu bahan ajar yang tersedia adalah modul yang berupa e-book. Keefektifan model pembelajaran ditentukan oleh hasil belajar siswa yang didasarkan pada kinerja kognitif dan afektif siswa secara komprehensif.(Rosyidi & Wibawa, 2017).

Modul merupakan salah satu media yang tepat digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Modul adalah media yang kaya materi, berisi seperangkat kegiatan dan susunan secara sistematis sehingga memudahkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing dan tidak bergantung pada pihak lain. Dengan begitu, guru memiliki waktu lebih untuk memberikan perhatian individual pada setiap siswa tanpa mengganggu kelas.

SMK Al-Basthi salah satu sekolah swasta yang berada di kota Pamekasan menggunakan kurikulum 2013. Di SMK Al-Basthi memiliki 2 (dua) program keahlian yaitu program keahlian RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) dan TBS (Tata Busana) serta memiliki *ekstrakurikuler* untuk mengasah dan menggali potensi siswa- siswi. Sekolah tersebut untuk dijadikan sebagai objek penelitian yaitu SMK AL-Basthi. Alasan mengapa melakukan observasi di sekolah tersebut dikarenakan menjumpai permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik yang susah memahami materi selama kegiatan belajar mengajar, cepat merasa bosan ketika hanya menggunakan buku paket. Berdasarkan permasalahan diatas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Modul Pada Materi Perakitan Komputer Untuk Kelas X Di Smk Al-Basthi”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan modul pembelajaran perakitan komputer pada kelas X Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) SMK Al-Basthi?
2. Bagaimana kelayakan dan respon siswa terhadap modul pembelajaran perakitan komputer pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di kelas X RPL SMK Al Basthi?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan modul pembelajaran perakitan komputer pada kelas X Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) SMK Al-Basthi
2. Mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap modul pembelajaran perakitan komputer pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di kelas X RPL SMK Al Basthi

D. Spesifikasi yang diharapkan

Spesifikasi penelitian pengembangan meliputi:

1. Penyusunan modul beracuan pada kurikulum 2013
2. Modul mencakup materi tentang bagian-bagian perangkat keras komputer dan spesifikasi komputer kelas X perakitan komputer
3. Produk yang dihasilkan berbentuk buku (cetak).

E. Batasan Penelitian

1. Dilakukan di SMK Al-Basthi program keahlian rekayasa perangkat lunak kelas X.
2. Mata pelajaran pada modul adalah perakitan komputer kelas X semester 1 yang membahas tentang bagian-bagian perangkat keras komputer dan spesifikasi komputer.
3. Pembuatan modul mengacu pada silabus perakitan komputer

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Manfaat penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagi siswa

Meningkatkan minat siswa dalam belajar dan menjadikan pembelajaran maksimal. Memudahkan siswa untuk memahami hal yang disampaikan oleh guru.

2. Bagi sekolah

Yaitu sebagai bahan kajian dan informasi pengembangan ilmu

pengetahuan seputar proses pembelajaran disekolah.

3. Bagi peneliti

Memperluas wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih efektif.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan atau kekeliruan penafsiran, maka perlu adanya penjelasan terhadap beberapa istilah yang terdapat pada judul. Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik yang berkaitan dengan cara yang sistematis dalam mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, melaksanakan analisis pembelajaran, mengidentifikasi kemampuan awal dan karakteristik siswa, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan bahan ajar, merancang dan melaksanakan soal- soal latihan, serta melakukan revisi pembelajaran.

Modul adalah salah satu bentuk bahan ajar cetak/buku yang ditulis, dikemas, secara utuh dan sistematis, di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu siswa untuk menguasai tujuan belajar yang spesifik, bertujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru.

Perakitan Komputer adalah salah satu mata pelajaran wajib kelas X dasar pemograman keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK yang membutuhkan media atau alat bantu pembelajaran.