

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk terwujudnya suasana dalam kegiatan belajar mengajar, agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mengendalikan dirinya, kepribadian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dengan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003). Pendidikan dapat memanusiakan manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan, baik dalam kehidupan individu sendiri, bangsa dan Negara. Oleh karenanya pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin, sehingga sesuai dengan tujuannya. Keberhasilan bagi bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Tujuan pendidikan yang sebenarnya sudah tertuang dalam pembukaan UUD 1945 berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia”.

Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan Nasional menyebutkan bahwasannya, pendidikan adalah usaha sadar terencana agar siswa secara aktif dalam mengembangkan potensi diri yang dimilikinya dengan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dengan pendidikan yang ditempuh, seorang individu diharapkan untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas serta potensi pada dirinya

agar dirinya mampu menghadapi tantangan, permasalahan maupun perubahan yang terjadi akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi begitu meningkat, sehingga mendorong setiap manusia untuk merespon pada perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikuti tuntutan sumber daya manusia untuk memiliki kemampuan dalam merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dibutuhkan, dan kemampuan yang memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif dan bekerjasama secara efektif.

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran, yang meliputi guru dan siswa, serta lingkungan pembelajaran yang sangat mempengaruhi satu sama lain untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Media adalah suatu faktor penunjang untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut berkaitan dengan penggunaan untuk meningkatkan motivasi belajar yang dapat mengurangi sikap pasif siswa (Deni Hardianto, 2005:102). Pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang menjadikan pusat perhatian dari peserta didik pada materi yang telah disampaikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh pengajar adalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa. Menurut Depdiknas jika seorang pendidik mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dengan baik, maka hal ini sama saja dengan memperolehnya suatu media pembelajaran dengan sesuai kurikulum yang berlaku, tidak hanya hal itu saja bisa juga sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu dapat digunakan oleh guru yang membantu dan menunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat digunakan dalam membantu merangsang pemikiran, perhatian, kemampuan dan keterampilan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya suatu proses belajar mengajar. Pemanfaatan dari media pembelajaran mungkin dapat diterapkan disemua mata pelajaran, media pembelajaran harus dikemas dengan semenarik mungkin, sehingga siswa dapat berlama-lama dalam mempelajari materi. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

LKPD merupakan salah satu bahan ajar cetak yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi dasar yang disajikan (Prastowo, 2012:204). LKPD ini identik dengan media cetak yang terdiri atas kumpulan lembaran yang biasa disebut halaman. Seiring dengan perkembangan teknologi, maka dilakukan suatu perubahan LKPD dalam bentuk digital, yang dapat dijalankan dengan menggunakan komputer, *handphone* atau *smartphone*. Namun yang menjadikan masalah adalah kurangnya suatu ketersediaan LKPD yang memenuhi standar dengan harga murah yang dapat dijangkau oleh masyarakat luas. Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan LKPD dalam bentuk elektronik yang memenuhi standar, sehingga dapat digunakan dengan praktis dan dijangkau oleh masyarakat luas.

Sehubungan dengan hal tersebut, dari hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Kamal

didapatkan data bahwa pada sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum K13. Selain itu guru menyampaikan bahwasannya, keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran yang dinilai masih kurang. Hal tersebut ditandai dengan banyaknya peserta didik yang justru melakukan aktivitas lain seperti bercerita, melamun, dan saling mengganggu selama proses belajar mengajar berlangsung utamanya pada saat pengerjaan soal latihan.

Berdasarkan pengalaman mengajar selama ini, guru melihat bahwasannya aktivitas di luar pembelajaran masih lebih dominan jika dibandingkan dengan aktivitas belajar mengajar. Penyebab utamanya adalah kebanyakan peserta didik hanya mengharapkan jawaban dari temannya, sehingga ada beberapa siswa saja yang mencoba menyelesaikan soal latihan tersebut secara mandiri. Kemampuan peserta didik dalam memecahkan soal-soal Simulasi dan Komunikasi Digital masih tergolong rendah, karena dari jumlah peserta didik 51 orang, hanya 40% yang memenuhi nilai KKM (kriteria ketuntasan minimum). Oleh karena itu, penggunaan LKPD di dalam pembelajaran seharusnya dapat membantu peserta didik untuk menyelesaikan soal-soal. Tujuan utama penggunaan LKPD yaitu agar para peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara aktif.

Selain itu didapatkan dari hasil wawancara guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yaitu, belum pernah menggunakan media berbasis android, mereka hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak yang sulit dipahami, dan kurang semangatnya peserta didik, dikarenakan kurang menariknya pembelajaran yang disampaikan. Melihat keadaan tersebut, memerlukan media pembelajaran yang dapat mendorong semangat peserta didik

dalam melaksanakan proses belajar. Dan kurangnya pengenalan suatu media pembelajaran dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Belum mendukungnya media pembelajaran yang digunakan secara professional yang membuat peserta didik sulit untuk dapat dimengerti dan memahami pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital secara individu.

Maka dari itu membutuhkan media pembelajaran yang mudah diperoleh atau mudah diakses oleh siswa, oleh karenanya dibutuhkan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk non-cetak, seperti E-LKPD. E-LKPD ini dapat menampilkan simulasi-simulasi dengan memadukan teks, animasi, video, gambar, dan navigasi. Sehingga pembelajaran yang berlangsung menarik serta dapat mengoptimalkan proses KBM.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan E-LKPD dengan menggunakan model *Cooperative Script* Berbasis Android pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital materi Kelas Maya dengan bantuan software *Flip PDF Professional*. Melalui penelitian dan pengembangan ini maka akan menghasilkan E-LKPD berbasis android yang akan dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital materi Kelas Maya, sebagai sarana media belajar untuk peserta didik yang dapat mengoptimalkan proses belajar peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

Flip PDF Professional merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk menyajikan suatu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat tampilan elektronik. *Flip PDF Professional* adalah sebuah *software* yang mempunyai fungsi untuk

membuka setiap halaman menjadikan layaknya sebuah buku. Selain itu *software Flip PDF Professional* ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi dapat diberikan dengan animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton.

Sedangkan model pembelajaran *Cooperative Script* merupakan penyampaian materi ajar yang diawali dengan pemberian wacana atau ringkasan pada materi ajar kepada peserta didik, kemudian diberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membacanya sejenak dan memberikan memasukkan ide-ide atau gagasan baru kedalam materi ajar yang diberikan oleh guru, kemudian siswa diarahkan untuk menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dalam materi yang ada dengan cara bergantian sesama pasangan masing-masing (Alit, 2002 : 203).

Menurut Susiloyoga, (di dalam Kusuma Jaka Wijaya dan Hamidah, 2019 : 66) yaitu model pembelajaran *Cooperative Script* cocok digunakan untuk meningkatkan ide-ide baru, khususnya dalam memecahkan suatu permasalahan serta kenumbuhkan keberanian dalam menyampaikan hal-hal baru yang diyakininya benar.

Secara umum, permasalahan di atas terjadi hampir di semua pokok pembahasan mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Kamal. Salah satu pokok pembahasan dengan hasil belajar yang masih dibawah dianggap kurang atau tidak memenuhi standar KKM materi Kelas Maya. Rendahnya hasil belajar tersebut dikarenakan tenaga pendidikan disekolah masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya memanfaatkan media yang ada khususnya dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital,

sehingga siswa kurang tertarik dan memilih untuk melakukan hal-hal lain seperti bercengkrama dengan temannya dan sibuk dengan gadgetnya masing-masing. Dengan ini peneliti mencoba mengembangkan E-LKPD berbasis android, karena dimasa tersebut diharapkan tidak membuat siswa merasa bosan. Oleh karenanya pembelajaran melalui media android akan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja, sehingga dapat membuat siswa mudah dalam belajar.

Maka untuk menjawab kebutuhan tersebut peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Menggunakan Model *Cooperative Script* Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X RPL Di SMK Negeri 1 Kamal”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Mengembangkan media pembelajaran E-LKPD berbasis android pada materi kelas maya kelas x rpl di SMKN 1 kamal
2. Bagaimana Kelayakan E-LKPD berbasis android pada materi kelas maya kelas x rpl di SMKN 1 Kamal

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari peneliti adalah untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Menggunakan Model *Cooperative Script* Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X RPL di SMK Negeri 1 Kamal. Mengetahui kelayakan dari Lembar Kerja Peserta didik Elektronik (E-LKPD) berbasis android dengan berbantuan *software Flip PDF Professional*.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu, (Paidi dan Annisa firanti, 2016 : 260):

1. E-LKPD berbentuk media android dan berisi materi kelas maya
2. E-LKPD dapat melatih kemampuan berpikir kreatif dan reflektif
3. E-LKPD yang dikembangkan untuk SMKN 1 Kamal kelas X RPL yang disusun sesuai dengan aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan aspek kegrafikan
4. E-LKPD terdiri dari :
 - A. Cover
 - B. Daftar Isi
 - C. Daftar Gambar
 - D. Pendahuluan
 - E. Ringkasan Materi
 - F. Kegiatan Siswa
 - G. Daftar Pustaka

E. Batasan Penelitian Pengembangan

1. Peneliti membatasi penelitian pada pengembangan E-LKPD berbasis android berbantuan Flip PDF Professional.
2. Peneliti membatasi penelitian pada pengembangan E-LKPD menggunakan model *cooperative script*.
3. Peneliti mengembangkan E-LKPD berbasis android berbantuan Flip PDF Professional hanya pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital materi kelas maya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah :

1. Teoritis

Penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk E-LKPD berbasis Android pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi guru SMK.

2. Praktis

A. Bagi Peserta Didik

1. Menumbuhkan semangat siswa dalam pembelajaran
2. Dapat belajar lebih terarah dan sistematis
3. Meningkatkan motivasi belajar siswa

B. Bagi Guru

1. Sebagai acuan dalam membuat E-LKPD
2. Untuk mempermudah dalam media belajar
3. Untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran

3. Peneliti

A. Menambah pengetahuan tentang dunia pendidikan serta melatih peneliti dalam membuat E-LKPD berbasis android

B. Memberikan referensi bagi peneliti tentang sumber yang dapat digunakan dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital pada materi.

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada atau menghasilkan suatu produk.
2. Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk model dan memvalidasi produk model yang dihasilkan.
3. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) adalah lembaran- lembaran yang digunakan sebagai pedoman di dalam pembelajaran serta berisi tugas.
4. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) adalah panduan kerja peserta didik dalam bentuk elektronik yang dapat dilihat pada desktop komputer, notebook, smartphone, maupun handphone.
5. Media pembelajaran merupakan media pembelajaran memuat materi yang dipelajari.
6. Ahli Dosen adalah dosen pendidikan informatika yang memiliki standar mutu perangkat pembelajaran yang baik.
7. Ahli Praktisi adalah guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X RPL di SMK Negeri 1 Kamal yang memiliki standar mutu materi pembelajaran yang baik.