

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menengah kejuruan merupakan suatu kegiatan pendidikan di tingkat pendidikan menengah dengan mengedepankan pengembangan kecakapan peserta didik untuk melakukan bentuk pekerjaan khusus. Yang diutamakan dalam Pendidikan menengah kejuruan adalah mempersiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional. (PP Republik Indonesia No 29 Th 1990, Pasal 1). Berdasarkan penjelasan di atas maka pendidikan menengah kejuruan dimaksudkan untuk mendidik siswa agar siap memasuki lapangan kerja dengan memiliki sikap yang professional baik sebagai pekerja yang maupun wirausahawan.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu pendidikan menengah kejuruan. SMK Negeri 1 Juwiring adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang berada di Kabupaten Klaten. SMK Negeri 1 Juwiring terletak di Kecamatan Juwiring. Terdapat 7 kompetensi keahlian di SMK Negeri 1 Juwiring salah satunya yaitu kompetensi keahlian Multimedia (MM).

SMK Negeri 1 Juwiring menerapkan kurikulum 2013 atau K13. Dengan digunakannya kurikulum 2013 tersebut, siswa didorong untuk dapat belajar mandiri dengan pembelajaran akan terpusat pada siswa. Berdasarkan observasi pada Januari 2018, Dewi Rachmawati, S.Pd. selaku guru produktif di Jurusan Multimedia menjelaskan bahwa pembelajaran yang semestinya lebih berpusat pada peserta didik dalam proses pembelajaran, akan tetapi belum bisa

diimplementasikan dengan maksimal, salah satunya untuk mata pelajaran Sistem Komputer

Berdasarkan hasil dari proses observasi yang pelakasanaannya dilakukan di SMK Negeri 1 Juwiring pada Januari 2018, kegiatan belajar mengajar (KBM) untuk materi Sistem Komputer masih berpusat kepada pendidik yaitu guru, siswa masih berperan pasif dalam proses pembelajaran, sementara itu guru sebagai pendidik masih berperan menonjol dalam proses pembelajaran. Selain itu, hambatan lain juga dijumpai di proses pembelajaran yaitu masih terdapat kekurangan dalam hal bahan ajar yang berupa buku pembelajaran, modul pembelajaran, maupun media pembelajaran lain yang dapat mendukung adanya proses pembelajaran yang baik. Dengan adanya kekurangan pada segi bahan pelajaran, berdampak pada siswa dan guru mengambil materi dari internet yang kurang memenuhi standar kurikulum 2013. Waktu Pembelajaran yang hanya dilakukan 2 minggu sekali untuk mata pelajaran Sistem Komputer mengharuskan siswa untuk bisa belajar secara mandiri menggunakan bahan pelajaran yang tersedia. Modul Sistem Komputer sudah ada, namun menurut Dewi Rachmawati, S.Pd. Modul tersebut belum interaktif dan menarik sebagai sumber belajar mandiri yang digunakan oleh siswa.

Menurut Winantha (2018) implementasi pembelajaran bisa didukung dengan fasilitas pembelajaran yang relevan. Salah satu fasilitas pembelajaran yang dapat digunakan adalah bahan ajar dalam bentuk modul. Modul merupakan bahan ajar yang dibuat secara terstruktur dengan mengacu pada suatu kurikulum dan dikemas dengan bentuk satuan pembelajaran terkecil yang memungkinkan dipelajari oleh peserta didik secara mandiri dalam waktu tertentu. (Depdiknas,

2007:9). Menurut Budijono (2012) tujuan penggunaan media berupa e-modul adalah untuk meningkatkan efisiensi, kompetensi dan aktivitas pembelajaran, serta kemandirian peserta didik dalam proses belajar mengajar dapat ditingkatkan, sehingga akan berdampak baik dalam proses belajar mengajar.

Dengan adanya permasalahan tersebut, pembuatan e-modul untuk Mata Pelajaran Sistem Komputer ini dimaksudkan untuk memecahkan permasalahan dari segi kurangnya bahan ajar yang digunakan di SMK N 1 Juwiring. Pembuatan e-modul Sistem Komputer tersebut juga dimaksudkan untuk mempermudah peserta didik melakukan pembelajaran secara mandiri dengan waktu yang bisa disesuaikan sendiri oleh siswa.

B. Identifikasi Masalah

Pada uraian pada bagian latar belakang, sudah memberikan gambaran tentang permasalahan yang terjadi di SMK Negeri 1 Juwiring, dan dapat teridentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Proses belajar mengajar masih berpusat kepada guru sebagai pendidik, siswa sebagai peserta didik cenderung kurang aktif pada saat kegiatan belajar mengajar.
2. Masih terdapat kekurangan bahan ajar, termasuk belum tersedianya e-modul pembelajaran pada mata pelajaran Sistem Komputer untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar (KBM) di kompetensi keahlian Multimedia (MM) di SMK N 1 Juwiring.
3. Waktu Pembelajaran yang hanya dilakukan 2 minggu sekali pada mata pelajaran Sistem Komputer mengharuskan siswa belajar mandiri agar dapat

mengejar materi sekaligus memahami materi dalam pelajaran Sistem Komputer.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan pada latar belakang serta identifikasi masalah, tidak semua masalah akan dikaji di dalam penelitian ini. Karena adanya keterbatasan waktu serta biaya maka ruang lingkup pada penelitian ini akan dibatasi. Penelitian ini akan dibatasi pada kekurangan bahan ajar dan akan diselesaikan dengan mengembangkan e-modul serta menguji kelayakannya, dalam hal ini adalah e-modul Pembelajaran Sistem Komputer untuk kelas X SMK Negeri 1 Juwiring. Untuk materi pelajaran yang dibahas di e-modul tersebut adalah materi sistem bilangan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan pada uraian di atas, permasalahan di penelitian kali ini akan dirumuskan seperti di bawah :

1. Bagaimana mengembangkan e-modul pembelajaran Sistem Komputer untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Juwiring?
2. Bagaimana tingkat kelayakan e-modul pembelajaran Sistem Komputer untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Juwiring?

E. Tujuan Penelitian

Berdasar pada rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tentang tujuan pada penelitian kali ini:

1. Mengembangkan e-modul pembelajaran Sistem Komputer untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Juwiring.

2. Mengetahui tingkat kelayakan e-modul pembelajaran Sistem Komputer pada untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Juwiring.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat pada pengembangan media berupa e-modul pembelajaran Sistem Komputer secara teoritis ataupun manfaat secara praktis dapat diuraikan seperti di bawah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Dengan adanya penggunaan e-modul sebagai media pembelajarannya, diharapkan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, baik pembelajaran yang berlangsung saat di dalam kelas ataupun pembelajaran yang dilakukan mandiri oleh siswa.
- b. E-Modul Sistem Komputer ini bisa dijadikan sebagai referensi penelitian lain atau selanjutnya dan masih bisa dikembangkan lagi.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang bisa didapatkan dalam penelitian kali ini bisa diuraikan seperti di bawah:

- a. Untuk siswa sebagai peserta didik
 - 1) E-modul dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar khususnya mata pelajaran sistem komputer dalam melakukan pembelajaran secara mandiri.
 - 2) Membantu siswa agar bisa belajar secara mandiri dengan kemampuan masing-masing siswa dan bisa menentukan kecepatan dalam mempelajari suatu materi.
- b. Untuk guru mata pelajaran Sistem Komputer

- 1) Sebagai bahan masukan guru dalam penggunaan e-modul saat dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar di kelas, khususnya pada waktu pembelajaran mata pelajaran Sistem Komputer.
- 2) Menambah variasi pengembangan e-modul sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas.

c. Untuk Sekolah menengah kejuruan

- 1) Dapat memberikan sumbangan berupa pengembangan media pembelajaran dalam bentuk modul yang bisa dijadikan sumber untuk belajar secara mandiri bagi siswa.
- 2) Sebagai bahan alternatif dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.

d. Untuk peneliti

- 1) Bisa meningkatkan wawasan tentang ilmu pengetahuan Mata Pelajaran Sistem Komputer yang digunakan sebagai materi e-modul pembelajaran.
- 2) Bisa memberikan pengalaman untuk peneliti dalam pelaksanaan penelitian pengembangan e-modul di Mata Pelajaran Sistem Komputer.

e. Bagi Peneliti Lain

- 1) Penelitian kali ini diharapkan hasilnya mampu memberikan informasi terkait dengan e-modul pembelajaran dan bisa dipergunakan untuk bahan kajian atau sebagai bahan rujukan untuk penelitian lanjutan atau yang serupa.