

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penyelenggaraan pendidikan harus memperlakukan, memfasilitasi dan mendorong peserta didik menjadi subjek pembelajar mandiri yang bertanggung jawab, kreatif dan inovatif. Hal tersebut merupakan salah satu paradigma pembangunan Pendidikan dalam Rencana Strategis Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan 2015-2019. Pendidikan juga diupayakan menghasilkan insan yang suka belajar dan memiliki kemampuan belajar yang tinggi. Keberhasilan penerapan paradigma pembangunan pendidikan tersebut tentunya masih memiliki hambatan atau masalah dalam pelaksanaannya. Salah satu faktor yang masih menjadi masalah dalam penerapan paradigma pembangunan SMK yang tercantum dalam Rasentra PSMK 2015-2019 adalah kualitas sistem pembelajaran yang masih rendah.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang membantu individu belajar dan berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungan. Proses belajar akan berhasil jika pembelajar secara aktif melakukan sendiri proses belajar melalui berinteraksi dengan berbagai sumber belajar. Sumber belajar merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran yang harus dipenuhi, agar tujuan pendidikan tercapai (Isnaini, 2014). Sumber belajar memiliki berbagai pengertian yang luas. Salah satu definisi sumber belajar yang dikemukakan oleh Abdul Majid (2008, hlm. 170) bahwa sumber belajar adalah informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu siswa dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum. Beberapa contoh dari media yang termasuk dalam kategori sumber belajar menurut Ahmad Rohani (2004, hlm. 162) yaitu buku, film, majalah, laboratorium, peristiwa dan sebagainya. Semua media yang termasuk dalam kategori sumber belajar tersebut memiliki peran yang memungkinkan individu berubah menjadi tau, mengerti, terampil, dan menjadikan individu dapat membedakan mana yang baik dan tidak, serta mana yang terpuji dan tidak (Ahmad Rohani, 2004, hlm. 162). Menurut Piaget dalam (Zuppiroli, 2013) perubahan kognitif dan pembelajaran terjadi dalam skema atau proses yang berjalan yang kemudian menghasilkan pengetahuan yang baru, yang salah satunya dalam tingkatan pengetahuan yang abstrak, proses atau skema yang runut dapat menghasilkan konsep kesatuan yang utuh dari hal yang abstrak tersebut. Konsep kesatuan yang utuh

Muhamad Kurniawan, 2018

RANCANG BANGUN DIGITAL MAGAZINE UNTUK MENUNJANG PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMODELAN PERANGKAT LUNAK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

merupakan dasar yang sangat penting bagi pembelajar dalam meningkatkan taraf tingkatan pemahaman yang pembelajar kuasai.

Pemahaman terhadap konsep pada suatu materi pelajaran masih menjadi masalah yang mendasar dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Hal ini berdasarkan studi lapangan yang dilakukan oleh peneliti pada dengan mengambil sampel wawancara kepada guru mata pelajaran pemodelan perangkat lunak di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Bandung. Dari hasil wawancara kepada guru mata pelajaran pemodelan perangkat lunak di salah satu SMK di Kota Bandung didapatkan data bahwa siswa cukup kesulitan dalam memahami dan mencerna penjelasan terhadap konsep-konsep yang ada di awal semester pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak, khususnya pada materi model proses pengembangan perangkat lunak yang merupakan dasar yang harus dimiliki oleh siswa SMK program keahlian rekayasa perangkat lunak yang nantinya diharapkan dapat mengembangkan perangkat lunak baik secara individu dalam lingkup perangkat lunak atau sistem yang kecil maupun dalam perusahaan dengan lingkup perangkat lunak yang besar. Selain itu, proses pembelajaran juga mengalami kendala dari segi waktu yakni kurangnya waktu yang tersedia yang ada di silabus serta jam pelajaran mata pelajaran pemodelan perangkat lunak yang ada di sekolah. Kendala lain yang ditemukan dari hasil studi lapangan ini adalah terjadinya siswa yang belum memahami materi model proses pengembangan perangkat lunak sehingga guru harus menjelaskan kembali kepada siswa mengenai materi tersebut pada pertemuan berikutnya sehingga mengurangi jatah waktu untuk membahas materi berikutnya.

Dari hasil studi lapangan tersebut dapat disimpulkan bahwa waktu yang kurang serta terjadinya siswa yang belum memahami materi yang sudah diajarkan sehingga guru harus menjelaskan kembali mengenai materi tersebut menjadi hal yang menginisiatif peneliti untuk mengembangkan suatu sumber belajar alternatif atau multimedia yang dapat menunjang dan membantu siswa dalam memahami konsep pada materi tertentu serta membantu mengurangi beban guru untuk menjelaskan ulang materi yang belum dipahami dengan baik oleh siswa.

Multimedia atau sumber belajar alternatif yang hendak peneliti kembangkan adalah majalah dalam bentuk digital (*digital magazine*). Hakikat dari majalah digital yang sebenarnya bukanlah sekadar replika atau bentuk digital dari majalah cetak, melainkan sesuatu yang dibuat dari

Muhamad Kurniawan, 2018

RANCANG BANGUN DIGITAL MAGAZINE UNTUK MENUNJANG PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMODELAN PERANGKAT LUNAK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

sketsa dan memiliki sifat interaktif serta dituangkan ke dalam platform digital seperti Internet, *Mobile Phone*, *Private Network*, *iPad* dan perangkat lainnya (Silva, 2012). Menurut Sumaryanto (2016) majalah memiliki kelebihan yakni tampilan lebih menarik dengan mengutamakan tampilan visual. Senada dengan pendapat tersebut, Triyogantara (2017) mengemukakan bahwa majalah dalam konteks pembelajaran nantinya agar peserta didik dapat lebih tertarik belajar karena konten majalah yang beragam dan menarik karena dilengkapi gambar atau foto serta desain yang variatif.

Proses pengumpulan informasi berupa konten materi pembelajaran dalam majalah digital pembelajaran pemodelan perangkat lunak ini dilaksanakan dengan teliti dan memperhatikan berbagai aspek sehingga tujuan pembelajaran dapat ditunjang melalui sumber belajar alternatif berupa majalah digital ini. Pengumpulan dan pemilihan konten - konten materi pembelajaran dalam majalah digital ini menjadi hal yang sangat penting terutama di era digital saat ini.

Terlebih lagi, pada bidang pendidikan guru sebagai perencana (*planner*) dalam proses pembelajaran harus menyiapkan konten materi pembelajaran yang valid serta berasal dari sumber - sumber yang dipercaya. Pada era digital saat ini guru dapat dengan mudah mencari dan mengumpulkan banyak sekali konten -konten pembelajaran yang beredar di *website* atau *blog* yang menyediakan konten pembelajaran melalui *search engine* seperti *google*, *yahoo* dan sebagainya. Akan tetapi, yang menjadi masalah terkadang guru seringkali menghadapi situasi dimana harus memilih dan menyeleksi sumber - sumber yang relevan dari ratusan bahkan ribuan sumber - sumber ditemukan berdasarkan hasil pencarian melalui *search engine*.

Untuk menunjang dan membantu guru dalam mengumpulkan dan menyeleksi konten - konten materi pembelajaran dari berbagai sumber yang ada hingga nantinya disajikan dalam suatu media pembelajaran dibutuhkan metode pengumpulan dan pencarian konten materi pembelajaran yang efektif. Menurut Al Haiyan (2017, hlm. 2) dalam kasus pengumpulan bank soal, metode pencarian dengan *search engine* bukan merupakan metode yang efektif dan efisien karena pencarian dilakukan dengan membuka link website atau mengunduh bank soal satu per satu, tentu hal ini akan menghabiskan waktu pengguna.

Salah satu teknik pengumpulan informasi yang relevan dengan tujuan yang ditetapkan dari berbagai sumber yang ada adalah *crawler*.

Muhamad Kurniawan, 2018

RANCANG BANGUN DIGITAL MAGAZINE UNTUK MENUNJANG PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMODELAN PERANGKAT LUNAK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Crawler adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang ada di halaman publik dengan tujuan mengumpulkan data sehingga saat pengguna internet mengetikkan pencarian di komputernya, *web crawler* dapat dengan segera menampilkan konten dan website yang relevan (Al Haiyan, 2017, hlm. 2).

Penelitian ini memanfaatkan *crawler* yang sudah ada dari Google dalam hal ini *Google Custom Search Engine* yang berfungsi mengumpulkan konten pembelajaran dari berbagai sumber di web berdasarkan kriteria tertentu, misal dalam penelitian ini pengumpulan konten dari *search engine* berdasarkan kata kunci tertentu. Selanjutnya, hasil dari pengumpulan konten pembelajaran berupa artikel, slide, buku elektronik atau video diolah melalui proses *editing* majalah secara manual agar konten yang disajikan nantinya sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, hingga hasil akhirnya akan disajikan dalam bentuk majalah digital pembelajaran pemodelan perangkat lunak yang menarik dan menyajikan informasi yang relevan dan akuntabel serta dapat menunjang pemahaman konsep siswa SMK pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan utama dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengolahan hasil pengumpulan materi/artikel/informasi yang sesuai dengan indikator pembelajaran melalui proses editorial hingga menjadi sajian dalam bentuk majalah digital pemodelan perangkat lunak?
2. Bagaimana pengaruh majalah digital sebagai sumber belajar alternatif terhadap pemahaman konsep siswa SMK pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak?
3. Bagaimana kelayakan majalah digital sebagai penunjang pemahaman siswa SMK pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari agar permasalahan yang dibahas tidak melebar terlalu jauh, maka permasalahan dalam permasalahan dalam

Muhamad Kurniawan, 2018

RANCANG BANGUN DIGITAL MAGAZINE UNTUK MENUNJANG PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMODELAN PERANGKAT LUNAK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penelitian diberi batasan-batasan. Beberapa batasan masalah yang diambil adalah sebagai berikut.

1. Hanya kompetensi dasar 3.2 mengenai memahami tahapan pengembangan perangkat lunak yang dibahas dari mata pelajaran pemodelan perangkat lunak.
2. Analisis dokumen yang diambil dari hasil pencarian di web hanya menggunakan beberapa kata kunci (*keyword*) yang berhubungan dengan materi pokok yang ada pada silabus.
3. Pemahaman yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep.
4. Ranah kognitif dalam penelitian ini dibatasi hanya sampai C3 pada tahap evaluasi dari tertunjangnya pemahaman konsep siswa.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Mengkaji proses pengolahan hasil pengumpulan berbagai materi, artikel atau informasi yang relevan dengan indikator pembelajaran yang ditetapkan melalui proses editorial hingga menjadi sajian dalam bentuk majalah digital pemodelan perangkat lunak.
2. Mengetahui pengaruh peningkatan pemahaman konsep siswa SMK setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbentuk majalah digital.
3. Mengetahui kelayakan majalah digital sebagai penunjang pemahaman siswa SMK pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak.

1.5. Manfaat Penelitian

Secara umum, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menunjang pemahaman konsep siswa SMK. Secara khusus, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, diantaranya:

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan mengenai proses pengelolaan atau manajemen dalam mengumpulkan materi/artikel/informasi yang berkaitan dengan indikator pembelajaran dalam suatu proses editorial

Muhamad Kurniawan, 2018

RANCANG BANGUN DIGITAL MAGAZINE UNTUK MENUNJANG PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMODELAN PERANGKAT LUNAK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hingga nantinya disajikan dalam suatu majalah digital yang dapat menunjang pemahaman konsep siswa SMK.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menunjang pemahaman konsep dalam mempelajari materi tahapan pengembangan perangkat lunak beserta jenis-jenis model pengembangannya.

3. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam menambah perbendaharaan sumber belajar dan media pembelajaran yang lebih beragam, serta menarik perhatian siswa untuk belajar.

1.6. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini diperlukan definisi operasional dari istilah-istilah berikut:

a. Digital Magazine

Digital magazine atau dalam penelitian ini akan lebih sering disebut dengan majalah digital adalah bentuk digital dari majalah yang menyediakan fitur yang lebih interaktif seperti video, audio, link yang membuat pembaca dapat lebih banyak mendapatkan wawasan dan pengetahuan secara lebih mendalam dengan gaya bahasa khas majalah.

1.7. Struktur Organisasi Skripsi

Bab I Pendahuluan

Bab ini terdiri atas latar belakang masalah yang diteliti disertai argumentasi ilmiah serta penjelasan mengenai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian yang diteliti. Bab ini juga memaparkan mengenai urgensi dari pengembangan konten majalah digital terhadap pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak. Berdasarkan latar belakang yang ditulis selanjutnya peneliti merumuskan masalah yang diangkat dalam sebuah penelitian, yang selanjutnya rumusan masalah tersebut dibuatkan tujuan serta manfaatnya. Pada bagian akhir bab ini berisi struktur organisasi skripsi yang terdiri atas penjelasan mengenai sistematika penulisan serta gambaran kandungan dari setiap bab yang ada didalamnya.

Bab II Kajian Pustaka

Muhamad Kurniawan, 2018

RANCANG BANGUN DIGITAL MAGAZINE UNTUK MENUNJANG PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMODELAN PERANGKAT LUNAK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bab ini menguraikan teori-teori yang menjadi landasan-landasan dalam penyusunan penelitian yang dilakukan peneliti. Bagian ini menjelaskan secara rinci teori-teori pendukung yang sebelumnya telah dikemukakan secara sekilas pada bagian latar belakang skripsi ini. Teori-teori yang dijelaskan pada bab kajian pustaka terdiri atas teori mengenai sumber belajar, media pembelajaran, pemahaman konsep serta yang paling utama adalah teori mengenai majalah digital serta indikator pengembangannya sebagai media penunjang bagi siswa SMK dalam memahami konsep yang ada pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak. Pada bagian akhir bab ini membahas mengenai tools berupa aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan konten pada majalah digital.

Bab III Metodologi Penelitian

Bagian ini menjelaskan bagaimana peneliti merancang dan melakukan langkah-langkah penelitian pengembangan majalah digital. Bagian ini terdiri atas desain penelitian yang menjelaskan jenis penelitian beserta desain yang digunakan. Lebih lanjut pada bagian ini menggambarkan struktur prosedur atau tahapan penelitian disertai dengan penjelasannya secara rinci. Bab ini juga membahas mengenai penentuan partisipan yang ditentukan dengan teknik sampling tertentu dari populasi yang ada. Bab ini juga mengemukakan penjelasan mengenai instrument penelitian yang digunakan dan teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hasil dari pengembangan majalah digital sebagai sumber belajar alternatif.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini menjabarkan temuan dan analisis data yang didapatkan peneliti selama proses penelitian pengembangan majalah digital serta pembahasan mengenai makna dari temuan tersebut.

Bab V Penutup

Bagian ini mengemukakan kesimpulan penelitian yang telah dilakukan peneliti beserta pengaruhnya. Bagian ini juga berisi rekomendasi mengenai hal-hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan lebih jauh penelitian ini pada masa yang akan datang.

Muhamad Kurniawan, 2018

RANCANG BANGUN DIGITAL MAGAZINE UNTUK MENUNJANG PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMODELAN PERANGKAT LUNAK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu