

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam proses pembelajaran, media memiliki arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut bahan ajar yang sulit dimengerti dapat disampaikan dengan bantuan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu (Hidayatullah dan Rakhmawati, 2016). Proses pembelajaran menggunakan media di dalam kelas akan lebih bervariasi, menarik perhatian peserta didik, dan memperjelas pesan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Penulis telah melakukan observasi awal di SMK PPN Lembang pada saat melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) pada bulan September – Desember 2019. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa sumber belajar yang dapat diakses oleh peserta didik masih sangat terbatas. Peserta didik hanya menggunakan satu buku paket pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Komoditas Perkebunan dan Herbal (PPKPH). Di sisi lain, hampir seluruh peserta didik memiliki *smartphone* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran serta dapat digunakan selama pelaksanaan PAS (Penilaian Akhir Semester) yang sudah berbasis *online*.

Dari hasil belajar peserta didik yang didapat selama melakukan PPLSP, diketahui bahwa 56% peserta didik di kelas XI APHP 2 belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan wawancara dengan guru pamong, hal ini disebabkan oleh penggunaan media yang digunakan oleh pendidik hanya berupa media *power point* dan tayangan video, sehingga peserta didik kurang tertarik untuk mempelajari materi tersebut. Selain itu, metode yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung adalah metode ceramah. Dalam hal menghindari kekurangan hasil belajar dan kejenuhan selama proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan variatif, bukan hanya menyajikan teori tetapi perlu juga menampilkan gambar dan video.

Proses pembelajaran yang semula dilaksanakan di sekolah, pada saat ini dilaksanakan di rumah masing-masing dengan cara menghadirkan sistem pembelajaran jarak jauh. Secara analisis, penerapan pembelajaran jarak jauh dapat

membentuk sumber daya yang telah berkualitas secara bakat minat dan keterampilan dasar (Taufik, 2019). *Severe Acut Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-COV-2) atau lebih dikenal dengan nama virus corona merupakan jenis penyakit menular. Virus corona adalah infeksi virus baru dari virus RNA strain tunggal positif yang dapat menginfeksi saluran pernapasan (Yuliana, 2020).

Adanya pembelajaran jarak jauh ini merupakan kebijakan dari kementerian pendidikan dan kebudayaan yang harus dilaksanakan oleh semua sekolah termasuk SMK sejak bulan Maret hingga bulan Desember 2020. Hal ini merupakan salah satu upaya pemerintah untuk mencegah penyebaran virus corona, pemerintah mengeluarkan kebijakan kepada semua sektor pendidikan untuk melakukan proses pembelajaran secara daring. Saat ini, media pembelajaran berbasis *android* pun dibutuhkan untuk menunjang peserta didik agar tetap melaksanakan pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi ini. Sistem pembelajaran daring ini dapat dilaksanakan melalui perangkat komputer, laptop, dan *smartphone* yang langsung terhubung dengan jaringan internet. Guru dapat melangsungkan proses pembelajaran dengan peserta didik menggunakan grup di media sosial seperti *Whatsapp*, *Telegram*, *Zoom*, *Google Classroom*, dan media lainnya.

Proses pembelajaran yang baik dapat terjadi jika terdapat dukungan dari sumber belajar atau bahan ajar yang berkualitas (Divayana, dkk, 2018). Perkembangan teknologi pada saat ini mampu menghasilkan berbagai perubahan terutama dalam hal media pembelajaran peserta didik. Untuk menghasilkan proses pembelajaran dengan kualitas yang baik, interaktif, menarik diperlukan adanya bahan ajar berbasis modul elektronik (*e-modul*).

E-modul adalah media atau sarana pembelajaran versi elektronik dari sebuah modul yang berisi materi, metode, batasan-batasan materi pembelajaran, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik (Wibowo, 2018). *E-modul* merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik menggunakan hard disk, disket, CD, atau

flashdisk dan dapat dibaca dengan komputer atau alat pembaca buku elektronik lainnya (Priyanthi, dkk, 2017).

Selain sebagai alat bantu kegiatan pembelajaran, penggunaan *e-modul* juga dapat memberikan perubahan pada diri peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada penelitian yang dilakukan oleh Yuniasih dkk (2018), bahwa pengembangan media interaktif berbasis *ispring* dapat membantu peserta didik belajar dengan konkret. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil uji kelayakan yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis *ispring* layak digunakan oleh peserta didik sebagai bahan ajar. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmani (2014), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *ispring* layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran peserta didik.

Media pembelajaran *e-modul* memiliki kelebihan tersendiri ialah kegiatan belajar dapat dilakukan secara mandiri karena adanya bantuan proses pembelajaran dengan menggunakan *smartphone*, peserta didik tidak akan jenuh dalam mempelajari materi yang disajikan oleh *e-modul* dan dapat digunakan tanpa internet *online*. Kekurangan dari media ini ialah dalam memodifikasi media tersebut memerlukan perencanaan yang matang serta memerlukan waktu yang cukup lama (Daryanto, 2013).

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media pembelajaran *e-modul* pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Komoditas Perkebunan dan Herbal (PPKPH) di kelas XI APHP pada kompetensi dasar 3.3 menerapkan pengolahan hasil perkebunan karet, kelapa, kelapa sawit. Oleh karena itu, peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Android* Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Hasil Perkebunan di SMK PPN Lembang”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *android* pada kompetensi dasar menerapkan pengolahan hasil perkebunan karet, kelapa, kelapa sawit?
- b. Bagaimana kelayakan *e-modul* berbasis *android* pada kompetensi dasar menerapkan pengolahan hasil perkebunan karet, kelapa, kelapa sawit?

- c. Bagaimana hasil belajar peserta didik saat uji coba menggunakan *e-modul* berbasis *android* pada kompetensi dasar menerapkan pengolahan hasil perkebunan karet, kelapa, kelapa sawit?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

- a. Mengembangkan media pembelajaran *e-modul* berbasis *android* pada kompetensi dasar menerapkan pengolahan hasil perkebunan karet, kelapa, kelapa sawit.
- b. Mengetahui kelayakan *e-modul* berbasis *android* pada kompetensi dasar menerapkan pengolahan hasil perkebunan karet, kelapa, kelapa sawit.
- c. Mengetahui hasil belajar peserta didik saat uji coba menggunakan *e-modul* berbasis *android* pada kompetensi dasar menerapkan pengolahan hasil perkebunan karet, kelapa, kelapa sawit.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Menambah pengetahuan dan wawasan terutama tentang materi yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran pada Mata Pelajaran yang bersangkutan.
- b. Meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya pada mata pelajaran PPKPH.
- c. Memberikan tambahan informasi dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang sejenis.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan untuk memahami materi dengan penggunaan bahan ajar *e-modul*.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk memperluas pengetahuan dan wawasannya mengenai metode pembelajaran berbasis media komputer sebagai suatu pembelajaran alternatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk melakukan penelitian guna peningkatan profesionalismenya sebagai pendidik

yang akan bermuara pada peningkatan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

- d. Bagi peneliti selanjutnya kiranya dapat meneliti pengembangan bahan ajar lain yang dapat diterapkan sebagai alternatif bahan ajar sehingga menambah pengalaman dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dikemudian hari, khususnya dalam pengembangan media pendidikan.

1.5 Struktur Organisasi Proposal Skripsi

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

- BAB I** : Pada bab ini penulis mengemukakan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- BAB II** : Pada bab ini penulis menguraikan tentang teori-teori yang mendukung proses penelitian yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian.
- BAB III** : Pada bab ini penulis menguraikan tentang desain penelitian, lokasi penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian dan teknik analisis data.
- BAB IV** : Pada bab ini penulis menguraikan tentang temuan dan pembahasan. Bab ini berisi tentang hasil analisis data penelitian berupa presentase yang dapat berupa angka, grafik dan tabel, serta pembahasan hasil temuan yang ada pada saat penelitian.
- BAB V** : Pada bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi.
- DAFTAR PUSTAKA** : Pada bab ini berisi tentang keterangan sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian, baik itu berupa buku, skripsi ataupun artikel-artikel