

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran, buku atau modul menjadi salah satu sumber informasi yang digunakan peserta didik untuk menambah maupun mengembangkan pengetahuannya serta memberikan motivasi untuk belajar. Namun, pada beberapa kondisi tertentu, membawa buku atau modul dalam jumlah banyak sangatlah tidak efisien. Berat, memakan banyak tempat dan mudah rusak atau lapuk menjadi nilai negatif dari penggunaan sumber belajar yang bersifat konvensional yaitu berupa cetakan (*hardcopy*).

Sementara itu, dampak perkembangan teknologi dan penggunaan komputer atau PC (*Personal Computer*) yang semakin meningkat dapat dirasakan dalam dunia pendidikan terutama pada penggunaan media pembelajaran. Penggunaan buku maupun modul dalam format elektronik atau yang lebih dikenal *e-Book* dapat digunakan sebagai pengganti buku atau dokumen secara konvensional tanpa mengurangi perannya sebagai sumber informasi. (Anandianingsih, 2013:1)

Rekayasa media pembelajaran juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan metode dan teknik pembelajaran (Mardiyatmo dkk, 2013:1). Perangkat lunak yang semakin beragam dan mudah didapat menyebabkan perencanaan pembuatan media pembelajaran juga semakin mudah. Dengan kemudahan tersebut diharapkan pembuatan media pembelajaran dapat memberikan nilai positif dalam proses pembelajaran.

Salah satu penggunaan perangkat lunak untuk membuat media pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan daya tarik tersendiri adalah *flipbook*. Dengan konsep dan teknik media pembelajaran menggunakan *flipbook* diharapkan dapat menggantikan metode tradisional yang hanya mengandalkan pada metode pengajaran satu arah di kelas. Penggunaan media *Flash Flip Book* ternyata dapat menambah motivasi dalam proses belajar dan mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik (Ramdania, 2013:6).

Di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia, khususnya Jurusan Teknik Elektro penggunaan *flipbook* nampak tidak atau belum dikembangkan. Hal ini didasarkan pada pengalaman peneliti selama menjadi mahasiswa. Dalam perkuliahan memang terkadang diberikan buku, modul ataupun dokumen-dokumen berupa *file* dalam format pdf, namun hal itu menjadi sangat monoton apabila hingga saat ini tidak ada inovasi baru dalam penggunaannya.

Untuk memberikan solusi atas permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk membuat suatu bahan ajar berupa modul elektronik berbentuk *flipbook*. Diharapkan dengan pembuatan atau perancangan ini akan dapat meningkatkan minat baca, mengurangi kejenuhan mahasiswa dengan proses pembelajaran yang monoton serta dapat menjadi motivasi untuk belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan modul elektronik untuk pembelajaran dasar komputer dan jaringan yang baik dan menarik?
2. Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap modul elektronik untuk pembelajaran dasar komputer dan jaringan?

1.3 Batasan Masalah

Agar proses penelitian tepat sasaran dan tidak menyimpang, maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah modul elektronik berbentuk *flipbook*.
2. Modul yang dibuat hanya menyangkut materi dasar yang berhubungan dengan komputer dan jaringan.
3. Penelitian hanya menguji kelayakan penggunaan media pembelajaran modul elektronik berbentuk *flipbook*, tidak dilihat dari pengaruhnya terhadap prestasi.
4. Penelitian dilaksanakan sampai uji validasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui bagaimana proses pengembangan modul elektronik untuk pembelajaran dasar komputer dan jaringan yang baik dan menarik.
2. Mengetahui bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap modul elektronik untuk pembelajaran dasar komputer dan jaringan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan diantaranya:

1. Bagi mahasiswa, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat baca, mengurangi kejenuhan dan dapat menjadi motivasi untuk belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien.
2. Bagi dosen, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran agar mahasiswa termotivasi untuk mempelajari materi perkuliahan sendiri.
3. Bagi jurusan, memberi masukan dan pertimbangan bagi jurusan dalam mengembangkan dan menyempurnakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media-media yang tepat.
4. Bagi universitas, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian atau referensi bagi mahasiswa di UPI tentang penelitian pengembangan media pembelajaran dan sebagai bahan penelitian lanjutan.
5. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperluas wacana dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan dalam sebuah penelitian berperan sebagai pedoman penulis agar penulisannya lebih terarah dan sistematis dalam rangka menuju tujuan akhir yang hendak dicapai. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, berisi pemaparan materi yang berkaitan dengan penelitian, yaitu pengembangan, modul elektronik dan pembelajaran.

BAB III METODE PENELITIAN, yang akan membahas tentang diagram alur penelitian, lokasi, subjek dan instrumen penelitian serta teknik pengumpulan dan analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan mengenai desain dan implementasi modul elektronik.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang ditujukan bagi peneliti dan pengguna hasil penelitian, baik guru maupun dosen.