

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

SMK Negeri 15 Bandung merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan (SMK PK) yang memiliki empat program keahlian meliputi Keperawatan Sosial (*Social Care*), Perhotelan, Tata Boga, dan Multimedia. Pada program keahlian keperawatan sosial terdapat beberapa mata pelajaran kejuruan salah satunya adalah mata pelajaran pengasuhan dan advokasi anak.

Pengasuhan dan advokasi anak merupakan salah satu mata pelajaran sekolah menengah kejuruan yang wajib ditempuh oleh peserta didik yang memilih program keahlian pekerjaan sosial. Pada silabus mata pelajaran pengasuhan dan advokasi anak terdapat salah satu kompetensi dasar yaitu permasalahan anak. Materi pada kompetensi permasalahan anak merupakan materi yang kompleks. Peserta didik dituntut untuk menguasai konsep dasar permasalahan anak, jenis-jenis permasalahan anak, faktor penyebab permasalahan anak dan cara mengidentifikasi permasalahan anak. Dalam upaya mencapai kompetensi tersebut, maka diperlukan sumber belajar buku ajar/bahan ajar dan modul.

Sistem pembelajaran pada mata pelajaran ini menggunakan metode pembelajaran konvensional. Metode pembelajaran konvensional merupakan metode yang masih banyak digunakan di sekolah-sekolah dalam proses pembelajaran (Hasanah, 2019). Metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara guru menjelaskan dan peserta didik mendengarkan. Metode pembelajaran ini terpusat pada guru, peserta didik ditempatkan sebagai objek bukan subjek sehingga peserta didik sulit untuk menyampaikan pendapatnya. Metode konvensional ini tidak terlepas dari ceramah, pembagian tugas sebagai bentuk penguatan materi ajar (Ibrahim, 2017). Sudjana (2001) menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru menekankan pentingnya aktivitas guru dalam proses belajar mengajar. Pada pembelajaran

konvensional ini peserta didik berperan sebagai pengikut dan penerima pasif dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan (Nurchaili, 2010).

Bahan ajar adalah materi yang telah disusun secara sistematis yang digunakan dalam proses belajar mengajar (Randa, 2020). Salah satu faktor keberhasilan pembelajaran di kelas adalah media pembelajaran yang digunakan (Wibawa & Agung, 2018). Penggunaan buku cetak sebagai sumber belajar cenderung bersifat informatif dan kurang menarik karena tidak menampilkan suara, video atau gambar yang dapat memberikan penjelasan terkait konsep yang disampaikan. Pembelajaran yang menarik dapat membuat suasana belajar yang tidak membosankan. Penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, akan tetapi membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Darmanto, 2015).

Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar materi yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media yang menarik dapat menjadi rangsangan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurrati, 2019). Kurangnya inovasi dan pengembangan media yang digunakan, membuat guru hanya terfokus pada satu media saja. Guru seharusnya memberikan media pembelajaran dalam bentuk lain. Pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik (Mahnun, 2012).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan pesat dalam peradaban manusia, baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan di dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari. Perkembangan teknologi di bidang pendidikan memungkinkan adanya perubahan pada pelaksanaan pendidikan. Kemajuan IPTEK dalam dunia pendidikan telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah. Penerapan teknologi di dalam kegiatan pembelajaran dapat ditandai dengan adanya *e-learning* dalam memfasilitasi kegiatan belajar (Jamun, 2018).

Pembelajaran di sekolah pada saat ini mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi. Untuk mencapai efektivitas dan efisiensi pembelajaran perlu mempertimbangkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Kondisi ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran lebih menarik, tidak monoton dan tidak membosankan sehingga *transfer of knowledge* tetap dapat dilakukan dengan baik (Wijaya dkk, 2018).

Salah satu untuk mengatasi permasalahan guru dalam membuat bahan ajar yaitu dengan pemilihan *E-Modul* yang didasari dengan usia peserta didik pada jenjang pendidikan SMK. Peserta didik SMK merupakan salah satu generasi digital, dimana mereka tumbuh dalam kemudahan akses informasi digital dan teknologi informasi. Generasi digital lebih tertarik tampilan visual dibandingkan teks panjang yang butuh waktu lama untuk membaca. Bagi generasi digital, membaca dengan cara lama cukup merepotkan, dibandingkan dengan ketersediaan semua ragam informasi dalam bentuk teks, audio, maupun visual yang karakteristiknya lebih interaktif (Prawiradilaga dkk., 2018). Bagi generasi digital, perangkat teknologi sudah tidak asing bahkan terdapat beberapa yang mengalami ketergantungan (Herlina, 2019). Sejalan dengan hal tersebut maka ketergantungan peserta didik pada perangkat teknologi dapat menjadi peluang untuk mengalihkannya menjadi sumber belajar berbasis teknologi dan informasi.

Pengalaman, pengetahuan serta penggalian informasi mengenai media pembelajaran sangat diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran kurang mendapat perhatian dari guru, karena beberapa guru menganggap hal itu sulit dan menambah pekerjaan terutama dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, guru cenderung statis dan kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih sangat kurang maksimal (Alwi, 2017).

Pengembangan media pembelajaran oleh guru sebaiknya memperhatikan karakteristik peserta didik dan perubahan pada generasi saat ini.

Kemajuan teknologi dan informasi memungkinkan untuk mengembangkan bahan ajar yang ada menjadi modul yang dikemas dalam bentuk digital atau *E-Modul*. *E-Modul* dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena dengan adanya konten yang berwarna sehingga membuat pengguna tidak merasa jenuh. Konten yang dimaksud adalah konten berupa gambar maupun video yang tersaji di dalam modul elektronik (Nurzaelani & Septiani, 2020).

Hyper content adalah konsep yang digunakan untuk menggambarkan konten yang terhubung dengan konten lain (Herlina, 2019). *Hyper content* tidak hanya berisi teks saja, akan tetapi memuat visualisasi berupa gambar, animasi, video dan audio. Dalam menggunakan *E-Modul* berbasis *hyper content* diperlukan perangkat digital baik *smartphone* atau laptop yang telah terpasang aplikasi *pdf viewer*. Selain itu, diperlukan juga penggunaan internet untuk mengakses beberapa bahan ajar yang disajikan dengan mengklik *link* atau *QR barcode* yang tersedia (Nurzaelani & Septiani, 2020).

Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Herlina, penggunaan *E-Modul* berbasis *hyper content* dinyatakan valid dan layak untuk digunakan (Herlina, 2019). Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Nurzaelani dan Septiani, menyimpulkan bahwa *E-Modul* berbasis *hyper content* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Nurzaelani & Septiani, 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut, timbul pemikiran bahwa perlu adanya pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengembangan *E-Modul* tentang permasalahan anak menggunakan *hyper content* di sekolah menengah kejuruan pekerja sosial. Penelitian ini sejalan dengan pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki peneliti sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga konsentrasi pekerjaan sosial.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana pengembangan *E-Modul* tentang

REVA PUSPITA, 2022

PENGEMBANGAN *E-MODUL* TENTANG PERMASALAHAN ANAK DENGAN MENGGUNAKAN *HYPER CONTENT* DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PEKERJA SOSIAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

permasalahan anak dengan menggunakan *hyper content* di sekolah menengah kejuruan pekerja sosial?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu mengembangkan *E-Modul* tentang permasalahan anak dengan menggunakan *hyper content* di sekolah menengah kejuruan pekerja sosial.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini:

- a. Merancang pengembangan *E-Modul* tentang permasalahan anak dengan menggunakan *hyper content* di sekolah menengah kejuruan pekerja sosial melalui analisis kebutuhan.
- b. Mengembangkan *E-Modul* tentang permasalahan anak dengan menggunakan *hyper content* di sekolah menengah kejuruan pekerja sosial sesuai dengan kebutuhan.
- c. Mengevaluasi pada *E-Modul* tentang permasalahan anak dengan menggunakan *hyper content* di sekolah menengah kejuruan pekerja sosial yang telah disusun melalui *expert judgment* untuk mengetahui kelayakan produk.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis melalui penelitian ini diharapkan produk yang telah dibuat mampu memberikan ilmu di bidang pekerja sosial.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini:

- a. Penulis

Manfaat bagi penulis yaitu dapat memperluas pengetahuan, sikap, wawasan dan menambah pengalaman dalam membuat karya ilmiah mengenai *E-Modul* tentang permasalahan anak dengan menggunakan *hyper content* di sekolah menengah kejuruan pekerja sosial.

b. Guru mata pelajaran

Manfaat bagi guru mata pelajaran pengasuhan dan advokasi anak yaitu dapat menggunakan *E-Modul* tentang permasalahan anak dengan menggunakan *hyper content* sebagai referensi bahan ajar lain selain modul cetak untuk memudahkan dalam penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran.

c. Peserta didik

Manfaat bagi peserta didik yaitu diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi

BAB II berisi uraian kajian pustaka terdiri dari tinjauan mata pelajaran, konsep *E-Modul*, *hyper content*.

BAB III berisi penjabaran mengenai metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, partisipan penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan meliputi perencanaan melalui analisis kebutuhan, pembuatan *E-Modul* dan hasil *expert judgement*.

BAB V simpulan dan rekomendasi, berisi kesimpulan data hasil penelitian dan rekomendasi yang perlu disampaikan.