

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi kita seluruh masyarakat Indonesia, Pendidikan memberikan peran yang sangat penting terhadap terbentuknya kualitas sumber daya manusia Indonesia. Pendidikan merupakan proses pembentukan fundamental secara intelektual dan emosional manusia. Sedangkan pembelajaran merupakan proses yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pembelajaran yang baik merupakan salah satu yang menjadi permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar disekolah, hal ini disebabkan karena lemahnya proses proses pembelajaran di sekolah . Dalam proses pembelajaran sudah seharusnya santri di dorong untuk dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis. Proses pembelajarana di kelas lebih banyak untuk menghafalkan suatu informasi tanpa dituntun untuk memahami informasi tersebut serta menghubungkannya dengna konteks kehidupan sehari-hari, halini berakibat akan membuat santri kaya akan teori akantetapi kurang akan aplikasi.

Banyak faktor yang membuat lemahnya proses tersebut berupa faktor internal dan faktor eksternal sebagaimana berikut : Faktor internal antara lain masalah motivasi belajar santri, kemampuan awal , dan kemampuan santri dalam belajar mandiri. Sedangkan faktor eksternal antara lain kemampuan guru mengajar, materi yang tidak lengkap, pola interaksi, media dan teknologi , situasi belajar dan system belajar. Dalam hal hal guru memiliki keterbatasan dalam mengakses informasi terkini dan mengetahui perkembangan terbaru dipandang juga merupakan faktor yang mempengaruhi. Sememntara itu materi pelajaran dipandang oleh santri terlalu teoritis, kurang memerikan contoh yang kontekstual, serta metode penyampaian yang bersifat moton di kelas serta kurang memanfaatkan media secara optimal.

Salah satu solusi penyelesaian yang peneliti tawarkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan mengembangkan media pembelajarnadengna

modul cetak hypertext yang dapat merangsang santri untuk dapat belajar mandiri di luar kelas sebelum nantinya para santri belajar regular di kelas Bersama dengan guru atau ustadz.

Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) terutama yang basisnya adalah internet pada dasarnya merupakan pembelajaran berbasis jaringan. Salah satu sebutan yang familiar dan dikemukakan oleh mereka adalah hypercontent-designed instruction, yakni pembelajaran yang didesain secara terstruktur dengan menggunakan pendekatan hypercontent. Secara sederhana hypercontent dapat dipahami sebagai konsep yang menjalinkan satu materi dan materi lain secara simultan dalam satu program teknologi digital tertentu. Logikanya tidak jauh dari hypertext, yakni satu teks memuat banyak teks lain yang saling terhubung satu sama lain. Wujud nyata berupa menu-menu tampilan di laman website, jika di-klik maka akan membawa pengguna (user) pada materi satu dan lainnya. Dengan kata lain: sebuah teks sebenarnya menampung dan menghubungkan dengan teks-teks lain (hypert). Sebenarnya hypercontent-designed instruction ini berkarakter menengah jika dibandingkan dengan pendekatan lain dalam pengembangan perangkat pembelajaran—terutama modul—berbasis internet. Misalnya sebut saja salah satunya adalah pendekatan learner-directed design yang betul-betul menempatkan pengguna tidak hanya menggunakan desain pembelajaran saja. Melainkan juga menjadi desainer pembelajaran, termasuk menentukan tahapan belajar dan cara belajarnya seperti apa. Pendekatan ini juga disebut model desain pembelajaran konstruktivis yang betul-betul memposisikan pengguna/siswa sebagai subjek belajar (Mendeley .Simonson et al. 2005, p. 138). Di sini, hypercontent-designed instruction peran dan posisi siswa belum sampai sebagai bagian dari desainer pembelajaran. Namun cukup sebagai pengguna aktif dari desain dan perangkat pembelajaran.

Jika proses pembelajaran interaktif tidak mencapai kondisi terbaik dalam pendidikan, tentu tujuan pendidikan itu sendiri tidak dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu, konsep belajar dan mengajar adalah dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Pembelajaran merupakan suatu proses yang harus dilakui oleh seorang subjek pembelajaran (peserta didik) sedangkan pengajaran mengacu pada apa yang harus dilakukan oleh seorang pengajar dalam kegiatan belajar mengajar. Saat guru melakukan interaksi dengan para santri dalam proses pembelajaran, kedua konsep ini dikolaborasikan menjadi suatu kegiatan

pembelajaran bermakna. Proses pengajaran dan pembelajaran ini berperan penting dalam mencapai terlaksananya pengajaran yang efektif.

Mengingat status santri sebagai subjek dan objek pembelajaran, inti dari proses pembelajaran adalah kegiatan belajar santri dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dibawah bimbingan dari guru dan pendidik lainnya. Diharapkan kegiatan belajar di sekolah ini akan diimplementasikan dengan baik sesuai dengan konsep pembelajaran yang sudah direncanakan sebelumnya.

Pembentukan disiplin dan karakter tidak langsung terjadi begitu saja, namun melalui proses tertentu yakni melalui kontak sosial antara individu, kelompok, maupun komunitas lain di sekitarnya. Lingkungan yang positif dan negatif akan mempengaruhi perkembangan kedisiplinan agama anak padahal masyarakat berharap adanya suasana sosial dan lingkungan yang baik. Namun, pemenuhan tanggung jawab masyarakat dalam pendidikan menunjukkan adanya suatu perbedaan antara keluarga satu dengan yang lainnya. Perbedaan itu disebabkan oleh beberapa faktor seperti komitmen pada karakter, pemahaman nilai dan norma sosial, serta kesempatan menjangkau pendidikan.

Fitrah Islamic World Academy (FIWA) adalah salah satu sekolah islam swasta tingkat menengah atas (SMA) berbasis boarding school berstandar internasional dan juga sebagai sekolah yang terdaftar resmi sebagai sekolah cambridge international examinations (CIE School) [\(Cambridge International, 2019\)](#) yang terletak di Ciseeng, Kabupaten Bogor dengan memiliki salah satu kurikulum unggulan, yaitu pengembangan karakter dalam sebuah mata pelajaran “Leadership”.

Sekolah FIWA memiliki visi dan misi sebagai berikut :

VISI :

Fitrah Islamic World Academy will be a world model Islamic School that provides an Islamic, internationally recognized, inclusive, 21st Century education for young Muslim to be successful people in this life and the hereafter, إن شاء الله.

MISI :

*Fitrah Islamic World Academy will provide students with an international standard of education with the Al-Quran & As-Sunnah of Prophet Muhammad ﷺ in accordance with a conception of Salafush Shalih as the basis, which prepares them to become a great mother of future Ulamas, **Leaders & Entrepreneurs.** إن شاء الله*

Untuk mengetahui tingkat analisis kebutuhan dalam penyusunan modul cetak *hypertcontent* mata pelajaran *Leadership* ini pada tanggal 1 Februari 2020 peneliti melakukan penelitian pendahuluan dengan menyebarkan kuesioner sebanyak 20 (dua puluh) butir pertanyaan dengan menggunakan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Adapun sampel yang diambil adalah sebanyak 20 (dua puluh) orang Santri kelas XI (Sebelas) SMA Fitrah Islamic World Academy (FIWA) Bogor. Berdasarkan dari hasil penelitian awal tersebut didapatkan hasil bahwa 142 santri didapatkan 90 % santri menyatakan membutuhkan modul cetak khusus mata pelajaran *leadership*.

Hasil skor yang diberikan Santri pada pertanyaan dalam angket meliputi gambaran analisis pembuatan modul cetak mata pelajaran *Leadership* menurut Santri, motivasi Santri dalam mengikuti pembelajaran *Leadership*, minat Santri terhadap belajar secara mandiri, dan bahan ajar *Leadership* secara mandiri, dalam hal ini dibagi dalam dua katagori yaitu positif dan negatif dengan kriteria pemberian skor dalam penilaian: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju

1.2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti diatas, agar penelitina ini lebih focus dan terarah maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah hanya bagaimana mengembangkan modul cetak *hypertcontent* mata pelajaran *Leadership* di SMA Fitrah Islamic World Academy (FIWA) Bogor.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan modul cetak *hypertcontent* mata pelajaran *Leadership* di SMA Fitrah Islamic World Academy Bogor ?
2. Bagaimana kelayakan modul cetak *hypertcontent* mata pelajaran *Leadership* di SMA Fitrah Islamic World Academy Bogor. ?
3. Bagaimana efektifitas modul cetak *hypertcontent* mata pelajaran *Leadership* di SMA Fitrah Islamic World Academy Bogor?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan yang hendak di capai dari penyusunan penelitian yang dilakukan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan produk modul cetak *hypertcontent* mata pelajaran *Leadership* di SMA Fitrah Islamic World Academy (FIWA) Bogor .
2. Untuk menguji kelayakan modul cetak *hypertcontent* mata pelajaran *Leadership* di SMA Fitrah Islamic World Academy (FIWA) Bogor yang dihasilkan.
3. Untuk menguji efektifitas modul cetak *hypertcontent* mata pelajaran *Leadership* di SMA Fitrah Islamic World Academy Bogor yang di hasilkan.

1.5. State of The Art

Peneliti telah melakukan penelusuran literatur dari beberapa peneliti terdahulu yang relevan untuk menunjukkan *State of the art* untuk mengetahui perkembangan terakhir dari penelitian pengembangan yang dilakukan dapat ditunjukkan sebagai berikut.

Tabel 1. 1. State of The Art Penelitian

No	Tahun	Nama Penulis dan Jurnal	Metode
1	2020	M.Amin, Suyitno Muslim, Murti Kusuma Wirasti	Research and Development , menggunakan model Derek

		<p>“Modul Pembelajaran Hypercontent Pengenalan Perangkat Jaringan Komputer Untuk Mahasiswa Asal Daerah 3T di STKIP Surya”</p> <p>Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI , Vol. 9, No. 2, Juli 2020</p>	Rowntree
2	2017	<p>Dewi Salma Prawiradilaga, Retno Widyaningrum, Diana Ariani</p> <p>“Prinsip-prinsip Dasar Pengembangan Modul Hypercontent”</p> <p>Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies 5 (2) (2017): 57-65</p>	<p>Research and Development , menggunakan pendekatan model TPACK (Tecnological Pedagogic Content Knowledge)</p>
3	2019	<p>Jhoni Lagun Siang, Nurdin Ibrahim, Robinson Situmorang.</p> <p>“Development of Hypercontent Module Using Jonnuero Model Learning Desain for Candidates Master Guide”</p> <p>International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE), Volume 8, 2019, 70-78</p>	<p>Research and Development , menggunakan model Jonnuero</p>
4	2017	<p>Jhoni Lagun Siang, Nurdin Ibrahim, Rusmono.</p>	<p>Research and Development , menggunakan</p>

		<p>“Pengembangan Paket Modul Cetak Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen SMP Negeri Tidore Kepulauan”</p> <p>Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 19, No. 3, Desember 2017</p>	<p>model Derek Rowntree</p>
5	2018	<p>Joko Azis Westomi, Nurdin Ibrahim, Moch Sukardjo.</p> <p>“Pengembangan Paket Modul Cetak Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Untuk siswa SMA Negeri 1 Wangi-wangi Kabupaten Wakatobi”</p> <p>Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 20 , No. 2, Agustus 2018</p>	<p>Research and Development , menggunakan model Derek Rowntree</p>
6	2020	<p>Jose Parra, Marjorie Samuel, Danilo Diaz-Levicoy.</p> <p>“Design of self-instructional textbooks on number and operations by preservice elementary school teachers : A preliminary Study”</p> <p>ACTA SCI (Canoas), 22(2), 2-28 , Mar./Abr. 2020</p>	<p>Metode penelitian menggunakan Kualitative, ekplanatory descriptive</p>
7	2019	<p>Robinson Situmorang, Jhoni Lagun Siang, Nurdin Ibrahim, Joynivly Lagun Siang.</p> <p>“Development of Colaborative</p>	<p>Research and Development</p>

		Learning Materials Based on QR Code to Facilitate Learning”	
		International Journal of Inovation, Creativity and Change, Volume 8 Issue 6, 2019	
8	2018	V.V.Subrahmanyam, K.Swathi.	Literature Review
		“ An Innovative way of Development self Learning material by embedding QR- Code to enhance learning experience”	
		AAOU 2018	
9	2019	Olaniyi, O.A .	Research Experimental
		” Comperative Effectiveness of Self - Instructional Print Media and Conventional Teaching Methode on Secondary School Student”	
		Acheivement in Physics in Osun State 4(2), 53-68	

Penelitian-penelitian tentang modul cetak dan hypercontent telah banyak dilakukan penelitian terdahulu (Amin et al., 2020), begitupun penelitian (Dewi Salma Prawiradilaga et al., 2018) , penelitian lain yang dilakukan (Siang et al., 2017) menunjukkan bahwa modul cetak untuk pendidikan agama juga dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Tingkat Menengah. Menurut (Westomi et al., 2018), dengan menggunakan modul yang dicetak, para santri merasa lebih mudah untuk belajar dengan waktu yang lebih efisien Selain dari pada itu studi komparatif efektifitas pembelajaran mandiri basis modul cetak dengan metode mengajar konvensional terhadap pencapaian nilai pelajaran fisika di Osun State Nigeria menunjukkan bahwa dapat meningkatkan hasil belajar mata

pelajaran fisika Santri (Olaniyi, 2019). Selanjutnya dari penelusuran literatur diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sudah ada beberpa penelitian dengan menggunakan *hypercontent* .

Landasan dalam pembelajaran ini adalah menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik atau santri melalui Rancangan Pembelajaran dengan modul cetak *hypertcontent* yang dikombinasikan dengan Hypermedia. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat bertahan dalam ingatan santri . Hypermedia adalah perpanjangan dari Hypertext dan Multimedia yaitu suatu media di mana informasi itu tidak hanya jenis teks, tetapi juga dari jenis gambar, suara, video, atau multimedia. Sebuah hypermedia dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang interaktif yang dapat berhubungan dengan banyak media yang lebih luas. Multimedia itu dapat terdiri dari gambar, audio, video, text dan animasi yang nantinya akan menghasilkan sebuah presentasi yang mengagumkan dari gabungan beberapa unsur tersebut. Sedangkan Hypertext adalah sebuah link yang tertanam dalam sebuah teks yang nanti dapat digunakan untuk beralih ke dokumen lain yang sudah dibuat sebelumnya dengan cara klik pada teks yang sudah ada link sebuah dokumen. Sistem hypermedia komputer dapat digunakan untuk beberapa tujuan yang berbeda antara lain untuk Browsing, pengguna dapat memilih rute yang menarik. - Perhubungan, pengguna dapat berhubung secara khusus. - Dapat membuat atau mencipta kumpulan informasi yang unik, menambah teks, grafik dan audio yang diinginkan.

World wide web (www) modern merupakan contoh terbaik untuk hypermedia, di mana kontennya sebagian besar bersifat interaktif sehingga non-linear . Hypertext adalah bagian (subset) dari hypermedia, dan istilah ini pertama kali digunakan oleh Ted Nelson pada tahun 1965.

Dalam penelitian ini, penulis mengembangkan modul cetak *hypertcontent* mata pelajaran *Leadership* untuk tingkat SMA. Produk utama dalam penelitian ini adalah modul cetak namun kontennya dikembangkan terkait dengan gambar dan animasi dengan sistem kode QR. Hal ini bertujuan untuk memudahkan penggunaan video dan audio sebagai perangkat akses media dalam aplikasi ponsel

android. Modul yang dikembangkan tidak hanya berfokus pada ranah kognitif melainkan juga sebagai media pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis yaitu dengan cara mengembangkan modul cetak yang dikombinasikan dengan *Hypertcontent* yang dapat membentuk *leader* dan *entrepreneur* melalui *design thinking skill*.

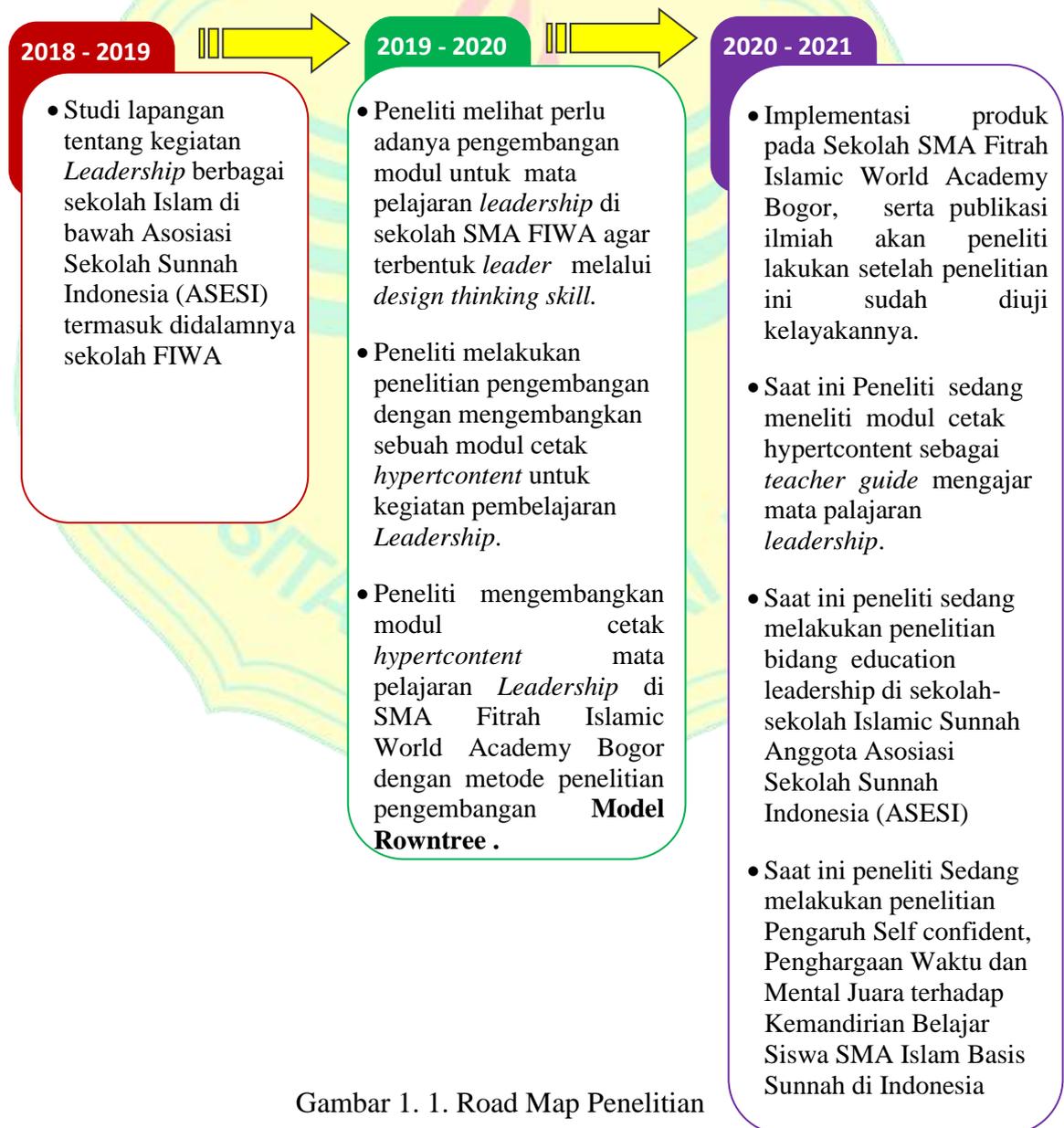
Penerapan teknologi QR Code dalam modul cetak hypertontent merupakan yang menjadi daya tarik dalam menghubungkan pengalaman dunia nyata dengan pengalaman virtual. Dunia virtual yang dimaksud ini memungkinkan eksperimen dan eksplorasi dengan cara baru yang menarik. Idenya adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dengan cara yang bermakna yang melampaui pembelajaran datar dua dimensi berbasis kertas. Salah satu cara untuk menciptakan pengalaman belajar semacam itu adalah dengan QR Code tersebut. Kode tersebut menjembatani konten datar ke internet. Meskipun kode QR tidak sepopuler yang diprediksi, konsep kode berkembang menjadi pengenalan gambar (IR) dengan implikasi menarik dalam pendidikan. Kode QR masih relevan dengan guru dan siswa yang mengembangkan cara inovatif menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Pembuatan kode QR dimulai pada tahun 1994 di industri otomotif, dengan anak perusahaan Jepang Denso Wave, yang menemukan dan mematenkan teknologi ini untuk menyediakan pengambilan data otomatis (Law & So, 2010)). Kode QR dapat dipindai oleh perangkat seluler berkemampuan kamera yang mengambil informasi tentang objek yang ditandai dengan kode tersebut (Johnson, L., Levine, A., & Smith, 2009) “Simbologi” 2-D ini mengkodekan data dalam dua dimensi, horizontal dan vertikal (Manevitch, 2011), dibandingkan dengan kode batang satu dimensi dengan hanya data horizontal.

Adapun keterbaharuan (*novelty*) dalam pengembangan modul ini adalah peneliti mengembangkan produk yang lebih aplikatif dengan tetap menekankan sisi praktis pada pemakaiannya serta mengintegrasikan *hypertcontent* dengan memanfaatkan teknologi QR code untuk mengaksesnya agar dapat memahami materi dan bahan pelajaran dengan mudah dan . Disamping itu belum bahwa

adanya peneliti terdahulu yang secara khusus mengembangkan modul cetak untuk mata pelajaran *Leadership* untuk siswa tingkat SMA.

1.6. Road Map Penelitian

Pembuatan serta pengembangan *road map* penelitian ini dilakukan dalam rangka memberikan target bagi peneliti sebagai acuan dalam kebijakan penelitian sehingga kedepannya mampu menghasilkan produk penelitian lainnya yang bermanfaat bagi pengembangan modul *Leadership* ini dan juga dunia ilmu pendidikan pada khususnya sebagaimana digambarkan dalam gambar *road map* penelitian berikut ini :



Gambar 1. 1. Road Map Penelitian