

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting untuk dimiliki setiap individu dalam meningkatkan kualitas dan perkembangan suatu bangsa. Saat ini banyak lembaga pendidikan yang berusaha meningkatkan kualitas pendidikan, agar dapat menghasilkan individu-individu yang mampu menghadapi tantangan di era globalisasi. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang banyak diminati karena dianggap dapat mewujudkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang tidak hanya berprestasi di bidang akademik, tetapi juga non akademik.

Ternyata dalam pembelajaran, tidak terlepas dari kendala-kendala dalam pembelajaran. Diantaranya adalah pemanfaatan fasilitas belajar yang belum optimal, media dan sumber belajar yang masih terbatas, dan terkadang sebagian besar siswa belum terlalu menguasai materi yang disampaikan guru. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan saat mengerjakan tugas dan melaksanakan praktik, sehingga masih diperlukan kegiatan belajar yang dilakukan secara mandiri selain saat guru menyampaikan materi. Namun siswa cenderung kurang tertarik untuk belajar mandiri karena media yang tersedia dianggap kurang menarik dan membosankan. Seiring berkembangnya teknologi, model dan pola pembelajaran *paperless* dianggap lebih praktis. Apalagi saat ini sudah banyak sekolah yang

memiliki komputer ataupun laptop yang dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas bagi siswa untuk mempermudah kegiatan belajar secara mandiri.

CorelDraw adalah salah materi yang diajarkan pada mata pelajaran Desain Grafis di kelas X TKJ SMK Bina Harapan Yogyakarta, yang mayoritas pembelajarannya adalah praktik. Sebagai salah satu materi yang harus dikuasai oleh siswa, alat bantu pembelajaran yang tersedia masih terbatas dan belum memenuhi kebutuhan siswa.

Media buku digital atau biasa dikenal dengan e-book yang mengimplementasikan perkembangan teknologi. Buku digital biasanya terdiri dari teks, gambar, suara, serta video yang disajikan dalam bentuk digital. Buku digital dapat diakses di komputer maupun perangkat elektronik pendukung lainnya. Buku digital biasanya merupakan versi elektronik dari buku cetak, namun tidak jarang yang hanya diterbitkan dalam bentuk digital. Banyak format buku digital yang sudah beredar, diantaranya format yang didukung oleh perusahaan besar seperti *pdf*, *swf*, *doc* dan format lain yang mendukung. Pada tahun 1990 juga dikembangkan “format *open e-book* yang memungkinkan *publisher* atau pengembang *software* untuk menggunakan satu format yang dapat dibaca di perangkat manapun dan menggunakan berbagai software pembaca buku digital”. Format yang tersedia adalah *epub*, *kf8*, *mobi*, *pdb*, *pdf*, *prc*, *tpz*, *html*, *chm*, *xml*, dan *exe*.

Bentuk dari buku digital salah satunya adalah modul elektronik berbentuk *flipbook* yang pada dasarnya sama seperti modul pada umumnya, hanya saja penyajiannya dalam bentuk digital. Modul elektronik berbentuk *flipbook* memiliki

efek animasi lembaran buku yang saat dibuka akan menampilkan lembaran buku seperti nyata. Salah satu format *flipbook* yang didukung oleh komputer atau laptop adalah *exe*, yang pengembangannya bisa dikatakan tidak terlalu sulit dan dapat dilakukan oleh hampir setiap guru. Apalagi dengan adanya *software Flip PDF Professional* yang dapat membantu guru dalam menyusun media yang memuat teks, gambar, audio, dan video untuk membantu siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah modul elektronik berbentuk *flipbook* pada materi *CorelDraw* untuk kelas X TKJ di SMK Bina Harapan Yogyakarta. Nantinya penggunaan modul elektronik berbasis *flipbook* diharapkan dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam memahami materi pembelajaran *CorelDraw* melalui latihan dan praktik langsung, sehingga bisa menjadi alat bantu siswa kelas X TKJ di SMK Bina Harapan Yogyakarta dalam mempelajari materi *CorelDraw* di sekolah tanpa bergantung dengan guru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa belum terlalu menguasai materi yang disampaikan guru saat pembelajaran.
2. Siswa cenderung kurang termotivasi untuk belajar mandiri karena materi media yang tersedia dianggap kurang menarik dan membosankan.

3. Alat bantu pembelajaran yang tersedia di SMK Bina Harapan Yogyakarta masih terbatas dan belum memenuhi kebutuhan siswa.
4. Pemanfaatan komputer sebagai fasilitas belajar belum optimal.

C. Batasan Masalah

1. Masalah yang akan dikaji dalam penelitian pengembangan modul ini dibatasi pada pengembangan serta uji coba modul elektronik.
2. Materi yang diberikan yaitu CorelDraw dan aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran adalah CorelDraw Graphic Suite X4.
3. Penelitian dan pengambilan data dilaksanakan di Universitas Negeri Yogyakarta dan SMK Bina Harapan Yogyakarta.
4. Indikator uji kelayakan meliputi aspek kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan sesuai dengan kriteria bahan ajar dari Badan Standar Nasional Pendidikan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan modul elektronik CorelDraw berbasis flipbook untuk siswa kelas X TKJ SMK Bina Harapan Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan modul elektronik CorelDraw berbasis flipbook sebagai alternatif sumber belajar untuk siswa kelas X TKJ SMK Bina Harapan Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan modul elektronik ini antara lain:

1. Menyusun dan mengembangkan modul elektronik CorelDraw berbasis flipbook untuk kelas X TKJ di SMK Bina Harapan Yogyakarta.
2. Mengetahui kelayakan modul elektronik CorelDraw berbasis flipbook untuk kelas X TKJ di SMK Bina Harapan Yogyakarta berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Hasil penyusunan modul elektronik *CorelDraw* berbasis *flipbook* dapat dijadikan alat bantu pembelajaran praktik serta menjadi acuan agar dapat mengembangkan modul serupa pada materi lainnya.

- b. Bagi Siswa

Modul elektronik yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pembelajaran di sekolah agar tidak terlalu bergantung pada guru.

- c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan sebagai kajian, perbandingan dan referensi untuk penelitian dan pengembangan alat bantu pembelajaran serupa.

2. Manfaat Teoritis

Memberikan kesadaran pentingnya alat bantu pembelajaran dalam mendukung kegiatan pembelajaran desain grafis, khususnya materi *CorelDraw*.