

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang sangat penting karena salah satu fungsinya adalah untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dianggap sebagai alternatif yang bersifat preventif karena pendidikan membangun generasi baru bangsa yang lebih baik. Pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kualitas generasi muda bangsa yang dapat memperkecil dan mengurangi penyebab berbagai masalah yang tercantum dalam UU RI No. 20 Pasal 3 Tahun 2003 bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Menurut UU RI No. 20 pasal 15 Tahun 2003 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta untuk bekerja pada bidang keahlian tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang siap bekerja serta mempunyai keterampilan yang berkualitas, maka mutu pendidikan di SMK harus selalu dikembangkan melalui program-program yang mengacu pada perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terbaru.

Peningkatan mutu pendidikan dengan pembaharuan IPTEK harus dimaksimalkan sehingga hasil yang didapat akan lebih optimal dan sesuai target. Banyak sekolah yang sudah merasakan dampak dari pembaharuan IPTEK yakni meningkatnya prestasi peserta didik dibanding dengan sekolah yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dalam proses pembelajaran konvensional menggunakan metode penyampaian materi secara ceramah dan masih mengedepankan guru atau pendidik sebagai sumber informasi satu-satunya, yang seharusnya telah mengedepankan peserta didik sebagai pusat belajar mengajar atau lebih dikenal sebagai *student center*. Metode-metode konvensional cenderung kurang disukai karena peserta didik akan bosan, malas, dan peserta didik kurang belajar secara mandiri sehingga akan menurunkan tingkat minat, keaktifan, bahkan prestasi peserta didik. Maka dari itu perlu adanya suatu pembaharuan IPTEK dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi peserta didik.

UU RI No. 23 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kegiatan pembelajaran yang kurang maksimal akan mengakibatkan peserta didik tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Menurut Hartoyo (2009:63) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi peserta didik adalah bahan ajar, media pembelajaran, kemampuan peserta didik, semangat

dan motivasi belajar peserta didik, kemampuan guru, dan strategi yang diterapkan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran didalam kegiatan belajar mengajar mempunyai peran penting disamping peran guru pendidik dalam (1) merangsang perhatian untuk mengikuti pembelajaran; (2) menambah variasi pembelajaran akan meningkatkan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik tidak bosan; (3) mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik untuk meningkatkan minat dan prestasi peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan bisa berupa modul, media pembelajaran digital aplikasi, alat peraga, flow chart, dan handout.

Hasil observasi dan pengalaman mengajar Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) yang dilakukan pada mata pelajaran Desain Multimedia kelas XI jurusan multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara menunjukkan proses pembelajarannya masih terdapat beberapa masalah, seperti guru masih menggunakan metode ceramah dan mencatat dalam proses pembelajarannya sehingga mengakibatkan kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Masalah lain yang muncul yakni penggunaan media pembelajaran yang masih minimum dan belum diuji kelayakanya mengakibatkan materi yang ada dalam media pembelajaran tidak sesuai kompetensi dasar, serta dalam proses pembelajaran peserta didik hanya di beri penjelasan secara singkat kemudian dilanjutkan penugasan, hal ini berdampak pada pemahaman peserta didik dalam pelajaran desain multimedia. Keterbatasan media

pembelajaran inilah yang mengakibatkan proses pembelajaran peserta didik kurang maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik untuk memahami materi pelajaran desain multimedia dengan dukungan multimedia yang menarik, sehingga pembelajaran tidak membosankan. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran berupa modul elektronik yang dapat membantu peserta didik berlatih mandiri dalam proses pembelajaran. Modul yang elektronik yang diciptakan harus dilakukan uji kelayakan supaya mencegah hasil yang tidak sesuai.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik Pada Mata Pelajaran Desain Multimedia Kelas XI Jurusan Multimedia SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Belum tersedianya media pembelajaran, khususnya modul elektronik materi desain multimedia kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.
2. Pengembangan media pembelajaran modul elektronik materi desain multimedia kelas XI yang belum dilakukan evaluasi atau uji kelayakan sering terjadi kesalahan ketika digunakan.

3. Pembelajaran di kelas masih terfokus pada penjelasan guru (metode konvensional) sehingga kurang efektif dan kurang melatih kemandirian peserta didik.
4. Keterbatasan pendidik dalam menyediakan media pembelajaran untuk mata pelajaran desain multimedia dalam mendukung kegiatan pembelajaran.
5. Kurangnya kemandirian belajar peserta didik kelas XI jurusan multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada identifikasi masalah, permasalahan dibatasi pada:

1. Belum tersedianya media pembelajaran, khususnya modul elektronik materi desain multimedia kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.
2. Pengembangan media pembelajaran modul elektronik materi desain multimedia kelas XI yang belum dilakukan evaluasi atau uji kelayakan sering terjadi kesalahan ketika digunakan.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan modul elektronik materi desain multimedia kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara?
2. Bagaimana kelayakan modul elektronik materi desain multimedia kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengembangkan modul elektronik materi desain multimedia kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.
2. Mengetahui kelayakan modul elektronik materi desain multimedia kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Modul elektronik desain multimedia kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara pembuatanya menggunakan *software Ncesoft Flip Book Maker* dan dijalankan menggunakan komputer atau laptop.
2. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah:
 - a. *Ncesoft Flip Book Maker* sebagai *software* dalam perancangan dan pembuatan modul elektronik desain multimedia.
 - b. *Microsoft Word 2010* sebagai *software* yang digunakan untuk menulis materi desain multimedia.
 - c. *Corel Draw X7* sebagai *software* yang digunakan untuk mendesain cover dan mendesain halaman modul elektronik.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan modul elektronik desain multimedia untuk kelas XI jurusan multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Modul elektronik yang dikembangkan mampu menambah pengetahuan peserta didik mengenai materi desain multimedia dan dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan kemandirian peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Modul elektronik desain multimedia kelas XI dapat dijadikan media pembelajaran teori maupun praktik, sehingga mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik.

b. Peserta didik

Modul elektronik desain multimedia kelas XI ini dapat mempermudah dalam pemahaman materi, menambah media belajar, membantu dalam proses belajar mandiri, serta meningkatkan motivasi belajar pada materi Desain Multimedia

c. Peneliti

Mendapat pengalaman untuk mengembangkan modul elektronik sebagai media pembelajaran peserta didik.