

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dengan menanamkan nilai moral, agama, sikap, pengetahuan, mengembangkan potensi, keterampilan dan kecakapan setiap individu. Pendidikan penting untuk membekali pengetahuan peserta didik dalam menghadapi kehidupan di masa depan. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut maka proses pembelajaran di sekolah sangat berpengaruh pada keberhasilan pendidikan. Dalam proses pembelajaran peran media merupakan salah satu kebutuhan penting dimana media tersebut berfungsi sebagai alat atau perantara yang dapat membantu pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Seperti ungkapan Munadi (2013: 8) bahwa media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang dapat memengaruhi setiap aspek kehidupan, salah satunya yaitu dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk terus meningkatkan kualitasnya baik dalam hal sarana dan prasarana maupun dalam hal kualitas praktik pembelajaran. Sebagai pendidik, guru dituntut profesional untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dan mampu mengolah serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Dengan terus berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan

dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran maupun sumber belajar bagi peserta didik untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Kualitas pembelajaran kemungkinan dapat ditentukan oleh media yang digunakan karena saat ini banyak orang cenderung berinteraksi dengan media itu sendiri daripada interaksi langsung secara tatap muka. Dengan begitu siswa akan mendapatkan pengalaman belajar mandiri, dan mampu memotivasi dirinya sendiri untuk terus belajar dengan menggunakan media sebagai ritual *self-contained*. Namun kualitas pembelajaran atau kualitas pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan media itu sendiri, namun termasuk cara bagaimana media tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

SMK Negeri 1 Godean merupakan salah satu sekolah kejuruan yang berada di kecamatan Godean dengan bidang studi keahlian Bisnis Manajemen & Teknologi Informasi dan Komunikasi. Terdiri dari 4 kompetensi keahlian yaitu Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran dan Multimedia. Kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum 2013 untuk semua tingkat mulai dari kelas X, Kelas XI, dan Kelas XII. Pada kurikulum 2013 peran guru bukan lagi sebagai peran utama pendidikan namun berperan sebagai *fasilitator* artinya guru sebagai pendidik bertugas untuk memberikan pelayanan kepada peserta didik sedangkan peserta didik tersebut yang harus aktif dan lebih dominan untuk mengembangkan kompetensi diri. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri bagi peserta didik.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu atau perantara yang digunakan pendidik untuk menyalurkan materi pembelajaran, merangsang pikiran dan perasaan peserta didik sehingga menimbulkan motivasi belajar. Media pembelajaran berbasis elektronik merupakan variasi media yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar secara mandiri. Salah satu media elektronik tersebut adalah e-modul atau modul elektronik yang digunakan sebagai bahan ajar. Terdapat berbagai macam bentuk bahan ajar diantaranya *handout*, modul, buku teks, LKS, model (maket), *slide*, bahan ajar *audio*, dan bahan ajar *video*. Modul adalah bahan ajar yang berisi sumber belajar yang telah disusun secara sistematis untuk membantu dalam proses pembelajaran. Sedangkan e-modul merupakan modul yang berbentuk elektronik yang didesain lebih menarik dan interaktif sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Fajaryati dkk (2016), mengatakan bahwa tidak seperti modul biasa yang hanya berisi materi teks, e-modul juga dapat menyajikan video maupun animasi yang memungkinkan pengguna belajar secara aktif. Seperti ungkapan dari Indrariyanti (2018) bahwa dalam modul elektronik dapat dimasukkan berbagai bahan multimedia yaitu berupa gambar, video, maupun audio sehingga dapat memperjelas materi pembelajaran bagi peserta didik. E-modul disusun secara sistematis dan dikembangkan dengan *software* komputer penghasil media pembelajaran interaktif yaitu salah satunya *software* Adobe Flash. Dengan adanya bahan ajar dapat memudahkan peserta didik dalam penguasaan materi pembelajaran secara keseluruhan sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Godean, ditemukan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan kelas XI Kompetensi Keahlian Multimedia. Proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yaitu dengan metode ceramah maka pembelajaran terpusat pada guru pendidik yang menjelaskan materi sehingga siswa cenderung cepat bosan. Akibat yang ditimbulkan ketika siswa sudah merasa bosan adalah siswa menjadi kurang fokus memperhatikan materi yang disampaikan dan sebagian siswa memilih berbicara dengan teman sebelahnya, akibatnya siswa kurang memahami materi yang dijelaskan. Dalam penyampaian materi pembelajaran terkadang guru memberikan materi cetak berupa *print out* secara terpisah dari materi yang satu dengan materi yang lain.

Ketersediaan sarana, prasarana dan fasilitas fisik sekolah yang memadai, proses pendidikan akan menjadi lebih efektif jika pemanfaatan fasilitas tersebut dilakukan dengan maksimal. Namun pada kenyataannya siswa masih kesulitan dalam belajar karena masih terkendala pada kurangnya media pembelajaran dan sumber belajar yang mendukung dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Desain Grafis Percetakan belum tersedia media elektronik karena pembelajaran masih mengandalkan penjelasan dari guru melalui *slide* dan pemberian *print out* materi atau materi cetak secara terpisah pada setiap kegiatan pembelajaran. Adapun kelemahan dari *print out* materi tersebut adalah dapat hilang karena kebanyakan siswa kurang merawat materi cetak tersebut.

Hasil wawancara kepada guru mata pelajaran Desain Grafis Percetakan, menyatakan bahwa perlu adanya media pembelajaran elektronik yang dapat

digunakan pendidik dan peserta didik yang diharapkan dapat berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran. Salah satu media elektronik tersebut yaitu e-modul atau modul elektronik. Dengan adanya fasilitas dan teknologi yang memadai maka diharapkan terciptanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menjadi bahan ajar guru untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran tersebut bukan hanya bermanfaat bagi guru, namun juga dapat digunakan peserta didik yaitu sebagai sumber belajar mandiri. Sehingga peserta didik dapat belajar dimanapun secara mandiri karena media pembelajaran tersebut telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian beberapa permasalahan yang didapat, maka penulis akan mengembangkan media pembelajaran berupa e-modul atau modul elektronik yang praktis, menarik, dan interaktif yang mampu membantu selama proses pembelajaran. Modul elektronik tersebut berisi materi pembelajaran tentang gambar vektor pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan yang disusun secara sistematis yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada dalam silabus. E-modul yang dikembangkan juga memasukkan unsur-unsur multimedia seperti audio dan video. E-modul dilengkapi dengan latihan soal dan video tutorial mengenai materi tersebut yang membuat e-modul lebih menarik dan interaktif.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Proses pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga siswa cenderung cepat bosan.

2. Kurangnya sumber belajar berupa buku panduan untuk siswa yang membahas khusus tentang materi gambar vektor.
3. Siswa mendapatkan materi terbatas dari penjelasan guru.
4. Belum tersedianya media elektronik pada materi gambar vektor.
5. Kurangnya dalam memanfaatkan perkembangan teknologi untuk memaksimalkan pembuatan media untuk menunjang proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan pada kurangnya sumber belajar buku cetak atau buku panduan untuk siswa sehingga kesulitan dalam mendapatkan materi pembelajaran dan pada belum tersedianya media atau bahan ajar elektronik untuk peserta didik pada materi gambar vektor yang mendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk membuat media pembelajaran berupa e-modul (modul elektronik) sebagai bahan ajar guru serta dapat menjadi sumber belajar mandiri bagi peserta didik pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan khususnya materi bahasan gambar vektor untuk kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Godean.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan e-modul materi gambar vektor pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Godean?

2. Bagaimana tingkat kelayakan e-modul materi gambar vektor pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Godean?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, dan rumusan masalah maka dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengembangkan e-modul materi gambar vektor pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Godean.
2. Mengetahui tingkat kelayakan e-modul materi gambar vektor pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Godean.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan yaitu sebuah e-modul (modul elektronik) yang dapat digunakan guru dalam membantu proses belajar mengajar dan dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar mandiri pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan khususnya materi gambar vektor kelas XI Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Negeri 1 Godean. Adapun gambaran hasil pengembangan e-modul adalah sebagai berikut:

1. E-modul dikembangkan dengan Software Adobe Flash yang mendukung dalam pembuatan media interaktif dan menarik.
2. E-modul berisikan daftar menu yang akan ditampilkan.
3. Menu yang disajikan ada 9 menu meliputi menu petunjuk, pendahuluan, KI/KD, materi, latihan soal, video tutorial, sumber, glosarium, dan profil.

4. Terdapat tombol navigasi pada setiap halaman untuk melanjutkan maupun kembali kepada halaman sebelumnya.
5. Berisikan materi seputar penggabungan gambar dan teks berbasis vektor dan pemberian efek pada gambar vektor dengan aplikasi CorelDraw.
6. E-modul dilengkapi dengan video tutorial untuk menambah penjelasan materi pembelajaran.
7. E-modul dilengkapi dengan soal latihan dari setiap kegiatan pembelajaran. Skor soal akan langsung muncul sehingga dapat mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mengerjakan soal latihan.
8. Terdapat dua jenis soal yaitu soal pilihan ganda dan soal isian singkat.
9. Dilengkapi dengan kunci jawaban dan pembahasan yang akan ditampilkan setelah siswa selesai mengerjakan soal.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi, acuan maupun sumber informasi bagi peneliti lain tentang penelitian pengembangan e-modul materi gambar vektor pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Sebagai sumber belajar mandiri yang praktis dan mudah digunakan pada materi gambar vektor Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan.
2. Mendapatkan media pembelajaran baru yang menarik berupa e-modul untuk menunjang proses pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

1. Sebagai sarana atau alat bantu mengajar guru selama proses pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan materi gambar vektor kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Godean.
2. Pengembangan media pembelajaran e-modul sebagai penunjang pembelajaran di dalam kelas.
3. Menambah keberagaman bahan ajar pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan materi gambar vektor kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Godean.

c. Bagi Penulis

1. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama duduk di bangku perkuliahan.
2. Menambah wawasan serta pengetahuan dalam pembuatan e-modul pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan materi gambar vektor kelas XI Multimedia.