

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dengan zaman yang berkembang, modul tidak hanya berupa media cetak melainkan dikembangkan dan disambungkan melalui media elektronik atau nama lainnya ialah *e-modul*. Menurut Aryawan (2018) *E-modul* merupakan bahan ajar disusun dengan sistematis sesuai dengan kurikulum dan satuan waktu, yang digunakan dengan piranti elektronik. Menurut Ummah (2017) *e-modul* memiliki kelebihan diterapkan dalam pembelajaran yaitu dapat meningkatkan keluwesan yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak terikat oleh tempat dan waktu. *E-modul* disajikan dengan bermacam fitur seperti gambar, video dan fitur lainnya yang tentunya dapat memotivasi belajar peserta didik.

Menurut Hakam dkk (2020) proses pembelajaran pada pelajar dan mahasiswa saat ini telah berubah hingga 180 derajat. Hal ini disebabkan pelajar dan mahasiswa menggunakan *gadget* dan jaringan internet untuk mendapatkan informasi. Pada kondisi pembelajaran daring, internet merupakan kebutuhan pokok pelajar dan mahasiswa untuk menempuh pendidikan sehingga hal ini menimbulkan adiksi. Internet banyak digunakan oleh kalangan pelajar dan mahasiswa, hal ini sesuai dengan data survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Menurut APJII (2020) pada tahun 2020 pelajar dan mahasiswa merupakan pengguna internet tertinggi di Indonesia

yaitu sebesar 13,1% dari jumlah pengguna internet 196,71 juta sedangkan untuk sisanya yaitu seluruh profesi pekerjaan di Indonesia (Natanael, 2021).

Menurut Odaci (2011) pengguna internet terbanyak yaitu pada kalangan pelajar berkisar umur 16 hingga 24 tahun, terutama pada pada kalangan mahasiswa perguruan tinggi. Dari data survey yang dilakukan oleh APJII, menurut Odaci (2011) data tersebut menguatkan penelitian yang dilakukan Odaci mengenai penggunaan internet yang tinggi pada kalangan mahasiswa mengakibatkan mahasiswa menjadi ketergantungan dan mendapatkan pengaruh yang negatif internet (Natanael, 2021).

Penelitian pengembangan *e-modul* sebagai sebagai bahan belajar telah dilakukan menunjukkan *e-modul* yang dibuat memiliki kesan baik dari ahli materi, bahasa, dan media dengan persentase sebesar 83,35% hingga 85,00%. Selain itu dilihat dari hasil uji coba lapangan mendapatkan persentase sebesar 84,39%. Dengan hasil dilakukannya percobaan dapat ditarik kesimpulan apabila modul elektronik memiliki tingkatan yang baik dan mendapat respon baik dari mahasiswa dan dosen (Seruni, Munawaroh, Kurniadewi, & Nurjayadi, 2019).

Penelitian lain yang terkait dengan *e-modul* juga didapatkan hasil validitas nilai angket oleh ahli media sebesar 95,6% dan ahli materi sebesar 93,4% sehingga termasuk kategori sangat valid. Nilai angket rata-rata kepraktisan saat dilakukan uji coba pada siswa menunjukkan hasil sebesar 77,5% yang sudah termasuk kategori praktis. Dapat disimpulkan bahwa *e-modul* berbasis *Flip PDF Corporate* pada materi luas dan volume bola valid, praktis dan efektif (Susanti & Sholihah, 2021).

Untuk mempertajam latar belakang maka peneliti juga melakukan studi pendahuluan untuk mendapatkan informasi yang mendalam mengenai pengalaman belajar siswa dalam mempelajari materi prinsip dasar animasi 2D dan jenis bahan ajar yang selama ini digunakan dalam pembelajaran materi prinsip dasar animasi 2D pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D. Studi pendahuluan ini dilakukan dengan wawancara kepada guru mata pelajaran Animasi 2D dan 3D. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran, didapatkan hasil bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran berupa modul dari media *online* berformat pdf biasa dan berdasarkan dari pengalaman guru. Modul yang digunakan masih menggunakan modul yang berformat pdf biasa, yang hanya berisi penjelasan dan kurang memberikan contoh yang sesuai dengan materi. Selain itu, modul yang digunakan kurang menarik minat belajar peserta didik sehingga kurangnya pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti saat melaksanakan program Asistensi Mengajar di SMK 1 Pemda Ponorogo, diperoleh bahwa belum adanya modul yang mendukung pembelajaran siswa pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D terutama pada materi prinsip dasar animasi 2D. Dengan demikian, peserta didik masih mengandalkan penjelasan materi dari guru, sehingga kurangnya pengetahuan dan pemahaman terkait materi tersebut.

Berdasarkan dari permasalahan diatas, peneliti berfokus pada pengembangan media pembelajaran materi prinsip dasar animasi 2D pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D. Peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah produk yaitu modul pembelajaran prinsip dasar animasi 2D sebagai media

pembelajaran yang lebih menarik dan tentunya memudahkan siswa mengaksesnya di manapun dan kapanpun. Pengembangan modul yang peneliti lakukan adalah peneliti akan membuat modul pembelajaran prinsip dasar animasi 2D yang dikemas secara menarik dan ringkas. Untuk itu, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan *E-modul* Prinsip Dasar Animasi 2D Menggunakan *Flip Pdf Professional*”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang di atas, maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses dan hasil pengembangan *e-modul* prinsip dasar animasi 2D menggunakan *flip pdf professional* yang valid?
2. Bagaimana proses hasil pengembangan *e-modul* prinsip dasar animasi 2D menggunakan *flip pdf professional* yang praktis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan dari latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka dibuat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses dan hasil pengembangan *e-modul* prinsip dasar animasi 2D menggunakan *flip pdf professional* yang valid.
2. Untuk mengetahui proses hasil pengembangan *e-modul* prinsip dasar animasi 2D menggunakan *flip pdf professional* yang yang praktis.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dari Pengembangan *E-modul* Prinsip Dasar Animasi 2D Menggunakan *Flip Pdf Professional* sebagai berikut :

1. Produk berupa modul elektronik (*e-modul*) yang dapat diakses oleh peserta didik menggunakan perangkat elektronik meliputi *smartphone*, laptop, komputer dan sebagainya.
2. Produk dapat diakses kapanpun dan dimanapun sehingga lebih praktis
3. Produk berupa modul elektronik (*e-modul*) yang membantu peserta didik untuk menguasai materi pelajaran terutama prinsip dasar animasi 2D.
4. Modul elektronik (*e-modul*) tidak hanya memuat penjelasan secara teori saja melainkan juga dilengkapi dengan video pembelajaran yang relevan dan tentunya menarik.

E. Batasan Penelitian

Setelah mengetahui spesifikasi produk yang diharapkan, maka penelitian ini dibatasi dengan :

1. Penelitian dilakukan di kelas XI Multimedia SMK 1 Pemda Ponorogo
2. Materi yang akan dibahas pada modul elektronik (*e-modul*) berpusat pada materi prinsip dasar animasi 2D.
3. Pengembangan modul elektronik (*e-modul*) menggunakan perangkat lunak *flip pdf professional*.

F. Pentingnya Penelitian

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengembangan modul elektronik (*e-modul*) sangat relevan dengan keadaan saat ini yang semua serba daring. Dengan adanya penelitian pengembangan ini, dapat menghasilkan produk yang bermanfaat dalam bidang pendidikan. Maka dari itu, peneliti dalam pengembangan *e-modul* prinsip dasar animasi 2D sangat jelas keluaran berupa produk *e-modul* yang menggunakan media pembelajaran yang baru, dan jika dilakukan uji coba di dalam kelas, maka peserta didik akan dilibatkan sebagai subjek penelitian.

G. Definisi Istilah

Adapun penegasan istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan

Menurut Borg and Gall (1998) penelitian dan pengembangan memiliki nama lain dalam Bahasa Inggris yaitu *Research and Development R&D*. Menurut Richey, and Kelin (2009) menyebutkan mengenai nama lain dari Perancangan dan Penelitian Pengembangan yaitu *Design and Development Research* (Sugiyono, 2017).

Menurut Richey and Kelin (2010) menyatakan bahwa istilah *Design and Development* digunakan dalam penelitian ini dalam bidang pembelajaran.. rancangan penelitian pengembangan adalah prosedur yang sistematis mengenai cara pembuatan rancangan suatu produk, mengembangkan, dan melakukan

evaluasi terkait produk tersebut. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperoleh data yang sesuai dengan observasi atau percobaan yang digunakan sebagai pedoman dalam membuat produk untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Modul

Menurut Depdiknas (2008) modul merupakan alat pembelajaran yang memuat meliputi materi, metode yang digunakan, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi disusun yang disusun secara sistematis untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Sedangkan menurut Ummah (2017) modul merupakan bahan ajar yang menyajikan tujuan dari pembelajaran, panduan menggunakan modul, uraian materi, intisari, evaluasi dan umpan balik yang dibuat secara sistematis untuk menunjang peserta didik belajar secara mandiri.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa modul merupakan bahan ajar yang berisi tujuan pembelajaran, uraian materi, dan evaluasi yang digunakan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.