

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan memegang peran yang sangat penting karena berperan sebagai instrumen utama dalam meningkatkan potensi sumber daya manusia. Untuk mencapai peningkatan tersebut, diperlukan adanya jenjang pendidikan yang terstruktur, dimulai dari tingkat terendah seperti sekolah menengah kejuruan. Proses peningkatan sumber daya manusia dalam sistem pendidikan harus disertai dengan peningkatan kompetensi lulusan (Mahadiraja & Syamsuarnis, 2020).

E-modul adalah sebuah rencana pembelajaran yang disusun untuk peserta didik dengan mempertimbangkan karakteristik individu mereka, dengan tujuan membantu siswa mencapai tujuan-tujuan tertentu dengan memaksimalkan potensi mereka. *E-modul* dirancang secara khusus dan jelas, disesuaikan dengan kecepatan pemahaman masing-masing siswa, sehingga mendorong mereka untuk belajar sesuai dengan kemampuan mereka. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, terjadi peralihan dari media cetak ke media digital (Maivi *et al.*, 2021).

Pendidikan memegang peran penting dalam mengembangkan kecerdasan bangsa, dan oleh karena itu, setiap individu yang terlibat dalam proses pendidikan di Indonesia diharapkan dapat berkontribusi maksimal untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan kelas yang mendukung perkembangan sikap, pengetahuan, karakter, dan keterampilan peserta didik. Dalam proses pembelajaran, terdapat tiga aspek yang perlu dikembangkan, yaitu aspek

kognitif, efektif, dan psikomotorik. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar penyampaian materi oleh guru dapat lebih mudah diterima oleh siswa. Peran media dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Trisiana, 2020).

Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis Linux yang bersifat terbuka, memungkinkan semua pengguna untuk mengembangkannya di berbagai bidang. Keberadaan sistem operasi Android ini dapat menarik minat siswa sehingga dapat meningkatkan semangat belajar. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android diharapkan akan memberikan bantuan bagi siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran (Maivi *et al.*, 2021).

Pada penggunaan media pembelajaran, proses belajar dapat menjadi lebih menarik, terutama dengan adanya gambar-gambar dan animasi yang melibatkan siswa. Ragam tampilan media tersebut memiliki dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran. Semakin menarik tampilan media yang digunakan, semakin tinggi motivasi siswa untuk belajar, sehingga hal ini dapat berpengaruh pada hasil belajar dan meningkatkan prestasi serta semangat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perubahan dalam pengetahuan dan keterampilan siswa yang semakin giat dalam belajar berkat penggunaan media pembelajaran (Kuswanto & Radiansah, 2018).

Dalam era yang sedang berlangsung, perkembangan teknologi semakin pesat. Pada masa lalu, proses pembelajaran terbatas pada pendengaran guru yang menyampaikan materi melalui papan tulis dan menggunakan kapur atau spidol sebagai media. Namun, dengan hadirnya teknologi informasi dan komunikasi yang

berkembang pesat saat ini, pembelajaran dapat dilakukan melalui smartphone berbasis Android, baik secara online maupun offline. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dimanapun dan kapanpun sesuai dengan kebutuhan mereka.

SMK Negeri 2 Sampang bertanggung jawab dalam mengembangkan potensi minat dan bakat peserta didik. Sekolah ini menawarkan lima jurusan, yaitu (1) Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP), (2) Multimedia (MM), (3) Teknik Pemesinan (TPM), (4) Teknik Kendaraan Ringan (TKR), dan (5) Teknik Pengelasan (TPL). Dalam konteks penelitian, salah satu jurusan yang menjadi objek penelitian adalah jurusan Multimedia (MM). Alasan pemilihan jurusan Multimedia ini didasarkan pada hasil wawancara dengan seorang guru di sekolah yang menyatakan bahwa banyak permasalahan yang dihadapi oleh jurusan Multimedia selama kegiatan pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan pengalaman penelitian selama kegiatan Asistensi Mengajar di SMK Negeri 2 Sampang, peneliti melakukan wawancara dengan seorang guru siswa dan juga seorang guru mata pelajaran dasar desain grafis. Hasil wawancara dengan siswa bernama Nuril, yang berada di kelas X, menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam proses pembelajaran dasar desain grafis kurang karena siswa menghadapi kesulitan, terutama saat praktek. Selanjutnya, hasil wawancara dengan guru mata pelajaran dasar desain grafis, Ibu Nendi Dianmareta, S.Pd, mengungkapkan bahwa minat belajar siswa menurun saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung selama proses belajar (Mahadiraja & Syamsuarnis, 2020).

E-modul berbasis android memiliki fitur khusus dengan mengembangkan fitur fitur yang tidak dimiliki media pembelajaran elektronik lainnya. Dengan menambahkan fitur kuis dalam media *e-modul* dengan tujuan mengukur tingkat pemahaman materi peserta didik sehingga guru maupun peserta didik lebih mudah untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, maka peneliti bermaksud untuk melakukan sebuah “Pengembangan Media *E- Modul* Berbasis Android untuk Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X SMK Negeri 2 Sampang”. Berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam mengembangkan media *e-modul* untuk disampaikan kepada siswa. Sehingga dengan adanya media *e-modul* maka dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran Desain Grafis secara praktis karena dapat diakses secara mudah.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah pengembangan media *e-modul* berbasis android pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X SMK Negeri 2 Sampang?
2. Bagaimana tingkat kelayakan terhadap media *e-modul* berbasis android pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X SMK Negeri 2 Sampang?
3. Bagaimana tingkat respon peserta didik terhadap media *e-modul* berbasis android pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X SMK Negeri 2 Sampang?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasar rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan media *e-modul* berbasis android pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X SMK Negeri 2 Sampang.
2. Mengetahui tingkat kelayakan dan respon peserta didik terhadap media *e-modul* berbasis android pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X SMK Negeri 2 Sampang.
3. Mengetahui tingkat respon siswa peserta didik terhadap media *e-modul* berbasis android pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X SMK Negeri 2 Sampang.

D. Spesifikasi produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa *e-modul* yang dikembangkan sesuai dengan materi dasar desain grafis yang telah disesuaikan dengan kurikulum K13 yang akan dioperasikan menggunakan smartphone berbasis android.

1. *E-modul* mencakup tentang materi pembelajaran dasar desain grafis;
2. *E-modul* menyediakan fitur seperti gambar, animasi dan uji pemahaman materi;
3. *E-modul* berbasis android dikembangkan menggunakan *Adobe Animate*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Setelah diketahui identifikasi masalah maka penelitian ini dibatasi dengan:

1. Dilakukan di kelas X program keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Sampang.
2. Mata pelajaran pada *E-modul* adalah dasar desain grafis.
3. Pembuatan *E-modul* mengacu pada silabus dasar desain grafis.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Membuat desain berbasis android yang menarik bisa meningkatkan minat belajar siswa. Melakukan uji kelayakan dan respon siswa terhadap media *e-modul* berbasis android pada pembelajaran desain grafis kelas X di SMK Negeri 2 Sampang. Pengembangan *E-modul* ini memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan meningkatkan kualitas pendidikan dan menambah penelitian di bidang informatika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Android dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam meningkatkan mata pelajaran dasar desain grafis.

b. Bagi guru

E-modul dapat digunakan bahan ajar untuk penyampaian materi mata pelajaran dasar desain grafis kepada peserta didik.

c. Bagi peneliti

E-modul dapat memberikan pengalaman serta pengetahuan dalam mengembangkan perangkat media *e-modul* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

G. Definisi Istilah

Adapun uraian definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengertian pengembangan

Metode penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk baik itu dari bahan ajar, media, program *software* untuk menguji keefektifan produk tersebut.

2. Modul

Modul adalah salah satu bentuk bahan ajar yang disusun secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat pengalaman belajar yang direncanakan dan didesain untuk membuat peserta mencapai tujuan pembelajaran.

3. *E-Modul*

Modul adalah salah satu bentuk bahan ajar yang disusun secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat pengalaman belajar yang direncanakan dan didesain untuk membuat peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

4. Android

Teknologi Android merupakan sistem operasi yang bergerak dalam sumber terbuka berbasis linux yang digunakan untuk pengelolaan sumber daya perangkat keras baik untuk gawai maupun PC, tablet.

5. *Coreldraw*

Adalah *software* yang dirancang untuk mengedit gambar seperti vektor dan edit foto Dll.

6. *Adobe Animate*

Adobe Animate merupakan sebuah *software* yang digunakan untuk mengembangkan media *e-modul* di desain untuk mudah digunakan dalam pembuatan produk.