

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Melalui pendidikan dan pelatihan, pengembangan berupaya untuk meningkatkan kemampuan secara teknis, teoretis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan. Pengembangan pada dunia pendidikan dapat dirasakan manfaatnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berkembangnya teknologi menjadi alternatif guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menghasilkan suasana belajar yang berbeda sehingga menjadikan siswa lebih giat dalam belajar.

Menurut Makawoka et al., (2021) Pengembangan pembelajaran ialah upaya dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik dari segi bahan ajar, metode dan alternatifnya. Pada hakikatnya pengembangan strategi pembelajaran harus dapat dirasakan manfaatnya baik secara teoretis maupun praktis kemudian dari segi metodologis beserta isi, dan yang selanjutnya dari segi bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Pengembangan yang dapat digunakan untuk menunjang kebutuhan dalam pembelajaran salah satunya adalah pengembangan media belajar modul yang di eksport menjadi elektronik modul atau bisa disebut juga dengan E-Modul yang bisa diakses melalui komputer maupun *handphone*.

Menurut Oktaviara & Pahlevi, (2019) Modul ialah bahan ajar yang penggunaan bahasanya disesuaikan dengan usia dan tingkat pengetahuan siswa, yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri sehingga bantuan atau bimbingan guru menjadi minimal. Modul bisa menjadi inovasi baru dalam proses

pembelajaran, karena modul dapat diakses secara digital sehingga siswa lebih fleksibel dalam belajar di manapun dan kapanpun. Modul merupakan sebuah sarana pendidikan pada pembelajaran yang di dalamnya berupa materi, soal, dan penilaian yang dibentuk secara sistematis guna mencapai tujuan kompetensi yang diharapkan. Modul dibuat secara spesifik dan mudah dipahami oleh siswa dalam melakukan sistem belajar mengajar.

Menurut Laili et al., (2019) E-Modul ialah modul dalam format elektronik yang dapat dijalankan oleh komputer dan memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, gambar, video, dan animasi melalui komputer sebagai piranti elektronik. dengan pesatnya kemajuan teknologi saat ini, E-Modul dapat ditampilkan melalui *handphone*. E-Modul disusun secara sistematis dan menggunakan bahasa yang dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa, yang merupakan keuntungan tambahan untuk mengurangi penggunaan kertas selama proses pembelajaran. untuk menghindari kesulitan bagi siswa untuk memahaminya.

Pada era digital siswa lebih sering membawa *handphone* (HP) kemana-mana dari pada membawa buku, sehingga kebanyakan informasi yang didapatkan siswa terletak pada *handphone*. Bentuk kemajuan teknologi *handphone* sangat memudahkan penggunanya untuk mengakses apapun di mana dan kapan saja, sehingga solusi yang dapat di gunakan adalah dengan memanfaatkan teknologi kedalam pendidikan. Menurut Marryono Jamun, (2018) Teknologi pembelajaran selalu mengalami perubahan dan perkembangan seiring dengan berkembangnya zaman. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sering dimanfaatkan oleh guru atau dosen dengan mengkombinasikan alat teknologi dalam suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu Guru DKV SMK Muhammadiyah 1 Lamongan, bahwa siswa kelas X DKV memiliki minat membaca yang masih rendah. Hal ini disebabkan kurangnya bahan ajar seperti buku paket, LKS, dan lain-lain. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran berupa materi yang ditampilkan ke dalam visual power point dan sesekali menggunakan video pembelajaran. Media pembelajaran selain itu adalah *e-book* yang juga menjadi salah satu media yang diterapkan dengan muatan materi yang mengambil referensi dari website yaitu *Google*. *E-book* yang digunakan guru DKV di SMK Muhammadiyah 1 Lamongan memiliki kekurangan seperti tidak sesuai dengan capaian pembelajaran yang dibuat. Hal ini dapat menyebabkan tujuan maupun capaian pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai dan siswa hanya berfokus pada penjelasan guru tanpa memiliki referensi dari sumber yang lain.

Menurut (Wahyuliani et al., 2022) Berpikir kreatif merupakan fitur penting dalam kehidupan sehari-hari. Melalui berpikir kreatif siswa dapat menggunakan pemahamannya untuk menganalisa masalah dan menemukan solusi yang tepat dan bertanggung jawab. Menurut (Hasanah et al., 2023) Berpikir kreatif merupakan kapasitas untuk menawarkan ide dan menyelesaikan masalah untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dapat menggunakan imajinasinya untuk menghasilkan teori, hipotesis, atau eksperimen orisinal. Siswa lebih cenderung mengatasi tantangan dari berbagai sudut pandang menggunakan teknik berpikir kreatif. Hal ini dapat diterapkan pada produk yang akan dikembangkan untuk mengembangkan potensi siswa dalam belajar.

Perangkat lunak atau yang biasa dikenal dengan kata *Software* untuk mengembangkan e-modul sangat banyak. Flip Pdf Corporate merupakan salah satu *Software* yang bisa digunakan untuk mengembangkan produk e-modul. Menurut Yulia Aftiani et al., (2021) Flip pdf Corporate ialah aplikasi yang digunakan untuk mengkonversi PDF ke halaman Flipping digital sehingga pengguna dapat membuat konten pembelajaran yang interaktif dengan beberapa fitur yang disediakan. Keunggulan perangkat lunak ini yaitu bisa menambahkan fitur tombol navigasi, pemberian video baik berupa *online* maupun *offline*, mudah digunakan dalam proses pembuatan media dan dapat dipublikasikan dalam bentuk web maupun android sesuai dengan apa yang diinginkan. *Software* Flip Pdf Corporate ini nantinya dapat digunakan sebagai sarana pembuatan E-Modul, diharapkan manfaatnya dapat dirasakan oleh siswa dalam proses belajar baik secara bersama di dalam kelas maupun mandiri.

Penelitian terdahulu yang meneliti dan mengembangkan produk e-modul berpikir kreatif, salah satunya adalah (Romayanti et al., 2020) dengan judul penelitian “Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker”. Pada penelitian ini, bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari pengembangan e-modul berbasis kemampuan berpikir kreatif, dengan hasil kelayakan didapatkan nilai akhir E-Modul sebagai berikut, hasil validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 97,7%, validasi ahli materi mendapatkan persentase 90,2%, uji coba kelompok kecil 97,7% dan kelompok besar 86,4%. Kesimpulan yang didapat dari penelitian tersebut bahwa modul yang dibuat dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan dan referensi terdahulu yang telah dipaparkan di atas maka peneliti membuat penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Berpikir Kreatif Mata Pelajaran Fotografi dan Komputer Grafis Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Lamongan”. Pada penelitian ini diharapkan peserta didik mampu memahami, menalar, mencoba, dan menerapkannya sehingga proses belajar dapat dilakukan secara mandiri dan kreatif.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan E-Modul Berpikir Kreatif mata pelajaran fotografi dan komputer grafis kelas X SMK Muhammadiyah 1 Lamongan?
2. Bagaimana kelayakan E-Modul Berpikir Kreatif mata pelajaran fotografi dan komputer grafis kelas X SMK Muhammadiyah 1 Lamongan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mengembangkan E-Modul Berpikir Kreatif mata pelajaran fotografi dan komputer grafis kelas X SMK Muhammadiyah 1 Lamongan
2. Untuk mengetahui kelayakan E-Modul Berpikir Kreatif mata pelajaran fotografi dan komputer grafis kelas X SMK Muhammadiyah 1 Lamongan

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah e-modul berpikir kreatif mata pelajaran fotografi dan komputer grafis. e-modul yang dikembangkan ini memiliki beberapa fitur sebagai berikut.

1. Pemberian fitur video penjelasan untuk materi yang dianggap membutuhkan Visual Grafis.
2. Tombol navigasi untuk mempermudah menuju halaman yang diinginkan.

3. Tombol pencarian dengan memasukkan kata atau kalimat untuk mencari halaman yang diinginkan.
4. Latihan soal di akhir materi untuk memperkuat ingatan dan pemahaman.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

1. Elektronik modul berbasis android.
2. Diakses secara *offline/online* (menggunakan jaringan).
3. E-Modul ini hanya diujikan untuk siswa kelas X DKV SMK Muhammadiyah 1 Lamongan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Dalam proses pembelajaran, tentu dibutuhkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar, sehingga pembuatan E-Modul Berpikir Kreatif mata pelajaran fotografi dan komputer grafis ini adalah:

1. Menghasilkan produk berupa E-Modul yang valid dan layak digunakan oleh siswa.
2. Menyesuaikan perkembangan zaman yang semakin maju dan modern sehingga dilakukan pemanfaatan teknologi berupa produk digital.
3. Sebagai solusi dalam menjawab permasalahan terkait bahan ajar yang sering terjadi pada pembelajaran DKV.
4. Memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah upaya untuk meningkatkan keterampilan teknis, teoretis, konseptual, dan moral sesuai kebutuhan melalui pendidikan dan

pelatihan. Pengembangan pembelajaran ialah upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, yakni dari segi bahan ajar, metode, dan alternatifnya.

2. Berpikir kreatif

Berpikir kreatif merupakan kapasitas untuk menawarkan ide dan menyelesaikan masalah untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dapat menggunakan imajinasinya untuk menghasilkan teori, hipotesis, atau eksperimen orisinal. Siswa lebih cenderung mengatasi tantangan dari berbagai sudut pandang menggunakan teknik berpikir kreatif. Hal ini dapat diterapkan pada produk yang akan dikembangkan untuk mengembangkan potensi siswa dalam belajar.

3. Elektronik Modul

E-Modul adalah modul dalam format elektronik yang dapat dijalankan oleh komputer dan memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, gambar, video, dan animasi melalui komputer sebagai piranti elektronik.

4. Flip PDF Corporate

Perangkat lunak atau *software* Flip PDF Corporate adalah platform penerbitan digital PDF Interaktif yang memudahkan pembuatan publikasi digital interaktif secara *online*. Flip PDF Corporate ini digunakan untuk mengkonversi file PDF ke dalam buku digital (*e-book*) yang dapat dilengkapi dengan multimedia lain misalnya video, audio, dan *hyperlink*.