

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Sehingga kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari faktor pendidikan, karena pendidikan mempunyai peranan penting dalam usaha meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang merupakan unsur penting dalam pembangunan suatu bangsa. Berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Bab 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa: “ pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Sisdiknas, 2003)”.

Berdasarkan undang-undang tersebut yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa karena pendidikan sangat berperan penting dalam usaha membentuk manusia yang cerdas dan terampil, mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan kreatif serta mampu bersaing dalam menghadapi tantangan dan kemajuan ilmu pengetahuan

serta teknologi. Sehingga dalam melaksanakan prinsip penyelenggaraan pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II pasal III berbunyi: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi 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 (UU Sisdiknas, 2003)”.

Perkembangan teknologi terjadi begitu cepat menawarkan kebutuhan dalam pembelajaran. Hal ini memungkinkan terjadinya perubahan cara belajar, dari belajar dengan guru disekolah menjadi belajar mandiri. Belajar mandiri adalah cara efektif mengembangkan diri yang tidak terkait dengan kehadiran guru, pertemuan tatap muka, dan kehadiran di sekolah. Belajar mandiri membutuhkan motivasi, keuletan, keseriusan, tanggungjawab, dan keingintahuan untuk berkembang dan maju. Untuk memudahkan belajar mandiri perlu adanya media yang menunjang tugas-tugas guru memotivasi dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Alat bantu secara nyata sangat membantu aktifitas pembelajaran dikelas untuk meningkatkan minat serta hasil belajar (Damanik, 2016).

Pada tingkat mikro, pencapaian kualitas pembelajaran menjadi tanggung jawab profesional seorang guru, misalnya melalui penciptaan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dan fasilitas yang dapat siswa untuk mencapai kreatifitas belajar yang maksimal. Pada tingkat makro melalui sistem

pembelajaran yang berkualitas, lembaga pendidikan bertanggung jawab terhadap pembentukan tenaga pengajar yang berkualitas, yaitu dapat berkontribusi terhadap perkembangan intelektual, sikap, dan moral dari setiap individu peserta didik sebagai anggota masyarakat (Sakti, 2017).

Kemajuan pendidikan khususnya di SMK peran guru dalam pengembangan pembelajaran dengan mengatur strategi pembelajaran sangatlah penting, karena sangat berpengaruh terhadap mutu dan kemajuan pendidikan. Penggunaan bahan ajar seperti modul adalah salah satu yang dapat mempengaruhi tingkat keaktifan dan kemandirian siswa pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat menciptakan serta menumbuhkan rasa keingintahuan siswa dan rasa semangat siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri. Peran guru dalam mendidik dituntut untuk selalu aktif dan kreatif dalam mencari solusi tentang pembelajaran khususnya pada mata pelajaran desain grafis. Sehingga tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang keinginan dan rasa senang siswa dalam memperlajarinya (Yenzi Rafli, 2019).

Salah satu mata pelajaran di kurikulum 2013 adalah mata pelajaran desain grafis. Pada mata pelajaran desain grafis ini guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih sumber belajar yang baik agar terciptanya kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif (Kuswanto, 2019). Untuk menunjang kegiatan praktikum yang inovatif maka di perlukan modul praktikum desain grafis. Modul praktikum yang digunakan dapat membantu peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses praktikum sehingga dapat mewujudkan tujuan pembelajaran desain grafis dengan baik. (Prastowo, 2015) menyatakan untuk

menciptakan peserta didik yang dapat belajar secara mandiri maka perlu adanya suatu sistem yang berisi kumpulan dari bahan ajar dan kejadian yang diciptakan secara sengaja disebut dengan sumber belajar.

Penelitian yang dilakukan Nurbani, Sri Koriaty yang berjudul pengembangan modul elektronik mata kuliah desain grafis pada program studi pendidikan TIK. Penilaian modul elektronik oleh dosen ahli materi diperoleh skor 102,5 dengan kategori layak dan hasil penilaian modul elektronik oleh dosen ahli media diperoleh skor 94,5 dengan kategori layak. Sedangkan respon mahasiswa disimpulkan terhadap modul elektronik dalam uji coba sampel 53 orang Mahasiswa diperoleh rata-rata skor angket 4 dengan kriteria baik. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa modul elektronik aplikasi desain grafis yang telah dikembangkan mendapatkan hasil yang layak dan baik digunakan dalam proses pembelajaran (Damanik, 2016).

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis bahwa Guru di SMK Negeri 1 Barumun belum menggunakan modul dalam melaksanakan kegiatan praktikum, tetapi menggunakan bahan ajar buku pembelajaran. Kemudian permasalahan selanjutnya yaitu peserta didik tidak dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Praktikum desain grafis di sekolah tidak memiliki panduan yang sistematis dan terstruktur dalam praktikum. Panduan praktikum desain grafis belum bisa membuat praktikum aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan sehingga tercipta multi interaksi di kelas (Sefrina & Wijaya, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah modul praktikum desain grafis.

Berdasarkan hasil wawancara dan angket penelitian yang dilakukan oleh penulis bahwa modul praktikum desain grafis sangat dibutuhkan di SMK Negeri 1 Barumon, hal ini dapat dilihat dari hasil angket penelitian yang dilakukan mendapatkan rata-rata 83,9% untuk kebutuhan modul praktikum desain grafis. Dari hasil tersebut bahwa SMK Negeri 1 Barumon membutuhkan sebuah modul praktikum untuk meningkatkan peran aktif peserta didik pada praktikum desain grafis. Selain itu, peserta didik lebih mandiri dalam belajar, dan mudah memahami materi dalam desain grafis. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Modul Praktikum Desain Grafis Untuk Jurusan RPL Di SMK Negeri 1 Barumon”** yang bertujuan untuk mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan praktikum pada mata pelajaran desain grafis.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Belum memiliki modul praktikum desain grafis di SMK Negeri 1 Barumon
2. Guru hanya menggunakan pedoman buku cetak sebagai bahan untuk praktikum
3. Keterbatasan alat dan bahan dalam melakukan praktikum desain grafis, sehingga peserta didik tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Modul praktikum yang akan dibuat berisi materi-materi desain grafis menggunakan aplikasi Photoshop dan CorelDraw.
2. Proses pengembangan modul praktikum untuk kelas X Jurusan RPL.
3. Validasi modul praktikum secara *expert judgement*.
4. Penilaian Guru dan Siswa terhadap modul praktikum desain grafis.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan modul praktikum desain grafis di SMK Negeri 1 Barumun?
2. Bagaimana kelayakan modul praktikum desain grafis?
3. Bagaimana hasil penilaian Guru dan Siswa terhadap modul praktikum desain grafis?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan modul praktikum desain grafis untuk jurusan RPL di SMK Negeri 1 Barumun adalah :

1. Menghasilkan modul praktikum desain grafis yang praktis
2. Menentukan kelayakan modul praktikum desain grafis
3. Menentukan penilaian siswa terhadap modul praktikum desain grafis

1.6 Urgensi/Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat bagi semua pihak, antara lain:

1. Bagi siswa, memberikan pengalaman yang baik saat praktikum desain grafis.
2. Bagi guru, dapat mempermudah proses pembelajaran khususnya praktikum desain grafis.
3. Bagi peneliti, menambah pengalaman dan wawasan mengenai pengembangan modul praktikum desain grafis serta menambah bekal bagi peneliti sebagai calon pendidik untuk dapat mengembangkan sendiri modul praktikum yang inovatif.
4. Bagi pihak lainnya, dapat digunakan sebagai referensi/sumber belajar dalam praktikum desain grafis.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

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

1. Modul yang dikembangkan sesuai dengan materi yang terdapat pada silabus mata pelajaran desain grafis.
2. Modul yang dikembangkan untuk digunakan sebagai sumber belajar pada saat praktikum desain grafis secara mandiri.
3. Panduan penyusunan modul mengacu kepada Hasnunidah et al., 2018.
4. Modul dikembangkan berbentuk E-Modul dengan menggunakan aplikasi *fliphtml5*.
5. Tampilan modul lebih menarik dan dilengkapi dengan gambar-gambar yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri.

6. Sasaran produknya yaitu siswa/i kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak SMK Negeri 1 Barumon.

1.8 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan modul dibatasi sampai kelayakan dan penilaian pengguna terhadap modul praktikum.
2. Uji coba modul praktikum ini dilakukan oleh 2 orang Guru mata pelajaran desain grafis dan Peserta Didik kelas X RPL 1 yang berjumlah 14 orang dan kelas X RPL 2 yang berjumlah 6 orang SMK Negeri 1 Barumon.

