

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam keberlangsungan kehidupan dan merupakan salah satu faktor penunjang kemajuan suatu negara serta alat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara. Seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era revolusi industri 4.0, maka dibutuhkan kesiapan Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai pelaku perubahan. Oleh karena itu bidang pendidikan mempunyai andil yang sangat besar, sebab pendidikan adalah komponen penting yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa dalam bernegara. Hal ini sesuai dengan rumusan dari tujuan pendidikan nasional dalam UUD No.20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Salah satu jenjang pendidikan yang ada di Indonesia adalah tingkat menengah kejuruan atau sering disebut Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan kejuruan merupakan bentuk satuan pendidikan yang orientasinya memberi bekal siswa untuk memasuki lapangan kerja tingkat menengah dan

melanjutkan Pendidikan kejenjang yang sesuai dengan kekhususannya (kejuruannya). Jika pendidikan dijabarkan secara spesifik lagi yaitu, “Pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam dunia industri adalah pendidikan kejuruan” (Peraturan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15).

Pendidikan tentunya juga tidak terlepas dari perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan yang disebut dengan kurikulum. Menurut Soedijarto, kurikulum merupakan serangkaian pengalaman dan kegiatan belajar yang direncanakan untuk diatasi oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh suatu lembaga pendidikan yang berwenang. Adapun di Indonesia, dalam UU No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat (19), konstitusi menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pada saat ini kurikulum yang berlaku di Indonesia adalah kurikulum 2013 revisi 2018. Kurikulum ini merupakan pengganti dari kurikulum 2006 atau yang sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Tujuan dari pengembangan kurikulum 2013 menurut Kemendikbud yaitu untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat,

berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Permendikbud No. 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah). Kurikulum 2013 ini menitikberatkan pembelajaran kepada siswa, bukan kepada guru. Pada Kurikulum 2013 siswa dituntut untuk mencari tahu bukan diberitahu (*discovery learning*). Dengan pola seperti ini diharapkan siswa mampu mengoptimalkan potensi dirinya karena siswa belajar dengan tidak lagi bergantung kepada guru. Siswa dapat mencari bahan pembelajaran dari sumber lainnya, tetapi masih berkaitan dengan materi yang harus dipelajarinya.

Menyikapi kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengenai proses belajar yang kini untuk sementara waktu dilaksanakan dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh/daring sesuai dengan surat edaran No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID 19) sejalan pula dengan kurikulum 2013 dimana dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk mencari tahu (*discovery learning*), dengan kata lain seharusnya kegiatan belajar mengajar mengacu pada pembelajaran mandiri. Hal ini bukan berarti guru menjadi lepas tangan dalam pembelajaran. Salah satu peranan guru yang dibutuhkan di sini adalah mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Karena pada dasarnya, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang

perhatian dan minat siswa dalam (Arsyad 2011). Guru harus dapat menggunakan media yang menarik sehingga dapat memusatkan perhatian siswa akan materi yang diajarkan karena sebagaimana Undang-undang No.20 pasal 40 ayat 2 tahun 2003 tentang sisdiknas yang menyatakan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

Proses belajar mengajar tidak terlepas dari komponen pembelajaran karena komponen pembelajaran inilah yang menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran diantaranya: tujuan pembelajaran, materi, pendidik atau guru, peserta didik atau siswa, metode, media pembelajaran, lingkungan atau situasi, dan evaluasi. Pembelajaran pula merupakan suatu proses komunikasi antara sumber belajar dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan suatu media.

(Taufiq, Dewi, dan Widiyatmoko 2014) menyatakan bahwa melalui penggunaan media, memberi harapan meningkatnya hubungan komunikasi sehingga dapat berjalan lancar dan dengan hasil yang maksimal. Pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh siswa apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Keberhasilan sebuah pembelajaran dapat dicapai melalui pembentukan komunikasi yang efektif antar komponen belajar. Salah satu cara untuk membentuk komunikasi efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media

pembelajaran mempunyai peran sebagai teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran.

Komponen belajar juga tidak terlepas dari bahan ajar. Pembelajaran yang menggunakan metode demonstrasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung tentu juga menjadi pengaruh terhadap pemahaman siswa, hal ini membuat pembelajaran kurang menarik dan membosankan. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran secara mandiri dengan sistem daring ialah elektronik modul (E-modul). E-modul merupakan bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga penggunaannya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator atau guru (Prastowo 2011). Salah satu kriteria e-modul adalah *self instructional* yang menjadikan bahan ajar tersebut dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri (Asyhar 2012). E-modul dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dalam belajar karena di dalamnya terdapat petunjuk penggunaannya secara jelas, materi dan segala hal pendukung materi, instruksi pembelajaran, soal latihan hingga rangkuman (*Self Instructional*).

Dari hasil observasi tanggal 5-10 Februari 2021 yang dilakukan di SMK Negeri 2 Padangsidimpuan ternyata mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung belum memiliki e-modul pembelajaran, penyampaian materi hanya secara verbal dan penggunaan media yang sangat monoton yaitu hanya menampilkan *slide* PPT, guru mata pelajaran masih cenderung mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan, kemudian aktivitas belajar siswa belum

optimal dilihat dari riwayat hasil belajar siswa dalam 2 periode sebelumnya seperti terlihat pada tabel 1.1 berikut ini :

Tabel 1.1. Data Hasil Belajar Siswa Kelas XII DPIB Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung SMK Negeri 2 Padangsidempuan Tahun 2019/2020 dan 2020/2021.

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
2020/2021 (Ganjil)	90-100	-	0 %	Sangat Kompeten
	80-89	5	23,81 %	Kompeten
	70-79	5	23,81 %	Cukup Kompeten
	<70	11	52,38 %	Tidak Kompeten
Jumlah		21	100 %	

(Sumber : Guru mata pelajaran SMKN 2 Padangsidempuan)

Dari tabel 1.1 tersebut disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa tahun 2020/2021 ada 11 dari 21 siswa yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) atau dibawah nilai 70 dengan persentase 52,38%, 5 dari 21 siswa rata-rata hasil belajarnya memperoleh nilai 70-79 dengan persentase 23,81%, 5 dari 21 siswa rata-rata hasil belajarnya memperoleh nilai 80-89 dengan persentase 23,81%, dan tidak ada siswa rata-rata hasil belajarnya memperoleh nilai 90-100. Dari uraian hasil observasi diatas dianggap perlu sebuah inovasi yang dapat memotivasi siswa untuk lebih belajar secara optimal, maka dianggap perlu sebuah pengembangan e-modul pembelajaran yang dapat membantu siswa mendapatkan informasi dan mengembangkan pengetahuan yang berkaitan dengan mata pelajaran Aplikasi

Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung. Dan tentunya di masa kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dengan sistem pembelajaran daring/jarak jauh, maka e-modul pembelajaran berbentuk elektronik menjadi pilihan media pembelajaran yang sangat membantu.

Dari latar belakang yang dijabarkan diatas maka diperlukan sebuah inovasi untuk membuat sebuah media pembelajaran berbasis e-modul pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung yang diharapkan dapat membantu siswa dan guru menghadapi keterbatasan ruang pada saat ini. Oleh karena itu penulis mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-modul Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung Di SMK Negeri 2 Padangsidempuan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Belum adanya modul pembelajaran elektronik pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Bangunan di SMK Negeri 2 Padangsidempuan.
2. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran sesuai dengan hasil belajar siswa dalam 2 periode sebelumnya yang menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) terkhusus pada kompetensi dasar 4.20 dan 4.22 yaitu membuat gambar desain interior dengan pencahayaan buatan (*artificial*) dan

membuat desain interior dengan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang.

3. Masih kurangnya penggunaan media dan bahan ajar atau e-modul pembelajaran yang berfungsi sebagai pendamping belajar peserta didik yang dapat menunjang pembelajaran.
4. Sejalan dengan isi kurikulum 2013 yang menekankan pembelajaran secara mandiri atau lebih menitik beratkan proses pembelajaran kepada siswa untuk lebih aktif, ditambah lagi dengan kondisi covid 19 yang mengharuskan pembelajaran secara daring.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, maka perlu dibatasi ruang lingkup pada penelitian ini agar penelitian menjadi fokus dan dapat mengatasi permasalahan yang ada. Adapun batasan masalah pada pengembangan media pembelajaran berbasis e-modul pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung adalah sebagai berikut :

1. Permasalahan hanya dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis modul elektronik (e-modul) dengan menggunakan aplikasi *Macromedia flash*.
2. Kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung di Kelas XII Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK Negeri 2 Padangsidempuan.

3. Materi Pelajaran yang akan diteliti adalah pada Kompetensi Dasar 4.20 dan 4.22 yaitu “Membuat gambar desain interior dengan pencahayaan buatan (*Artificial*) dan membuat desain interior dengan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis e-modul ini adalah :

1. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan *Macromedia Flash* sebagai sumber belajar mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung pada siswa kelas XII DPIB SMK Negeri 2 Padangsidimpuan berdasarkan angket penilaian validitas dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa ?
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan *Macromedia Flash* sebagai sumber belajar mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung pada siswa kelas XII DPIB SMK Negeri 2 Padangsidimpuan berdasarkan angket praktikalitas?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis e-modul ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung yang tepat digunakan untuk pembelajaran siswa kelas XII DPIB SMK Negeri 2 Padangsidempuan.
2. Menilai tingkat praktikalitas media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung bagi siswa kelas XII DPIB SMK Negeri 2 Padangsidempuan.

1.6. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan beberapa manfaat dari pengembangan media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan *Macromedia Flash*, yang penulis susun sebagai berikut :

1. Bagi siswa, selain menambah sumber pembelajaran bagi siswa dan membantu siswa belajar secara mandiri, penelitian ini juga dapat membangkitkan keinginan dan minat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi guru, mengatasi keterbatasan interaksi guru dan siswa, serta membantu guru untuk memperlancar proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013.
3. Bagi sekolah, dapat berfungsi sebagai bahan informasi lembaga pendidikan tentang e-modul pembelajaran dan salah satu acuan media untuk proses pembelajaran di sekolah serta sebagai alternatif sumber pembelajaran.
4. Bagi Peneliti, berguna untuk menambah pengalaman dalam melakukan

penelitian, dan mengetahui cara penyusunan media pembelajaran berbasis e-modul yang baik dan benar serta menarik bagi siswa sehingga dapat membantu di dalam proses pembelajaran.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang akan diharapkan dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan *Macromedia Flash* yang dapat digunakan siswa untuk pegangan ataupun menambah informasi dan pengetahuan sesuai Kompetensi Dasar 4.20 dan 4.22 yaitu membuat gambar desain interior dengan pencahayaan buatan (*artificial*) dan membuat desain interior dengan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang” pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung. Adapun gambaran hasil e-modul ini adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup materi pada pengembangan media pembelajaran berbasis e-modul Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung yaitu pada Desain Interior Gedung dengan menggunakan Aplikasi *Sketchup* dengan kompetensi membuat gambar desain interior dengan pencahayaan buatan (*artificial*) dan membuat desain interior dengan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang.
2. E-modul pembelajaran yang digunakan mempunyai kelebihan yaitu materi yang disajikan lebih lengkap dan menarik dikarenakan tampilan desain media dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* yang bisa digunakan siswa secara mandiri.

3. Untuk evaluasi pada akhir materi ada latihan kegiatan atau uji kompetensi dan praktek.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Melihat kondisi belajar siswa yang kurang produktif dalam 2 periode sebelumnya dan mengingat kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah ialah kurikulum 2013 yang mana memiliki konsep pembelajaran dimana siswa lebih dituntut untuk mencari tahu (*discovery learning*), dengan kata lain kegiatan belajar mengajar mengacu pada pembelajaran mandiri, dan melihat keadaan covid-19 yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar untuk sementara waktu dilaksanakan secara daring. Oleh karena itu, pengembangan e-modul pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung menjadi salah satu hal yang cukup penting bagi keterlaksanaannya kegiatan belajar mengajar pada saat ini. Apalagi mengingat belum adanya ketersediaan modul elektronik pada jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 2 Padangsidempuan.

1.9. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbasis e-modul pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung bagi siswa kelas XII Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Padangsidempuan adalah :

1. Semua siswa Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Padangsidimpuan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis e-modul yang dibuat.
2. Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung merupakan mata pelajaran kompetensi keahlian (C3), dimana tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk membekali siswa dalam pengetahuan dan keterampilan dibidang keahlian yang ditekuni agar mampu menjadi lulusan yang memiliki keterampilan dan siap bersaing di dunia kerja. Hal tersebut bisa dicapai dengan pembelajaran yang layak dan praktis sehingga siswa termotivasi untuk belajar mandiri mengenai materi yang diajarkan dengan menggunakan e-modul pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis e-modul pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung guru tidak perlu repot mengulangi materi yang sudah dijelaskan kepada siswa.
4. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis e-modul pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung yang didesain menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* guru dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar lebih layak dan praktis untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis e-modul pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung memiliki keterbatasan pengembangan, antara lain :

1. Materi yang dibahas pada pengembangan media berbasis e-modul pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung masih terbatas yaitu hanya membahas KD No 4.20 dan 4.22 mengenai pencahayaan buatan (*artificial*) dan membuat desain interior dengan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang.
2. Soal-soal yang ada pada e-modul dikembangkan berdasarkan pada materi yang ada pada e-modul.
3. Validitas pengembangan hanya dilakukan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan pengguna melalui angket yang akan divalidasi oleh para ahli tersebut.
4. Pengembangan ini hanya sampai pada tahap uji praktikalitas yang diberikan kepada pengguna yaitu siswa dan guru melalui angket praktikalisasi untuk mendapatkan kepraktisan pada produk ini.