

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan suatu hal yang penting dan tidak akan terlepas dari proses kehidupan manusia. Kemajuan suatu bangsa juga dapat diukur dengan keberhasilan tujuan pendidikan dalam suatu negara yang memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, baik dari segi spritual, pengetahuan, maupun kemampuan. Dengan adanya sumber daya manusia yang berkualitas suatu bangsa akan mampu menjawab tantangan zaman yang akan selalu berubah. Mutu pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu untuk meningkatkan mutu dari pendidikan dengan cara dilakukannya inovasi secara berkelanjutan pada kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah sistem terdiri dari kumpulan komponen-komponen seperti pendidik, siswa, dan media. Komponen tersebut saling berkaitan antara satu komponen dengan komponen lainnya untuk mewujudkan tujuan dari kegiatan belajar mengajar tersebut. Faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya bagaimana proses pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dalam suatu lingkungan belajar antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang baik didukung oleh semua unsur dalam pembelajaran yang meliputi guru, siswa dan juga lingkungan belajar.

Pembelajaran dilakukan untuk tujuan tertentu maka dari itu semua unsur

pembelajaran harus dipenuhi agar tujuan dari pembelajaran tercapai khusus pada penelitian penulis kali ini pendidikan kejuruan.

Pendidikan kejuruan menurut penjelasan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 15. Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan kejuruan terdiri dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada saat ini menerapkan kurikulum 2013. UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 (19) tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan 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. Kurikulum 2013 menuntut pembelajaran student center, dan siswa dalam hal ini dituntut untuk aktif dalam pembelajaran dikelas maupun diluar kelas, pembelajaran diluar kelas. Dalam kurikulum 2013 guru berperan sebagai fasilitator, hal ini membuat guru perlu menyiapkan sumber pembelajaran yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar dan untuk memberi ruang kepada siswa agar bisa belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan ketertarikan peserta didik. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran dasar desain grafis di SMK N3 Tebo kelas X Jurusan Multimedia bahwa nilai siswa sebelum menggunakan *e-modul* yang mana dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Penilaian Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
≥ 65	3	8,82
≤ 64	31	91,18
Total	34	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa kelas X Multimedia adalah 8,82%, artinya kelas ini tidak tuntas atau di bawah KKM dalam melaksanakan tugas, karena batas ketuntasan yang ditetapkan oleh SMK N 3 Tebo untuk kelas X adalah 65. Permasalahan yang sering menjadi kendala dalam proses belajar mengajar adalah peserta didik kesulitan memahami materi. Indikasi memungkinkan hal itu terjadi karena kurang efektif proses pembelajaran (Iwan Kosasih: 2015). Guru menyampaikan materi pelajaran menggunakan *slide* presentasi. Selain itu materi yang tergolong sulit dipahami oleh peserta didik membuat proses pembelajaran menjadi kurang aktif karena hanya guru sebagai sumber materi dan peserta didik hanya mendengarkan dan juga menjadi hambatan keterbatasan waktu guru dalam memaparkan materi di kelas sehingga guru mengakibatkan kurang efektif pembelajaran (Idn Edo Paska, dkk : 2017).

Faktor yang diduga mengakibatkan kurang efektifnya pembelajaran hasil belajar siswa pada jurusan Multimedia yang terkait mata pelajaran dasar desain grafis yaitu strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu strategi yang kurang tepat adalah pemilihan metode yang digunakan pada mata pelajaran dasar desain grafis menggunakan metode ceramah mengakibatkan sumber belajar yang di dapatkan hanya didapatkan pada guru atau hanya menerima dari guru sedangkan mata pelajaran dasar desain grafis menuntut

peserta didik lebih aktif dan berpikir kreatif. Pada metode ceramah guru akan lebih aktif dari peserta didik mengakibatkan peserta didik kurang diberikan kebebasan dalam berkreatifitas. kurang tepat strategi yang digunakan dengan tujuan yang akan dicapai pada mata pelajaran dasar desain grafis mungkin menjadi salah satu faktor pembelajaran kurang efektif. Sejalan dengan Hadi Gunawan Sakti (2017) mengatakan bahwa guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dimana hanya menerangkan dan membaca materi yang disampaikan mengakibatkan siswa pasif dan guru lebih aktif dari pada peserta didik sehingga peserta didik memiliki keterbatasan dalam menyampaikan kreativitas.

Peserta didik tidak diberikan kemandirian dan kebebasan sehingga menyebabkan kreativitas belajar siswa rendah pada mata pelajaran dasar desain grafis. Kreativitas terlahir dari kemampuan berpikir kreatif hal tersebut juga sangat dibutuhkan nantinya di dunia kerja. (*Career Center Maine Department of Labor USA, 2004*) menyatakan bahwa Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif memang sangat diperlukan karena kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan yang akan melahirkan kreativitas yang diperlukan dunia kerja pada abad 21.

Kompetensi harus dimiliki oleh peserta didik pada abad 21 ada empat kompetensi atau sering disebut dengan 4C (*critical thinking, communication, collaboratio, creativity*) *Creativity* salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa pada abad ke-21, salah satu bentuk untuk mewujudkan kreatifitas adalah siswa diharapkan mampu meningkatkan berpikir kreatif, dengan pentingnya kreativitas, sekolah harus dapat mengusahakan untuk menerapkan pembelajaran

yang mampu meningkatkan kompetensi berfikir kreatif yang dimiliki oleh siswa, hal tersebut sejalan dengan jurnal Lina Sugiyarti dkk (2018) menjelaskan bahwa keterampilan 4C wajib dikuasai dan dimiliki oleh setiap peserta didik untuk menjawab tantangan pada abad 21 dan literasi yang dikembangkan dengan multiliterasi dan 4 pilar pendidikan.

Adapun solusi yang ditawarkan oleh peneliti mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut selain sumber belajar yang didapat dari pendidik diharapkan pula pendidik dapat mengembangkan dan memanfaatkan sumber belajar yang tepat dengan pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran, Supriadi (2015) mengatakan bahwa kegiatan belajar mengajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mencakup interaksi dengan sumber belajar yang memungkinkan peserta didik akan lebih aktif nantinya untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Muhammad Wahyu Setiyadi, dkk (2017) menjabarkan bahwa pengembangan sumber belajar yang baik salah satu solusi menambah pemahaman maupun kompetensi yang akan dicapai.

Melihat dari penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti sebelumnya dan permasalahan yang di hadapi oleh SMK N 3 Tebo jurusan Multimedia dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK N 3 Tebo penulis cukup yakin dengan mengambil judul pengembangan modul pembelajaran dengan strategi *mini project design* ini. Modul pembelajaran dengan strategi *mini project design* ini diharapkan dapat mempengaruhi dalam proses pembelajaran yang awalnya siswa pasif menjadi lebih aktif, mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penggunaan modul pembelajaran dengan strategi *mini project design* ini diharapkan dapat membantu penyampaian materi dari guru

kepada siswa akan lebih mudah, memberikan penugasan yang membuat siswa lebih memahami materi yang dipaparkan di kelas maupun yang dilakukan diluar kelas. Dalam modul pembelajaran ini terdapat konten seperti kegiatan belajar, uraian materi dan lembar kerja siswa berupa beberapa project yang harus diselesaikan dan evaluasi.

Berdasarkan uraian permasalahan yang dihadapi penulis tertarik melakukan penelitian pengembangan *e-modul* pembelajaran keterampilan berpikir kreatif menggunakan strategi *mini project design*. Dengan meningkatnya keterampilan berpikir siswa diharapkan meningkat pula hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, didapatkan identifikasi masalah yang didapatkan sebagai berikut:

1. Pemilihan strategi pembelajaran belum mampu mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. mata pelajaran dasar desain grafis.
2. Siswa kurang aktif di saat proses pembelajaran dasar desain grafis sehingga mengakibatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dan hasil belajar yang bisa di anggap rendah.
3. Siswa tidak diberikan secara leluasa dan kebebasan untuk mengeksplorasikan pemikiran kreatif siswa sehingga kreativitas siswa pun rendah.
4. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi dasar desain grafis.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, pengembangan modul pembelajaran dengan strategi *mini project design* ini akan dibuat menggunakan beberapa

aplikasi seperti *Ms.Word*, *Corel Draw*, dan *photoshop* dan difokuskan pada e-modul pembelajaran dengan strategi *mini project design* yang dibuat hanya untuk mata pelajaran dasar desain grafis yang akan dilakukan terhadap siswa Jurusan Multimedia kelas X SMK N 3 Tebo.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan modul pembelajaran keterampilan berpikir kreatif dengan strategi *mini project design* pada mata pelajaran dasar desain grafis?
2. Bagaimana aspek validitas, praktilitas, dan efektifitas modul pembelajaran keterampilan berpikir kreatif dengan strategi *mini project design* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat diambil tujuan dari penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

1. Untuk menghasilkan modul pembelajaran keterampilan berpikir kreatif dengan strategi *mini project design* pada pembelajaran Dasar Desain Grafis.
2. Untuk mengetahui kelayakan validitas, praktilitas, dan efektifitas modul pembelajaran keterampilan berpikir kreatif dengan strategi *mini project design* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian Pengembangan modul pembelajaran dengan strategi *mini project design* pada pembelajaran Dasar Desain Grafis ini yang akan dilakukan diharapkan memberikan manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Pengembangan modul pembelajaran dengan strategi *mini project design* ada pembelajarn Dasar Desain Grafis di SMK N 3 Tebo memberikan informasi mengenai materi secara detail untuk siswa.
- b. Pengembangan modul pembelajaran dengan strategi *mini project design* diharapkan dapat menjadi acuan untuk terus mengembangkan sumber belajar yang inovatif dan mampu memberikan kebebasan berfikir kreatif pada peserta didik dalam pembelajaran.
- c. Diharapkan konsep modul pembelajaran dengan strategi *mini project design* yang dikembangkan penulis dapat digunakan dalam meningkatkan mutu pendidikan dan kompetensi berpikir kreatif siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat mempermudah pemahaman dari peserta didik mengenai materi dari pembelajaran.
- b. Memberikan sumber belajar yang membantu siswa dalam melakukan proses belajar mengajar yang dilakukan.
- c. Mampu menjadi sumber belajar yang diharapkan membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.
- d. Diharapkan pengembangan modul pembelajaran dengan strategi *mini project design* ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

G. Spesifikasi Produk pengembangan

1. Modul pembelajaran dengan strategi *mini project design* ini dikembangkan menggunakan beberapa software seperti *Ms. Word*, *photoshop*, *PDF*,

coreldraw serta *3D pageflip* untuk membuat modul elektronik.

2. Modul pembelajaran dengan strategi *mini project design* ini terdapat hasil akhir yaitu modul cetak dan modul elektronik.
3. Modul pembelajaran dengan strategi *mini project design* ini diharapkan digunakan oleh siswa untuk mengeluarkan pemikiran kreatif dari peserta didik.
4. Modul pembelajaran dengan strategi *mini project design* ini terdapat materi yang mengarahkan siswa kepada beberapa mini project yang akan diselesaikan.
5. Modul dengan strategi *mini project design* dapat dipakai untuk pembelajaran oleh peserta didik kelas X Multimedia dan guru pembelajaran dasar desain grafis.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Uji coba modul dengan strategi *mini project design* ini akan dilakukan pada paket keahlian multimedia di kelas X SMK N 3 Tebo.
2. Produk media dikembangkan dalam bentuk modul.
3. Modul pembelajaran yang dibuat hanya meliputi pengujian Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas.
4. Materi pembelajaran dalam emodul pembelajaran adalah materi pembelajaran dasar desain grafis.