

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Saat ini Indonesia menghadapi era Revolusi Industri 4.0 (RI 4.0). Untuk menghadapi era Revolusi Industri 4.0 para pelaku pendidikan harus sigap terhadap berbagai perubahan. Era Revolusi Industri 4.0 merupakan tantangan berat bagi guru Indonesia. Pendidikan adalah tantangan besar abad ini, jika tidak mengubah cara mendidik dan belajar-mengajar, 30 tahun mendatang akan mengalami kesulitan besar. Pendidikan dan pembelajaran yang syarat dengan muatan pengetahuan mengesampingkan muatan sikap dan keterampilan sebagaimana saat ini terimplementasi, akan menghasilkan siswa yang tidak mampu berkompetisi dengan mesin. Dominasi pengetahuan dalam pendidikan harus diubah agar kelak anak-anak muda Indonesia mampu mengungguli kecerdasan mesin (Jack, 2018).

Sistem pendidikan membutuhkan gerakan baru untuk merespon era Revolusi 4.0 diantaranya gerakan yang dicanangkan oleh pemerintah adalah gerakan literasi baru sebagai penguat bahkan menggeser gerakan literasi lama. Gerakan literasi baru yang dimaksudkan terfokus pada tiga literasi utama yaitu literasi digital, literasi teknologi dan literasi manusia (Aoun, 2018).

Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktik untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dengan sumber daya (AECT, 2008)

Satu diantaranya kemampuan yang dibutuhkan dalam menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 terhadap dunia pendidikan adalah literasi digital dimana Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai sekolah yang menyiapkan lulusan yang memiliki kompetensi dibidang digital. SMK di Indonesia tersurat dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 18 ayat 2 dan 3. SMK merupakan bagian dari pendidikan menengah yang ada di Indonesia selain Sekolah Menengah Umum. Sekolah Kejuruan adalah sekolah yang menyelenggarakan pendidikan mengembangkan sikap profesional (Pasal 1 ayat 2 Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 323/U/1997 tentang penyelenggaraan Pendidikan Sistem Ganda pada Sekolah Menengah Kejuruan). SMK memiliki mata pelajaran Dasar Desain Grafis pada Jurusan Multimedia yang mana mata pelajaran ini merupakan langkah awal mempersiapkan lulusan dengan kompetensi dibidang desain grafis berbasis digital, untuk itu guru perlu memiliki kemampuan mengelola informasi, pemanfaatan media, pemilihan metode, sistem penilaian, dan penggunaan sarana dan prasarana yang tepat sesuai dengan kebutuhan (Aect, 2014).

Menurut Regeluth dan Merrill (1979), dalam kondisi pembelajaran terdapat beberapa variabel yang mempengaruhi penggunaan variabel metode, yaitu tujuan dan karakteristik bidang studi, kendala dan karakteristik bidang studi, dan karakteristik peserta didik. Tujuan pembelajaran merupakan acuan dalam memperoleh hasil pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan. Tujuan pembelajaran dapat menjadi arah dalam menentukan sesuatu yang ingin kita dapatkan dalam pembelajaran. Tujuan pengajaran dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis yang sejalan dengan dua jenis strategi pengorganisasi pengajaran (strategi makro dan mikro), yaitu

tujuan umum dan tujuan khusus. Sedangkan karakteristik bidang studi didefinisikan sebagai aspek-aspek pada suatu bidang studi yang dapat memberikan landasan yang berguna dalam mendeskripsikan strategi pembelajaran (Regeluth dan Merrill, 1979)

Saat ini Pandemi Covid-19 telah membuat Pemerintah mengambil kebijakan menerapkan pembelajaran secara daring dari rumah untuk menggantikan pembelajaran konvensional yang selama ini dilakukan secara tatap muka. Kebijakan pembelajaran daring ini tentu berdampak pada efektivitas pembelajaran apabila belum diikuti oleh kesiapan sekolah, pendidik, dan siswa untuk melaksanakan pembelajaran secara daring, terutama pada mata pelajaran tertentu seperti pada Mata Pelajaran Produktif Kejuruan Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 1 Gorontalo yang mana lebih banyak praktikum dari pada teorinya.

Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Gorontalo diperoleh data bahwa kesenjangan yang ditemukan selama penyelenggaraan proses kegiatan pembelajaran daring pada masa Pandemi Covid-19 pada mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Negeri 1 Gorontalo adalah kurangnya pemahaman siswa dengan materi desain grafis terlebih ada beberapa siswa yang tidak begitu menyukai mata pelajaran ini karena kurang begitu paham akan materi serta motivasi siswa yang masih rendah. Hal tersebut dipengaruhi beberapa faktor antara lain kurangnya stimulan dalam upaya semangat belajar siswa yang disebabkan belum dikembangkannya bahan ajar digital untuk mata pelajaran dasar desain grafis pada jurusan multimedia yang sesuai dengan kebutuhan yang membuat suasana pembelajaran daring pada masa Pandemi Covid-19 ini cenderung monoton dan kurang efektif, dan berdampak pada hasil belajar siswa dimana sebanyak 15 siswa dari 30 jumlah siswa mendapat nilai dibawah KKM

yaitu 78 pada ujian semester ganjil diselenggarakan. Tidak terpenuhinya nilai KKM oleh siswa menjadi suatu permasalahan apalagi pada tidak tuntasnya mata pelajaran produktif kejuruan yaitu dasar desain grafis. Permasalahan ini disebabkan karena pembelajaran yang kurang efektif karena pembelajaran dilakukan secara daring pada masa Pandemi Covid-19 dan bahan yang digunakan tidak sesuai dengan kondisi belajar dan kondisi siswa saat ini.

Agar kegiatan belajar mengajar daring menjadi menarik dan kreatif, inovatif dan motivatif peneliti bermaksud untuk mengembangkan modul ajar digital yang didalamnya terdapat berbagai fasilitas atau unsur-unsur yang dimiliki oleh elektronik modul menggunakan 3D Pageflip Profesional yang tersusun didalamnya seperti teks, gambar, foto, video, film animasi dalam bentuk program perangkat lunak computer sebagaimana modul digital yang dikembangkan layak untuk menjadikan pedoman bahan ajar yang berbentuk modul yang nantinya diharapkan dapat menjadi alat bantu yang menarik perhatian siswa dan dapat membantu proses dalam kegiatan belajar mengajar daring agar menambah variasi dalam mengembangkan modul ajar digital mata pelajaran dasar desain grafis agar bahan ajar tidak monoton. Alasan peneliti mengambil mata pelajaran dasar desain grafis karena karena belum menggunakan modul ajar digital dan ingin mengembangkan supaya siswa tertarik pada modul ajar yang dikembangkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Oka (2019) Pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbasis Componen Display Theory (CDT) pada mata kuliah Multimedia jurusan Teknologi Pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa bahan ajar interaktif yang layak dan efektif serta signifikan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar. Metode pengembangan desain pembelajaran menggunakan

*Component Display Theory* (CDT). Hasil analisis dalam uji coba lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar interaktif berbeda. Penelitian lain yang dilakukan oleh Lilis (2019) Pengembangan bahan ajar digital pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X Program Keahlian Teknik Elektro Industri di SMK Negeri 4 Pandenglang dengan menggunakan sebagai berbagai aplikasi dan rancangannya dan akhir digitalisasi bahan ajar modul dengan menggunakan aplikasi. Dalam penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D).

Dari kedua penelitian diatas maka dipilih bahan ajar digital berupa Modul Ajar digital. Modul ajar berbentuk digital dengan menggunakan software 3D Pageflip membuat bahan ajar yang berupa modul ajar digital membuatnya lebih menarik dengan tampilan yang lebih nyata ditambah ditambah dengan gambar-gambar maupun video pembelajaran yang bias lebih menunjang pemahaman siswa..

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Bahan ajar digital untuk mata pelajaran Dasar Desain Grafis siswa kelas X Multimedia belum dikembangkan yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi belajar siswa.
2. Bahan ajar yang digunakan oleh guru maupun siswa hanya menggunakan media cetak seperti modul dan buku lainnya dalam pembelajaran.

3. Motivasi siswa kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Gorontalo dalam menerima pembelajaran daring cenderung rendah, yang mengakibatkan siswa merasa bosan, pasif, dan kesulitan memahami pada pembelajaran dasar desain grafis
4. Siswa membutuhkan bahan ajar yang mampu memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak, agar mudah dipahami.

### **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain bahan ajar pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan *Component Display Theori* (CDT) ?
2. Apakah Bahan Ajar yang dikembangkan dengan dengan CDT dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan desain pembelajaran Dasar Desain Grafis menggunakan *Component Display Theory* (CDT) di kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Gorontalo
2. Untuk menghasilkan pengembangan bahan ajar berupa modul ajar digital yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa

### **E. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoretis

Pengembangan Modul Ajar Digital yang diharapkan adalah: (1) sebagai studi kajian dalam kerangka studi literatur dalam penelitian dan pengembangan selanjutnya, khusus pengembangan Modul Ajar Digital.

## 2. Secara Praktis

### a) Manfaat bagi siswa

Memperkaya alternatif perluasan akses sumber belajar untuk siswa yang menempuh mata pelajaran dasar desain grafis selain buku cetak, khususnya di jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Gorontalo dan sebagai alternatif bagi siswa yang mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga perbedaan ini terfasilitasi dengan bahan ajar Digital .

### b) Manfaat bagi guru

Untuk dimanfaatkan oleh guru dalam memperkaya pola pengajaran dan pembelajaran dengan pola guru berbagi dengan media.

### c) Manfaat bagi sekolah

Bahan Ajar Digital ini diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar siswa sehingga menghasilkan siswa yang mampu mencapai hasil belajar siswa yang maksimal dalam pembelajaran.