

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi sekarang ini, teknologi komunikasi dan informasi terus mengalami perkembangan yang begitu pesat, hal ini memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan dan mengikuti perkembangan teknologi terhadap usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan, terutama dalam penyesuaian penggunaannya terhadap dunia pendidikan khususnya proses pembelajaran di sekolah. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang maju seperti sekarang ini mampu merubah gaya hidup manusia baik dalam hal bekerja, bermain, bersosialisasi dan belajar. Teknologi di era sekarang dengan mudahnya masuk kedalam kehidupan kita, termasuk salah satunya kedalam bidang pendidikan dalam bentuk pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Getuno, dkk (2015:1) yaitu;

Teaching and learning worldwide has gone through a transformation that has seen traditional delivery of learning material augmented by the use of Information and Communication Technologies (ICT). (Belajar dan mengajar di seluruh dunia telah melalui transformasi yang bisa dilihat melalui penyampaian pembelajaran tradisional materi ditambah dengan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT).

Berdasarkan penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa perkembangan teknologi pada era sekarang sangat membantu kegiatan manusia dalam mengerjakan aktifitasnya. Selain itu, perkembangan teknologi juga memberikan manfaat dalam dunia pendidikan seperti adanya bahan ajar yang mampu merangsang keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar di sekolah.

Di dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi banyak menghasilkan berbagai macam inovasi baru untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu banyaknya variasi bahan ajar yang di gunakan oleh para guru di sekolah. Menurut Abdul Majid (2016) bahan ajar merupakan suatu bahan pelajaran yang berupa materi yang dikemas sesuai kurikulum yang digunakan untuk mencapai standar kompetensi dasar yang sudah ditentukan. Sedangkan menurut Wasino (dalam Ilmiawan, 2018:102) bahan ajar adalah materi pelajaran yang dikemas secara terstruktur sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk peserta didik. Selain itu menurut Marlina dan Mu'awwanah (2017) bahan ajar adalah alat pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik yang berupa materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Penggunaan bahan ajar juga harus disesuaikan dengan minat peserta didik dalam menyikapi kemajuan teknologi. Peserta didik jaman sekarang sangat antusias dengan segala sesuatu yang berbau teknologi modern, hal ini hendaknya dapat dimanfaatkan guru untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang baik.

Proses pembelajaran tidak akan pernah terlepas dengan adanya masalah belajar. Ada beberapa faktor yang jadi penyebab turunnya minat belajar peserta didik, salah satunya adalah kurangnya sarana atau sumber belajar yang tidak mengikuti perkembangan teknologi. Munculnya perubahan dan pergeseran paradigma belajar memberikan dampak yang besar pada berbagai aspek pembelajaran, salah satunya adalah pengembangan bahan ajar yang sangat perlu untuk berintegasi dengan perkembangan teknologi saat ini. Pembelajaran era

sekarang telah dikembangkan dengan sistem berpusat pada peserta didik, dimana pembelajaran tersebut wajib melibatkan keaktifan peserta didik dan mampu menggali potensi dalam diri peserta didik. Bahan ajar yang inovatif dan interaktif memiliki peran penting guna mencapai hasil belajar yang baik. Kebutuhan terhadap bahan ajar yang inovatif dan interaktif digunakan untuk merangsang minat belajar peserta didik sebagai media dalam pembelajaran. Tinggi rendahnya kualitas pendidikan tidak terlepas dari bahan ajar yang digunakan. Guru dituntut untuk kreatif dalam melakukan berbagai inovasi pembelajaran, salah satunya inovasi terhadap bahan ajar. Salah satu masalah penting dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan bahan ajar yang tepat untuk membantu siswa mencapai kompetensi. Pentingnya bahan ajar dalam proses pembelajaran, maka perlu dilakukan suatu pengembangan bahan ajar inovatif yang sangat penting dilakukan untuk mendukung konvensional menjadi pembelajaran yang berpusat pada kegiatan peserta didik sebagaimana yang diinginkan dalam kurikulum nasional. Namun pada pelaksanaan pembelajaran di MTS Terpadu Mardhatilah khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya guru masih menerapkan pembelajaran konvensional, dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru dan peserta didik akan mengerjakan tugas bila guru memberikan latihan soal. Sehingga peserta didik tidak memiliki motivasi yang tinggi dalam proses belajar mengajar di dalam kelas dan tidak bisa mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki peserta didik.

Mata pelajaran Seni Budaya sendiri merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai keanekaragaman dalam seni rupa dan seni pertunjukan. Selain itu, mata pelajaran Seni Budaya juga merupakan mata pelajaran yang cukup

menarik dan mempunyai banyak perbedaan yang kontras dengan mata pelajaran yang lainnya, karena mata pelajaran Seni Budaya mengajarkan pada peserta didik untuk mengasah kreativitas, inspirasi dan imajinasi untuk berekspresi dalam memvisualisasikan seni kedalam wujud 2 dimensi dan 3 dimensi (Sholihudin, 2016: 130). Sehingga dalam mempelajari mata pelajaran Seni Budaya sangat dibutuhkan media perantara seperti gambar, video, animasi untuk penggambaran materi agar dapat lebih mudah untuk dipahami peserta didik.

Saat ini, penggunaan bahan ajar dalam proses belajar mengajar di sekolah masih terbatas, salah satunya di Madrasah Tsanawiyah Terpadu Mardlatillah. Dimana peserta didik hanya menggunakan LKS dan buku paket pelajaran sebagai sumber belajar. Sedangkan seharusnya guru dan peserta didik dapat memaksimalkan penggunaan fasilitas sekolah yang lain sebagai sarana belajar seperti komputer, speaker, LCD dan lain sebagainya. Kurangnya penggunaan bahan ajar tersebut kemudian berdampak pada banyaknya peserta didik yang kurang semangat mengikuti proses belajar mengajar di kelas khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya, sehingga proses pembelajaran di kelas sangat kurang efektif. Dari hasil penelitian yang dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Terpadu Mardlatillah khususnya kelas VIII B peserta didik masih banyak mendapatkan nilai rendah pada mata pelajaran Seni Budaya. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat belajar peserta didik dan minimnya bahan ajar membuat para peserta didik kelas VIII B kurang minat dan cepat merasa bosan terhadap pelajaran Seni Budaya. Selain penjelasan diatas, Sebagian besar bahan ajar yang terdapat di sekolah kebanyakan dibuat dalam bentuk cetak seperti buku paket. Bahan ajar seperti ini cenderung monoton dan kurang diminati oleh peserta didik. Sehingga

perlu adanya pembaruan dalam membuat bahan ajar yang mampu menarik minat peserta didik untuk belajar. Adapun hasil nilai peserta didik Kelas VIII B pada mata pelajaran Seni Budaya dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1
Nilai Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Terpadu Mardlatillah.

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai Harian			Rata-Rata UTS
			1	2	3	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	VIII B	36	67,77	72,77	71,94	69,97

Berdasarkan data pada tabel 1.1, dapat disimpulkan bahwa nilai kelas VIII B yang terdiri dari 36 peserta didik dimana ada 15 dari 36 peserta didik yang masih belum tuntas untuk menempuh mata pelajaran Seni Budaya yang mana acuan nilai KKM pada mata pelajaran Seni Budaya adalah 65. Oleh karena itu perlu adanya inovasi baru dalam proses belajar mengajar salah satunya yaitu mengenai bahan ajar Seni Budaya yang harus dikemas dalam sebuah bahan ajar yang menarik agar dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar, dan juga mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengembangkan kreativitas yang dimilikinya. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan yaitu bahan ajar *E-Modul*.

Modul pembelajaran adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik. Dengan adanya modul peserta didik akan memiliki sumber belajar yang dapat diimplementasikan secara mandiri, dan dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang diikutinya. Modul yang dipakai saat ini untuk proses belajar mengajar biasanya masih menggunakan kertas. Setiap peserta didik mempunyai sikap yang berbeda-beda tentunya, ada yang senang dengan membaca modul

kertas dan ada juga yang kurang senang. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi akan terus mengalami perkembangan seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia seperti dalam bidang pendidikan. Manfaat penggunaan media sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran antara lain dapat menambah pengetahuan yang ada didalam kelas dan dapat membangkitkan cara berpikir peserta didik. Penggunaan symbol “e” yang sering diartikan sebagai elektronik sudah mulai banyak bertambah dan diterapkan di hampir semua bidang seperti *e-education*, *e-government*, *e-learning* dan lain sebagainya.

E-modul merupakan bahan ajar yang dinilai inovatif untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Suryadi (dalam Herawati dan Ali, 2018:182) menjelaskan bahwa *E-Modul* merupakan media inovatif yang mampu meningkatkan minat belajar pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiono, dkk (dalam Seruni dkk, 2019: 49) bahwa modul elektronik merupakan sebuah bentuk bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis dan ditampilkan dalam format elektronik, yang mana di dalamnya terdapat audio, animasi, dan navigasi yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Dalam *E-modul*, guru bisa memasukkan gambar animasi atau video, audio, dan lain-lainnya untuk membantu guru sebagai pendukung pembelajaran dan sebagai sumber informasi yang akan diberikan kepada peserta didik. Tidak hanya pada guru, peserta didik juga akan merasa sangat mudah dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran yang berbasis teknologi ini karena praktis dan diakses kapan saja sesuai kebutuhan. Sebagai bahan ajar yang inovatif, sebaiknya *E-modul* dikembangkan oleh guru itu sendiri agar sesuai dengan karakter siswa dan metode pembelajaran yang akan digunakan. Peserta didik diharapkan mampu

memperluas ilmu wawasan dengan mempelajari materi-materi tambahan yang diberikan didalam modul. Kegiatan ini bertujuan untuk memberi pelatihan kepada guru untuk membuat *E-modul* yang berbasiskan pendekatan saintifik. Dengan demikian sebenarnya dapat memotivasi kemandirian belajar peserta didik serta dapat menjadi dorongan kreativitas bagi peserta didik.

Dari latar belakang diatas, untuk menyeimbangkan gaya belajar peserta didik yang bervariasi, dan dapat dilakukan oleh guru yang juga memiliki minat belajar sekalipun, maka perlu dikembangkan bahan ajar yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran. Salah satunya peneliti ingin mengembangkan bahan ajar *E-Modul* pada mata pelajaran Seni Budaya yang bertujuan untuk mempermudah dan meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah. Dengan model pengembangan Hannafin and Peck yang peneliti gunakan peserta didik bisa lebih tertarik untuk mempelajari materi Seni Budaya lebih terasa nyata. Oleh karena itu peneliti mengagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* menggunakan model Hannafin and Peck pada mata pelajaran Seni Budaya siswa Kelas VIII di MTS Terpadu Mardlatillah Tahun Pelajaran 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, terdapat beberapa identifikasi masalah, yaitu:

1.2.1 Kurangnya penggunaan bahan ajar inovatif oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran Seni Budaya.

1.2.2 Banyak terdapat fasilitas sekolah seperti komputer, speaker, namun fasilitas tersebut tidak digunakan secara maksimal.

1.2.3 Minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII di MTS Terpadu Mardlatillah masih tergolong rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan *E-Modul* mata pelajaran Seni Budaya dengan model *Hannafin and Peck*, khususnya pada peserta didik kelas VIII di MTS Terpadu Mardlatillah berupa bahan ajar elektronik berbentuk *E-Modul* pembelajaran. Terhadap bahan ajar ini dilakukan uji validitas pengembangan produk yang meliputi uji dari para ahli (ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran), uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah rancang bangun produk pengembangan *E-modul* menggunakan model Hannafin and Peck pada mata pelajaran Seni Budaya siswa Kelas VIII di MTS Terpadu Mardlatillah Tahun Pelajaran 2020/2021?

- (2) Bagaimanakah validitas produk pengembangan *E-modul* menggunakan model Hannafin and Peck pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII di MTS Terpadu Mardlatillah Tahun Pelajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pengembangan *E-modul* Seni Budaya Guna Meningkatkan Hasil Belajar adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mendeskripsikan proses rancang bangun produk Pengembangan *E-modul* Menggunakan Model Hannafin and Peck Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas VIII di MTS Terpadu Mardlatillah Tahun Pelajaran 2020/2021.
- (2) Untuk menguji validitas produk Pengembangan *E-modul* Menggunakan Model Hannafin and Peck Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas VIII di MTS Terpadu Mardlatillah Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pijakan teoritis serta menambah pengetahuan dan inovasi terutama dalam *E-Modul* khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya di MTS Terpadu Mardlatillah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan penggunaan e-modul ini khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya, diharapkan peserta didik lebih termotivasi dalam belajar, karena dengan menggunakan e-modul, pembelajaran yang akan disajikan lebih menarik. Tujuan dari hal tersebut adalah agar peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Penggunaan e-modul dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Menambah koleksi bahan ajar disekolah yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu pada saat pembelajaran dikelas maupun pembelajaran individu.

d. Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah masukan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah E-Modul menggunakan model Hannafin and Peck pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII di MTS Terpadu Mardhatillah tahun pelajaran 2020/2021. Adapun spesifikasi produk pengembangannya sebagai berikut.

1. *E-Modul* ini dikembangkan untuk memfasilitasi peserta didik kelas VIII agar dapat belajar secara mandiri tanpa bimbingan guru pada mata pelajaran Seni Budaya serta dapat dioperasikan menggunakan Komputer/Laptop.
2. E-Modul tersusun dalam tiga bagian yaitu: bagian awal, bagian inti, dan bagian penutup.
3. Didalam e-modul terdapat konten seperti teks, gambar, dan video yang diperuntukan untuk menunjang isi dari *e-modul* agar mudah dipahami oleh peserta didik dan untuk menarik minat belajar peserta didik.
4. *E-Modul* ini dikembangkan menggunakan aplikasi *flip PDF professional*, sebagai program utama dengan berbantuan beberapa program seperti microsoft word 2016, Adobe Photoshop CS5 dan Corel Draw X7.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik ditingkat sekolah menengah pertama (SMP/MTS), ingin mendapatkan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan. Dalam pembelajaran tersebut pendidik harus bisa memfasilitasi peserta didiknya dengan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar, atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, serta pembelajaran dapat lebih bermakna dan menyenangkan namun dapat memacu daya berpikir kritis peserta didik. Pentingnya pengembangan *E-Modul* ini diharapkan peserta didik dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu peserta didik akan mudah memahami materi yang akan dipelajari karena dapat berkaitan dengan kehidupan nyata dan siswa juga dapat mempelajari diluar sekolah.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dalam pengembangan ini, yaitu guru memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer/laptop dan siswa juga mampu mengoperasikan komputer, *E-Modul* yang dikembangkan digunakan untuk memfasilitasi peserta didik untuk belajar mandiri, serta fasilitas di MTS Terpadu Mardhatillah untuk menampilkan media *E-Modul* dirasa telah mendukung dalam pengembangan media pembelajaran ini. Penelitian pengembangan ini tentu memiliki keterbatasan dalam pengembangannya, antara lain sebagai berikut.

1. *E-Modul* ini dikembangkan hanya untuk memfasilitasi peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Seni Budaya di MTS Terpadu Mardhatillah.
2. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa bahan ajar elektronik dan hasilnya dapat berupa *Flip PDF Professional*.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terdapat istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, menguji validitas dan keefektifan produk yang dihasilkan dalam bidang pendidikan.
2. Menurut Marlina dan Mu'awwanah (2017) bahan ajar adalah alat pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik yang berupa materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi untuk mencapai tujuan yang diharapkan

3. Model *Hannafin and peck* adalah suatu model desain pengajaran yang melibatkan tiga fase yaitu: Analisis kebutuhan, desain, dan pembembangan dan implementasi.
4. *E-Modul* adalah sebuah modul versi elektronik yang disajikan secara sistematis sehingga peserta didik dapat belajar mandiri tanpa bantuan seorang fasilitator atau guru.
5. Mata pelajaran Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang cukup menarik dan mempunyai banyak perbedaan yang kontras dengan mata pelajaran yang lainnya, karena mata pelajaran Seni Budaya mengajarkan pada peserta didik untuk mengasah kreativitas, inspirasi dan imajinasi untuk berekspresi dalam memvisualisasikan seni kedalam wujud 2 dimensi dan 3 dimensi (Sholihudin, 2016: 130).

