

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kriteria untuk menilai kemajuan suatu bangsa, suatu bangsa dapat dikatakan maju salah atau tidaknya, salah satu kriteria tersebut adalah maju atau tidaknya pendidikan di dalam bangsa. Seiring dengan perkembangan globalisasi dan IPTEK, pendidikan terus berjalan mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan teknologi di dunia ini semakin meningkat, hampir semua aktivitas yang kita lakukan sehari-hari menggunakan sistem teknologi. Kemajuan teknologi di era globalisasi modern ini dapat kita terapkan dalam dunia pendidikan karena semakin banyak sarana canggih untuk mempercepat proses pembelajaran yang disampaikan hal ini seperti yang diungkapkan oleh (Yudiari & Parmiti, 2015) adalah *“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)”*. (Proses belajar mengajar di seluruh dunia telah mengalami transformasi yang dapat dilihat melalui penyampaian materi pembelajaran tradisional ditambah dengan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT). Kemajuan teknologi modern secara signifikan membantu orang melakukan rutinitas sehari-hari. Kemajuan teknologi ini digunakan dalam berbagai industri, termasuk pendidikan. Pendidikan dan teknologi merupakan suatu unsur yang sangat penting dan saling berkaitan dalam perkembangannya. Penggunaan teknologi terbukti dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena tampilan yang lebih menarik

sehingga peserta didik akan terhindar dari rasa jenuh selama mengikuti pelajaran. Namun, banyak pengguna yang menyalahgunakan teknologi dan internet. Misalnya, penggunaan *gadget* secara terus-menerus yang tidak penting, dan menggunakan internet secara negatif seperti penipuan, berita hoax, dan media-media yang tidak senonoh dapat berdampak buruk terhadap pembelajaran di kelas.

Makna dari teknologi dalam pembelajaran merupakan aplikasi atau media yang telah dirancang secara modern dan dimanfaatkan sebagai teori dan praktik dalam pembelajaran sebagai sumber belajar. Penggunaan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan, di manfaatkan sebagai media pembelajaran di dalam proses pembelajaran untuk membuat peserta didik lebih nyaman dan tidak terkesan jenuh dan monoton karena penyampaian materi yang lebih variatif dan modern. Namun guru Seni Budaya, di MTs At-Taufiq mengatakan, media pembelajaran yang digunakan didalam mengajar tidak ada variasi, hanya berpatokan dengan media Power Point saja. Seperti dikatakan oleh (Dwiyogo, 2008), “Pembelajaran adalah upaya menata lingkungan sebagai sumber belajar agar terjadinya proses belajar pada diri pembelajar”. Pada saat ini, pendidikan wajib ditempuh untuk memperoleh pengetahuan yang luas. Dalam hal ini, tujuan sebenarnya dari pendidikan adalah memberi modal awal untuk masa depan yang cerah, sehingga mampu bersaing untuk mendapatkan pekerjaan. Karena pada kenyataannya, manusia harus bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Maka, pendidikan sangat penting untuk didapatkan. Dalam dunia pendidikan, teknologi yang berkembang pesat ini harus dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, baik sebagai media pembelajaran maupun sebagai sumber informasi dan lainnya. Sistem

teknologi akan memudahkan pekerjaan guru dan siswa di sekolah tergantung dari manfaat yang didapat dari masing-masing individu.

Saat ini MTs At-Taufiq belum menerapkan proses pembelajaran dengan sistem teknologi yang dikembangkan. Walaupun di MTs At-Taufiq telah dilengkapi dengan berbagai alat bantu, termasuk komputer; beberapa siswa bahkan memiliki laptop di rumah. Beberapa sekolah beranggapan jika sistem pembelajaran berbasis teknologi berdampak negatif atau proses pembelajarannya tidak mulus, beberapa institusi akan rugi. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil dari observasi awal penelitian dengan melakukan wawancara dengan guru Seni Budaya di MTs At-Taufiq. Bapak Idham selaku guru Seni Budaya berpendapat bahwa siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional atau kurang baik akan bosan dengan cara belajar yang sama, siswa hanya akan belajar sesuai proses dan tidak paham tentang apa yang dipelajari karena ilmu belum terserap dengan baik. Peserta didik tidak akan memiliki banyak motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran di sekolah dan tidak akan tertarik untuk belajar. Padahal, banyak faktor yang menyebabkan berkurangnya minat belajar siswa di sekolah, salah satunya adalah penggunaan sarana prasarana yang tidak mengikuti perkembangan teknologi. Seperti yang telah disebutkan di atas, guru lebih suka menggunakan pembelajaran konvensional dengan menggunakan alat bantu seperti buku ajar, modul, LKS, dan lainnya dalam bentuk cetakan. Oleh karena itu, minat belajar peserta didik menjadi turun dan berpengaruh besar terhadap nilai yang diperoleh oleh peserta didik, hal ini dibuktikan berdasarkan data sebagai berikut.

Tabel 1.1
 Nilai Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas
 VIII di Mts At-Taufiq

| No | Kelas | Jumlah Siswa | Rata-Rata UTS |
|----|-------|--------------|---------------|
| 1. | VIII | 26 | 69,96 |

Oleh karena itu, penggunaan dan pemanfaatan teknologi sangat diinginkan, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran di sekolah.. (Arsyad, 2014) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Sebagai tambahan (Arsyad, 2010) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian siswa”. Sebagai tambahan, Tim P2M LPPM UNS, (2013) menyatakan bahwa “modul elektronik dapat didefinisikan sebagai alat pembelajaran yang dirancang secara elektronik, berisi materi sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan”.

E-modul adalah alat pendidikan atau media pembelajaran yang meningkatkan pembelajaran siswa. Menurut (Herawati & Muhtadi, 2018) menjelaskan bahwa *E-Modul* adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Seruni et al., 2019) bahwa modul elektronik merupakan bentuk bahan materi pembelajaran mandiri yang disusun dan ditampilkan secara sistematis dalam format elektronik, termasuk audio, video, animasi, dan navigasi yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik.

Dalam *E-modul*, guru juga dapat memasukkan gambar animasi atau video, audio, dan lain-lainnya. Guna untuk membantu guru sebagai fasilitator pembelajaran dan sumber informasi yang akan diberikan kepada siswa. Tidak hanya guru, siswa juga akan merasa sangat mudah dan nyaman untuk ikut dalam proses pembelajaran yang didukung oleh teknologi saat ini, karena praktis dan dapat diakses saat dibutuhkan. “Pembelajaran yang berlangsung tentunya tidak terlepas dari komponen umum perencanaan pembelajaran, komponen tersebut salah satunya adalah penggunaan media dan sumber belajar” (Rahayu & Sukardi, 2021).

Berdasarkan dari latar belakang di atas, agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan guru dapat menggunakan berbagai metode pengajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, Sangat penting untuk menyediakan materi pendidikan yang dapat mengatasi masalah dengan proses pembelajaran.. Salah satunya adalah keinginan peneliti untuk menyediakan sumber ajar E-Modul untuk kelas VIII bidang seni budaya dengan tujuan untuk memudahkan dan meningkatkan semangat siswa dalam mengerjakan tugas sekolah. Peneliti menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck (berorientasi pada produk, dengan tahapan analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi) untuk membuat E-modul seni budaya lebih menarik bagi anak-anak dan terlihat lebih realistis. Oleh karena itu, peneliti mempunyai gagasan sebuah penelitian dengan berjudul “Pengembangan *E-Modul* Menggunakan *Model Hannafin And Peck* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas VIII Semester Genap di Mts At-Taufiq Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Bahan ajar yang masih digunakan seperti buku teks cetak, buku kerja, dan modul
2. Sudah banyak fasilitas disekolah yang mendukung seperti komputer, speaker, tetapi fasilitas tersebut belum digunakan secara maksimal.
3. Minat belajar siswa kelas VIII di MTs At-Taufiq pada mata pelajaran Seni Budaya masih tergolong rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Banyak faktor yang menyebabkan berkurangnya minat belajar siswa di sekolah. Faktor penyebab menurunnya minat belajar siswa adalah penggunaan sarana prasarana yang tidak mengikuti perkembangan teknologi. Salah satu pemanfaatan sarana prasarana yang masih diterapkan di sekolah saat ini adalah buku ajar, modul, LKS, dan lainnya dalam bentuk cetak. Untuk itu perlu dikembangkan media pembelajaran berupa *E-modul* (Modul Elektronik) pada mata pelajaran Seni Budaya yang sesuai dengan perkembangan teknologi pada saat ini.

1.4 Rumusan 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 Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023 Di MTs At-Taufiq?

2. Bagaimanakah validitas produk pengembangan *e-modul* menggunakan model Hannafin and Peck pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023 Di MTs At-Taufiq?

1.5 Tujuan Penelitian

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 Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023 Di MTs At-Taufiq.
2. Untuk menguji validitas produk Pengembangan *E-modul* Menggunakan Model Hannafin and Peck Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Seni Budaya Siswa Kelas VIII Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023 Di MTs At-Taufiq.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian Pengembangan *E-Modul* Menggunakan *Model Hannafin And Peck* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas Viii Semester Genap Di Mts At-Taufiq Tahun Pelajaran 2022/2023 adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dikelas, dan mampu meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Seni Budaya khususnya kelas VIII MTs At-Taufiq.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Siswa akan menarik mengikuti pembelajaran Seni Budaya dikelas, mempermudah siswa untuk lebih gampang memahami pelajaran Seni Budaya, dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar Seni Budaya.

2) Bagi Guru

Guru kelas akan lebih sistematis dalam menyampaikan materi pelajaran seni budaya, dan guru juga akan merasa lebih praktis dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan menggunakan *E-modul*.

3) Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini sangat bermanfaat untuk kepala sekolah dalam memperbaiki proses belajar mengajar pada pelajaran seni budaya khususnya kelas VIII MTs At-Taufiq, dan memberikan masukan alternatif dalam proses pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4) Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber bagi peneliti selanjutnya yang akan menjadi kesempatan yang baik bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan aspek lain

dan menjadi penelitian yang mendalam dalam mengajar menggunakan *E-modul*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah *E-Modul* dengan menggunakan model Hannafin and Peck pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII di MTS At-Taufiq tahun pelajaran 2022/2023. Adapun spesifikasi produk pengembangannya sebagai berikut.

1. *E-Modul* ini dikembangkan untuk membantu peserta didik kelas VIII belajar mandiri tanpa bimbingan guru pada mata pelajaran Seni Budaya serta dapat menggunakan Komputer/Laptop.
2. *E-Modul* terdiri dari tiga bagian yaitu: bagian awal, bagian inti, dan bagian penutup.
3. Di dalam *e-modul* terdapat konten berupa teks, gambar, dan video untuk menunjang isi dari *e-modul* agar mudah dipahami oleh peserta didik dan membangkitkan minat belajar peserta didik.
4. *E-Modul* ini dikembangkan menggunakan aplikasi *flip PDF professional*, sebagai program utama dengan berbantuan beberapa program seperti *Microsoft Word 2013*, *Adobe Photoshop CS5* dan *Corel Draw X7*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik ditingkat sekolah menengah pertama (SMP/MTS), menginginkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dalam proses pembelajaran ini, pendidik dapat memfasilitasi peserta didiknya dengan berbagai

sarana, prasarana, sumber belajar, atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, serta pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran dan pembelajaran dapat lebih bermakna dan menarik, tetapi dapat juga merangsang berpikir kritis peserta didik. Pentingnya pengembangan *E-Modul* ini diharapkan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu peserta didik akan mudah memahami materi yang akan dipelajarinya karena dapat berhubungan dengan kehidupan nyata dan peserta didik juga dapat belajar di luar sekolah.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dalam pengembangan ini, yaitu guru memiliki kemampuan dalam menggunakan komputer/laptop dan siswa juga dapat menggunakan komputer, dikembangkan *E-Modul* yang dapat digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam belajar mandiri, serta fasilitas di MTS At-Taufiq 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 At-Taufiq.
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 & 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).