

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Menurut (Dewi, Garminah, & Pudjawan, 2013) Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting bagi kehidupan manusia, seseorang menjadi lebih mampu beradaptasi dengan lingkungan dan mampu mengantisipasi berbagai kemungkinan yang akan terjadi. Selain itu, seseorang juga diharapkan dapat menguasai teknologi hingga dapat bersaing seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni (IPTEKS). Menurut Undang-undang sistem penyelenggara pendidikan di Indonesia, tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dalam meningkatkan mutu pendidikan semua pihak yang berpengaruh dalam sistem pendidikan harus berkontribusi, salah satunya adalah melakukan perbaikan kurikulum dalam tujuan pendidikan di Indonesia. Kurikulum yang diterapkan pemerintah Indonesia adalah kurikulum 2013 revisi 2018. Sekolah-sekolah yang sudah menggunakan kurikulum 2013 revisi 2018 salah satunya adalah SMK Negeri 1 Sawan.

SMK Negeri 1 Sawan adalah sekolah menengah kejuruan yang terletak di Desa Menyali, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, SMK Negeri 1 Sawan memiliki fasilitas yang dapat mendukung peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut. Selain fasilitas

yang mendukung, kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran menjadikan siswa hanya mengandalkan materi yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran.

SMK Negeri 1 Sawan adalah sekolah dengan bidang layanan terkonsentrasi pada tiga kompetensi keahlian, diantaranya: (1) Kompetensi Keahlian Multimedia, (2) Kompetensi Keahlian Akuntansi, dan (3) Kompetensi Keahlian Akomodasi Perhotelan. Mata pelajaran Desain Grafis Percetakan merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari bagi siswa yang mengambil jurusan multimedia. Berdasarkan struktur kurikulum mata pelajaran Desain Grafis Percetakan disampaikan di kelas XI semester satu dan dua, masing-masing 12 jam pelajaran dalam satu minggu. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru selaku pengajar mata pelajaran Desain Grafis Percetakan pada Program Keahlian Multimedia dikemukakan bahwa, kendala yang dihadapi oleh guru Desain Grafis Percetakan khususnya di program keahlian Multimedia dalam proses belajar mengajar adalah (1) terbatasnya sumber belajar, guru hanya menggunakan internet dan buku ajar yang di dapatkan dari pemerintah pusat, dan (2) sulitnya mengarahkan siswa kelas XI Multimedia agar mau terfokus atau tertarik mengikuti mata pelajaran desain grafis percetakan yang di sajikan oleh guru di depan kelas. Pada jurusan Multimedia memang sudah ada buku Desain Grafis Percetakan dari pemerintah pusat, akan tetapi buku tersebut adalah buku ajar yang hanya dipegang oleh guru pengajar, siswa yang mengikuti pelajaran Desain Grafis Percetakan hanya mengandalkan materi yang diberikan oleh guru dan beberapa sumber dari internet. Maka dari itu, untuk memudahkan siswa dalam pencarian materi dari proses pembelajaran di kelas, peserta didik sangat

membutuhkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen terpenting yang harus dimiliki dalam proses pembelajaran berlangsung. Contoh dari media pembelajaran yaitu, gambar, *video* pembelajaran, *e-modul*, dan lain-lain. Menurut Hariyanto (2012) Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Berdasarkan penelitian terkait, didapatkan hasil penelitian yang tepat dan sesuai. Penelitian yang dilakukan oleh (Mahendra, Darmawiguna & Sindu 2016) dengan judul "Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Pemrograman WEB Kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja". menyatakan bahwa hasil dari penelitian ini, yaitu: (1) hasil rancangan dan implementasi pada penelitian ini dinyatakan berhasil diterapkan berdasarkan beberapa uji yang dilakukan. (2) hasil respons siswa memberikan respons sangat baik 16% dan respon baik 84%, sedangkan guru memberikan respon sangat baik 100%. Penelitian yang dilakukan oleh (Priatna, Putrama & Divayana 2016) dengan judul "Pengembangan *E-Modul* Berbasis Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Videografi Untuk Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada". Menyatakan bahwa: (1) hasil rancangan dan implementasi pengembangan *e-modul* berbasis *project based learning* pada mata pelajaran videografi menggunakan model pembelajaran *project based learning* dinyatakan berhasil diterapkan, dan (2) respon guru dan siswa pada pengembangan *e-modul* berbasis *project based learning* pada mata

pelajaran videografi menggunakan model pembelajaran *project based learning* sebesar 67,65% dengan kategori sangat positif. Penelitian yang dilakukan oleh (Yesiati, Santyadiputra & Divayana, 2017) dengan judul “Pengembangan Modul Ajar Berbasis *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Menggabungkan Audio Kelas XI Multimedia”. Hasil analisis data respon siswa menunjukkan rata-rata 85,40% dan hasil uji efektifitas menghasilkan 0,84 sehingga efektifitas modul dalam kategori tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh (Mulyono, Abidin & Husna, 2019) dengan judul “Pengembangan Media Video Pengoperasian Bagian-bagian Kamera DSLR Dalam Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan”. Dari media yang dihasilkan, dibuktikan dengan pembelajaran menjadi lebih menarik. Penelitian yang dilakukan oleh (Tati Suryati, S. K, 2019) dengan judul “*The Effect of E-Learning Based on Schoology and Student Interest to Metacognitive Thinking Skill of Vocational High School Students in Archival Subject*”. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa: (1) ada pengaruh yang signifikan, dimana model pembelajaran e-learning berdasarkan pada schoology dan model pembelajaran konvensional mempengaruhi tingkat keterampilan berpikir metakognitif siswa. (2) tidak ada pengaruh yang signifikan pada tingkat minat belajar yang dimiliki siswa pada keterampilan berpikir metakognitif siswa, dan (3) tidak adanya pengaruh yang signifikan terhadap interaksi model pembelajaran dan minat pada keterampilan berpikir metakognitif siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan sampling penyebaran angket pada 36 siswa kelas XI Multimedia, di dapatkan hasil yaitu, sebesar 52,77% responden siswa kelas XI Multimedia belum memahami pembelajaran Desain Grafis Percetakan dengan baik yang disampaikan oleh guru, sebesar 62,03% responden siswa kelas XI

Multimedia kurangnya ketertarikan belajar Desain Grafis Percetakan karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru terkadang kurang bervariasi, kurangnya pegangan materi untuk siswa yang dapat menjelaskan detailnya mata pelajaran Desain Grafis Percetakan ini, sebesar 83,33% responden siswa kelas XI Multimedia memiliki motivasi belajar menggunakan media pembelajaran, diantaranya media pembelajaran yang bervariasi agar siswa termotivasi dalam mengikuti setiap pembelajaran desain grafis percetakan, menyediakannya forum diskusi agar siswa dapat bertanya dengan guru atau teman dalam forum tersebut, sebesar 69,444% responden siswa kelas XI Multimedia megatakan bahwa mata pelajaran Desain Grafis Percetakan termasuk mata pelajaran yang sulit dipahami karena guru pengajar jarang menggunakan bahan ajar yang bervariasi sehingga lebih sering guru tersebut menjelaskan materi Desain Grafis Percetakan hanya menggunakan teori-teori saja yang membuat sebagian besar siswa merasa mata pelajaran ini susah untuk dipahami, sebesar 72,22% responden siswa kelas XI Multimedia mengatakan guru pengajar Desain Grafis Percetakan menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik dalam proses pembelajaran, dan sebesar 86,11% responden siswa kelas XI Multimedia mengatakan setuju bahwa sarana pembelajaran disekolah khususnya mata pelajaran Desain Grafis Percetakan memadai. Hasil responden siswa ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 1 1
Responden Siswa

| Kelas | Komponen | Keterangan | Persen |
|----------------------------------|---|--|---------------|
| XI Multimedia 1 (36 Siswa) | a. Pemahaman Siswa terhadap pembelajaran. | Siswa yang belum memahami pembelajaran Desain Grafis Percetakan. | 52,77% |

| Kelas | Komponen | Keterangan | Persen |
|-------|--|--|--------|
| | b. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. | Siswa yang kurang tertarik belajar Desain Grafis Percetakan. | 62,03% |
| | c. Motivasi siswa terhadap pembelajaran. | Siswa yang memiliki motivasi belajar Desain Grafis Percetakan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. | 83,33% |
| | d. Materi pembelajaran. | Siswa yang sulit memahami materi Desain Grafis Percetakan dengan baik. | 69,44% |
| | e. Media pembelajaran. | Siswa yang mengatakan guru pengajar Desain Grafis Percetakan menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik. | 72,22% |
| | f. Sarana pembelajaran. | Siswa yang mengatakan setuju bahwa sarana pembelajaran di sekolah memadai | 86,11% |

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI di SMK Negeri 1 Sawan diperlukannya media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dan memperlancar proses pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian ini dengan judul “**Pengembangan Konten *E-Learning* Berstrategi *Project Based Learning* Berbantuan *Schoology* Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Di SMK Negeri 1 Sawan**”.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Dapat diidentifikasi beberapa masalah dari latar belakang yang ditemui, yaitu:

1. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran karena pembelajaran yang dianggap kurang menarik bagi siswa, hal tersebut membuat siswa menjadi kesulitan dalam memahami beberapa materi yang disampaikan guru kurang jelas.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis internet yang belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru untuk memberikan informasi terkait mata pelajaran yang diajar.
3. Penggunaan media pembelajaran *e-learning* yang belum dilakukan untuk memaksimalkan penyampaian informasi kepada siswa sehingga siswa kurang memahami materi yang diajarkan.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi pengembangan konten *e-learning* berstrategi *project based learning* berbantuan *schoolology* pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 1 Sawan?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik setelah dikembangkannya konten *e-learning* berstrategi *project based learning* berbantuan *schoolology* pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan SMK Negeri 1 Sawan?

1.4 BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi dari masalah diatas, terdapat batasan masalah agar penelitian bisa lebih fokus terhadap masalah yang dihadapi, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan konten *e-learning* ini dikembangkan dengan strategi *project based learning* berbantuan *schoolology*.
2. Penelitian yang dibuat yaitu konten *e-learning* berstrategi *project based learning* berbantuan *schoolology* pada mata pelajaran desain grafis percetakan di SMK Negeri 1 Sawan.
3. Pembuatan media pembelajaran ini harus sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi semester genap pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 1 Sawan.

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Peneliti mengharapkan beberapa tujuan dari penelitian ini:

1. Dapat mengimplementasikan pengembangan konten *e-learning* berstrategi *project based learning* berbantuan *schoolology* pada mata pelajaran desain grafis percetakan di SMK Negeri 1 Sawan.
2. Mengetahui respon guru dan peserta didik setelah dikembangkannya konten *e-learning* berstrategi *project based learning* berbantuan *schoolology* pada mata pelajaran desain grafis percetakan di SMK Negeri 1 Sawan.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini dibagi menjadi dua berdasarkan manfaatnya, sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis.

- a. Menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan konten *e-learning* berbantuan *schoology*.
- b. Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.
- c. Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan pada konten *e-learning*.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan peningkatan proses belajar dan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran Desain Grafis Percetakan.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat memotivasi minat siswa dalam pembelajaran Desain Grafis Percetakan.

- c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat dikembangkan lagi dalam pembelajaran di kelas.

- d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan yang lebih luas lagi dalam mengembangkan konten yang menarik untuk siswa

serta sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang ada dan juga sebagai salah satu syarat mendapatkannya gelar sarjana.

