

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang melalui pembelajaran yang diberikan secara sistematis dan terstruktur dengan tujuan meningkatkan kualitas diri dan meningkatkan kemampuan seseorang untuk mendewasakan diri. Pendidikan, menurut UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, didefinisikan sebagai upaya sadar untuk menciptakan lingkungan belajar di mana peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka melalui pembelajaran. Pendidikan diharapkan membuat siswa cerdas, berakhlak mulia, dan memiliki keterampilan untuk diri mereka sendiri atau masyarakat setempat.

Menurut (Jamil, 2023), pendidikan adalah salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu negara. Selain itu, pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter seseorang, mempersiapkan tenaga kerja, dan membentuk warga negara yang memiliki moral, etika, dan nilai-nilai kewarganegaraan yang baik. Pada dasarnya, pendidikan adalah suatu proses yang secara sadar dan sengaja diupayakan untuk meningkatkan martabat dan martabat seseorang. Dalam proses ini, ditunjukkan bahwa pendidikan memiliki nilai-nilai, dogma, dan kreatifitas. Pada dasarnya, pendidikan membahas nilai-nilai kemanusiaan dan martabat (Ibrahim, 2021). Menurut (Yelianti, 2021), pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan oleh kelompok orang yang terdiri dari guru dan

siswa dan biasanya dilakukan oleh organisasi atau yayasan. Jadi, pendidikan itu penting bagi semua orang.

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam dunia pendidikan, peran guru sangat penting untuk membantu siswa mencapai tujuannya. Oleh karena itu, guru harus dapat melaksanakan tugas dalam proses pembelajaran dengan menggunakan kemampuan dan keterampilan profesional mereka (Utami & Sulastri, 2023).

Menurut Purni (2023), pendidikan merupakan kegiatan sosial dan budaya membantu membangun dan mengembangkan kualitas warga negara dan bangsa untuk kehidupan saat ini dan masa depan. Sebagai seorang pendidik, memikul tanggung jawab yang besar untuk mencerdaskan kehidupan negara bukanlah hal yang mudah. Pendidik juga bertanggung jawab untuk membangun karakter siswa mereka melalui pendidikan yang mereka berikan. Pendidikan adalah sistem yang terdiri dari beberapa komponen, dan masing-masing memiliki tujuan dan efek satu sama lain. Komponen-komponen ini termasuk pendidik, peserta didik, materi, metode atau media pembelajaran, dan lingkungan pendidikan. Di era modern, banyak masalah yang muncul sebagai akibat dari berbagai macam perubahan, termasuk

perubahan sosial dan budaya serta kemajuan teknologi, yang berdampak pada kemajuan dan perkembangan pendidikan.

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membangun karakter peserta didik dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Mereka ingin menjadi orang yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, berbakat, mandiri, dan demokratis. Mereka juga ingin menjadi warga negara yang bertanggung jawab Wahyu (2022).

Menurut pendapat Hermawan et al., (2023), pendidikan adalah bagian terpenting dari kehidupan manusia karena membantu menghasilkan individu yang kreatif, berbakat, dan memiliki ide-ide inovatif untuk masa depan yang lebih baik. Pemerintah mengharapkan peningkatan pendidikan, termasuk peningkatan kualitas pendidikan kejuruan. Sekolah menengah kejuruan (SMK) diharapkan memberi siswa pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia kerja dan usaha Nisa & Rustyawati (2022).

Dalam pendidikan tentunya ada media bahan ajar yang disajikan dalam bentuk elektronik, seperti PDF, video, atau aplikasi interaktif disebut "modul elektronik". Menurut Hasan et al., (2023), penggunaan modul elektronik dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, di antaranya: 1) Fleksibilitas waktu dan tempat: Siswa dapat mempelajari materi kapan saja dan di mana saja tanpa terikat oleh waktu atau tempat. 2) Kemudahan akses: E-modul dapat diunduh pada berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, atau laptop melalui internet. 3) Interaktivitas yang lebih baik: E-modul dapat

menampilkan animasi, video, atau audio yang membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan lebih baik. 4) Dapat digunakan kembali: E-modul dapat digunakan kembali untuk siswa yang membutuhkan bantuan tambahan atau untuk tahun-tahun berikutnya. 5) Mengurangi biaya cetak: Karena e-modul tidak memerlukan biaya cetak seperti modul fisik, mereka dapat menghemat biaya. 6) Lingkungan yang lebih ramah lingkungan: Penggunaan e-modul dapat mengurangi jumlah kertas yang digunakan dan limbah yang dihasilkan. 7) Mempercepat proses pembelajaran: Siswa dapat memilih untuk belajar pada tingkat yang sesuai dengan kemampuan masing-masing, sehingga mereka dapat belajar materi dengan lebih cepat melalui E-modul.

Menurut Hermansyah (2020) media pembelajaran di SMK terdapat dua jenis yaitu 1) media visual: Media yang hanya bergantung pada indra penglihatan disebut media visual. Film strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, dan cetakan, dan media visual seperti film bisu dan film kartun yang menampilkan gambar atau simbol yang berdekatan. 2) media audiovisual: terdiri dari gambar dan suara. Kategori pertama adalah audiovisual diam. Kategori ini mencakup media yang menampilkan gambar dan suara secara diam, seperti film bingkai suara (sound slide), film rangkai suara, dan cetak suara. Kategori kedua adalah audiovisual gerak. Kategori ini mencakup media yang menampilkan gambar dan suara secara bergerak, seperti film suara dan video.

Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar siswa karena dapat membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih

baik. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar berjalan lancar (Sistiowati et al., 2023).

Semua instruksi diatur oleh model pembelajaran penemuan yang ditemukan, yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan baru melalui penggunaan model tersebut. Menurut Andriani (2023), *discovery learning* adalah model pembelajaran yang menuntut siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari perencanaan hingga penilaian. Penelitian baru, eksplorasi, dan pemahaman konsep baru akan dilakukan oleh siswa. Tujuan dari penerapan model pembelajaran penemuan ini adalah untuk memastikan bahwa siswa dapat memahami materi tentang perubahan wujud benda dengan sebaik mungkin. Dalam prosesnya, model ini menggunakan kegiatan dan pengalaman langsung, sehingga menarik perhatian anak didik dan memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep-konsep abstrak yang memiliki makna, serta membuat kegiatan lebih realistis. Meskipun model *discovery learning* memiliki banyak manfaat, masih ada beberapa tantangan yang harus diatasi. Salah satunya adalah bahwa peserta didik yang kurang pandai akan kesulitan menghubungkan konsep-konsep, yang mengurangi motivasi mereka untuk belajar dan menghasilkan hasil belajar yang buruk. Oleh karena itu, bahan ajar yang interaktif diperlukan untuk membantu peserta didik menemukan konsep sendiri sesuai dengan prinsip model belajar menemukan Erniwati et al., (2022).

Menurut Suaib et al (2022), dalam model pembelajaran *discovery learning*, lebih penting bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan memahami konsep dan struktur penting dari disiplin ilmu.. Meningkatkan kemampuan kognitif dan proses kognitif siswa adalah manfaat utama model pembelajaran *discovery learning*. Model ini juga dapat membuat siswa lebih aktif dan mendorong mereka untuk berpikir kritis selama proses pembelajaran. Konsep dasar pembelajaran ini adalah bahwa siswa didorong untuk belajar sendiri. Mereka dapat melakukan kegiatan aktif untuk memahami konsep dan prinsip yang didukung oleh pengalaman belajar sebelumnya serta mengaitkan apa yang mereka pelajari dengan apa yang baru mereka pelajari.

Menurut penelitian Bukit (2023), *discovery learning* adalah model pembelajaran di mana peserta didik diberi kesempatan untuk mencari tahu tentang masalah atau hal-hal yang seharusnya ada tapi belum dibahas. Mereka kemudian dapat mengolah informasi yang mereka peroleh dan mendapatkan pengetahuan baru yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam model pembelajaran *discovery learning*, siswa diizinkan untuk mengikuti minat mereka sendiri untuk mencapai kompetensi dan kepuasan dari keingintahuan mereka. Guru harus mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah sendiri daripada memberi mereka jawaban dari guru Tarigan & Sinaga (2023).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Syafrida et al., (2023), e-modul berbasis *discovery learning*, juga dikenal sebagai e-modul berbasis elektronik, dapat diakses secara online melalui Android melalui Whatsapp atau Playstore dengan bantuan software. Modul-modul ini meningkatkan daya ingat peserta didik, meningkatkan kreativitas mereka, dan membuat penggunaan warna, gambar, dan video yang menarik menjadi lebih mudah. Hasil validasi pengembangan e-modul berbasis *discovery learning* secara keseluruhan dianggap sangat valid. Ada beberapa masukan, seperti penambahan materi, kerapian isi materi, perubahan cover untuk membuatnya lebih menarik, dan penambahan gambar dan video pada beberapa bagian e-modul berbasis *discovery learning* untuk membuatnya lebih layak digunakan. Dengan menggunakan e-modul sebagai alat pembelajaran, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja mereka mau. Dengan menggunakan e-modul, siswa dapat menyesuaikan gaya pembelajaran mereka sendiri.

Berdasarkan hasil pra-observasi menunjukkan bahwa SMK Negeri 1 Kelam Permai kelas XI DKV telah menggunakan berbagai media pembelajaran, termasuk buku, powerpoint, dan gambar, serta model pembelajaran *discovery learning*. Namun, ada salah satu media pembelajaran yang belum digunakan di SMK Negeri 1 Kelam Permai, yaitu e-modul. Hasil temuan setelah melakukan observasi sikap dan keterampilan siswa sudah baik, serta peneliti juga memberikan *pretest* kepada siswa kelas XI DKV, tingkat hasil belajar siswa pada materi desain brief belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal 80, dengan rata-rata nilai siswa 70. Berdasarkan latar

belakang dan hasil observasi, peneliti ingin melakukan penelitian tentang "Pengembangan E-modul Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Desain Brief di Kelas XI DKV SMK Negeri 1 Kelam".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan pada latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan e-modul berbasis *discovery learning* pada siswa SMK program keahlian Desain Komunikasi Visual?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan e-modul *discovery learning* pada siswa SMK program keahlian Desain Komunikasi Visual?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan e-modul berbasis *discovery learning*
4. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap hasil pengembangan e-modul berbasis *discovery learning* pada materi desain brief?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk “Mengembangkan E-Modul Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Desain Brief”.

Adapun tujuan secara khusus sebagai berikut:

1. Menghasilkan e-modul berbasis *articulate storyline 3* untuk siswa SMK Negeri 1 Kelam Permai Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi

Visual yang meliputi penjelasan materi desain brief yang disajikan berupa teks, video, gambar animasi, serta quiz.

2. Mengetahui kelayakan e-modul berbasis *discovery learning* pada materi desain brief.
3. Untuk mengetahui e-modul berbasis *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap e-modul pada materi desain brief yang dikembangkan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi menjadi dua, yaitu manfaat yang bersifat teoritis dan manfaat yang bersifat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan memberikan informasi baru tentang proses pembuatan e-modul berbasis *discovery learning* untuk materi desain brief. Diharapkan bahwa proses pembuatan e-modul ini akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan pengetahuan, motivasi kepada guru tentang bagaimana e-modul, sebagai alat pembelajaran, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

b. Untuk Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa lebih aktif dalam keterlibatan proses pembelajaran dan mempermudah memahami materi pelajaran.

c. Untuk Sekolah

Penelitian ini sebagai acuan lembaga pendidikan atau instansi sekolah kejuruan untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan yang diperbantukan dengan teknologi sehingga hasil pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan peneliti tentang pembuatan e-modul berbasis model pembelajaran *discovery* pada materi desain brief dan mengetahui kelayakan dari penggunaan e-modul tersebut. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang mengembangkan e-modul berbasis *articulate storyline 3* pada mata pelajaran lainnya.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Harapan lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang: Penelitian ini akan memberikan informasi tambahan tentang pengembangan e-modul berbasis *discovery learning*. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh mahasiswa institusi.

E. Spesifikasi yang dikembangkan Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. E-modul dibuat berdasarkan materi *Desain Brief*.
2. E-modul dirancang untuk membantu siswa belajar *Desain Brief* secara mandiri atau dengan guru.
3. E-modul dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *articulate storyline 3*.
4. E-modul memiliki animasi, video, atau audio sesuai dengan materi yang dikembangkan.
5. Sasaran produknya adalah siswa kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual.
6. Dalam e-modul terdapat capaian pembelajaran, profil pengembangan, materi, video, gambar dan kuis.
7. Dalam e-modul akan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*.

F. Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1. Asumsi

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan e-modul berbasis *discovery learning* pada materi desain brief adalah:

- a. Siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mereka akan lebih memahami dan menginternalisasi materi. Mereka dapat

memperoleh pemahaman yang lebih mendalam melalui eksplorasi dan penemuan sendiri.

- b. E-modul dapat memudahkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.
- c. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep tetapi juga memperoleh keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan untuk mengatur proses belajar mereka sendiri melalui eksplorasi dan penemuan mereka sendiri.
- d. Dengan menggunakan e-modul, guru dapat mencoba pendekatan baru untuk menyajikan pelajaran dengan memanfaatkan berbagai media yang interaktif dan visualisasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa e-modul terbatas yang berisi materi Desain Brief.
- b. Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk e-modul berbasis *discovery learning* dengan bantuan *articulate storyline 3*
- c. Uji coba kelayakan produk hanya dilakukan untuk sekolah menengah kejuruan kelas XI DKV SMK Negeri 1 Kelam.
- d. Penelitian ini hanya mengukur kelayakan
- e. Penelitian ini hanya mengukur peningkatan hasil belajar siswa