

BAB I PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Perkembangan segala aspek dalam era revolusi industri 4.0 ini dapat dikatakan berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi pada era ini menjadi salah satu aspek yang semakin berkembang dari masa ke masa. Aspek teknologi yang berkembang ini juga memengaruhi aspek lainnya yang juga berkembang pesat seiring berjalannya perkembangan teknologi. Kurikulum pendidikan menjadi sesuatu yang terdampak oleh adanya perkembangan teknologi pada era revolusi industri 4.0.

Kurikulum adalah pengalaman belajar yang akan didapat oleh peserta didik selama ia mengikuti suatu proses pendidikan¹. Kurikulum merupakan jabaran materi-materi yang disajikan dalam pembelajaran, juga merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu sistem pendidikan. Kurikulum merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan dan sekaligus sebagai pedoman dalam pelaksanaan pengajaran pada semua jenis dan tingkat pendidikan².

Dalam pendidikan, kurikulum merupakan hal yang dinamis atau dapat berubah. Konsep kurikulum dapat berubah sesuai dengan perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan, dan orientasi masyarakat. Oleh karena itu kurikulum selalu dikembangkan agar

¹ Fuja Siti Fujiawati, 'Pemahaman Konsep Kurikulum Dan Pembelajaran Dengan Peta Konsep Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni', *JPKS (Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni)*, 1.1 (2016).

² Razali M Thaib and Irman Siswanto, 'Inovasi Kurikulum Dalam Pengembangan Pendidikan (Suatu Analisis Implementatif)', *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1.2 (2015), pp. 216–28.

selalu sejalan dan sesuai dengan apa yang terjadi di dunia pendidikan secara nyata.

Perubahan kurikulum ini dapat dilihat pada perkembangan kurikulum di Indonesia mulai dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau Kurikulum 2006, beralih ke Kurikulum 2013 selanjutnya beralih ke Kurikulum Darurat saat Pandemi Covid-19, dan saat ini menggunakan Kurikulum Merdeka.

Saat ini Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka ini diharapkan mampu memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Kurikulum Merdeka ini memiliki 3 karakteristik yaitu, pengembangan *soft skills* dan karakter, fokus pada materi esensial, dan pembelajaran yang fleksibel³.

Perubahan kurikulum yang terjadi di Indonesia ini pastinya memengaruhi banyak aspek dalam dunia pendidikan di Indonesia. SMK Negeri 1 Cibinong menjadi salah satu sekolah yang mengalami perubahan dan pembaharuan kurikulum ini. Sekolah ini mengalami pergantian kurikulum dan pergantian nama program keahlian. Salah satunya terjadi di Program Keahlian Multimedia yang berubah menjadi Program Keahlian Desain Komunikasi Visual.

³ Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kementerian Pendidikan, 'Kurikulum Merdeka: Keleluasaan Pendidik Dan Pembelajaran Berkualitas' <<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>> [accessed 10 January 2024].

Perubahan-perubahan yang ada ini tentu saja harus tetap mengutamakan kepentingan peserta didik. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003, Peserta didik adalah setiap manusia yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan, baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu. Secara etimologi peserta didik adalah anak didik yang mendapatkan pengajaran ilmu. Secara terminologi peserta didik adalah anak didik atau individu yang mengalami perubahan perkembangan sehingga masih memerlukan bimbingan dan arahan dalam membentuk kepribadian serta sebagai bagian dari struktural proses pendidikan⁴.

Adanya perubahan ini juga mengharuskan pihak sekolah untuk mengubah serta memperbaharui pembelajaran yang dilakukan. Menurut Trianto, pembelajaran merupakan produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka tujuan yang diharapkan. Menurut Slamet, pembelajaran merupakan pemberdayaan peserta didik yang dilakukan melalui perilaku pengajar dan perilaku peserta didik, baik di ruang maupun di luar kelas⁵. Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat diketahui bahwa

⁴ Darmiah Darmiah, 'HAKIKAT ANAK DIDIK DALAM PENDIDIKAN ISLAM', *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11.1 (2021), pp. 165–80.

⁵ Dr Sutiah and M Pd, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (NLC, 2020).

pembelajaran tidak terlepas dari interaksi dua arah antara tenaga pendidik dan peserta didik yang terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan sebelumnya.

Perubahan pada pembelajaran ini juga berkaitan erat dan memengaruhi perubahan aspek di dalamnya metode belajar, sumber belajar, maupun bahan ajar. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat tetap mendapatkan hasil belajar yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan kurikulum yang baru.

Metode pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis dan teratur yang dilakukan oleh pendidik dalam penyampaian materi kepada muridnya. Dengan adanya cara ini maka diharapkan proses belajar mengajar bisa berjalan dengan baik. Oleh karena itu, tenaga pendidik harus menguasai metode pembelajaran. Beragam metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran contohnya, seperti metode diskusi, ceramah, dan tanya jawab.

Dalam menentukan sumber belajar yang akan digunakan dalam pembelajaran, perlu memerhatikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai dan telah disusun sebelumnya. Mengacu pada definisi sumber belajar yang diberikan oleh *Association for Education Communication Technology (AECT, 2009)* maka pengertian sumber belajar adalah berbagai sumber baik itu berupa data, orang atau wujud tertentu yang dapat digunakan oleh

siswa dalam belajar baik yang digunakan secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajarnya.

Bahan ajar juga menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam sebuah pembelajaran, bahan ajar ini dapat mendukung proses pembelajaran. Bahan ajar dapat memudahkan penyampaian pesan kepada peserta didik. Bahan ajar yang digunakan saat pembelajaran juga dapat memudahkan peserta didik untuk menerima dan memahami informasi atau materi pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik sehingga proses pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik.

Mutiara, Zuhairi, dan Sri (2007: 96) membagi bahan pembelajaran ke dalam dua jenis, bentuk cetak (*printed materials*) dan bukan bahan cetak (*non-printed materials*). Bahan cetak biasanya dalam bentuk buku kerja modular, sedangkan bentuk bukan cetak berupa audio, video, dan komputer. Bahan audio dapat berupa rekaman audio dan program radio. Bahan video dapat berupa video digital atau siaran televisi. Sedangkan bahan dalam bentuk komputer dapat berupa seperti bahan pembelajaran berbasis komputer interaktif. Jika dikaji lebih jauh, terdapat pula media kombinasi dari keduanya seperti buku audio dan teks yang banyak

digunakan dalam situs jejaring sekalipun dalam bentuk digital tetapi juga dicetak melalui mesin cetak (*printer*)⁶.

Salah satu bahan ajar yang digunakan di Program Keahlian Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Cibinong adalah bahan ajar cetak (*printed materials*) yaitu modul. Dengan perubahan nama dan kurikulum program keahlian ini, Program Keahlian Desain Komunikasi Visual ini belum banyak memiliki modul dalam pelaksanaan pembelajaran guna meningkatkan kompetensi dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan tenaga pendidik di Program Keahlian Desain Komunikasi Visual, SMK Negeri 1 Cibinong, modul yang saat ini digunakan terdapat kurangnya persiapan dalam pengembangannya karena terjadi perubahan kurikulum sehingga mengharuskan pembuatan modul dalam waktu yang cepat sehingga bisa langsung menyesuaikan dengan Kurikulum Merdeka.

Penggunaan bahan ajar modul dalam pembelajaran tersebut ditujukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dari sebuah pembelajaran. Penggunaan modul ini diharapkan mampu memudahkan tenaga pendidik maupun peserta didik itu sendiri. Namun, apabila modul tersebut tidak dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip atau standar pengembangan dari modul itu sendiri, maka modul tersebut mungkin saja akan menjadi bumerang bagi

⁶ Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013 Edisi Kedua* (Kencana, 2017).

para penggunanya, yaitu menjadikan pelatihan tersebut tidak efektif dan tidak efisien karena mungkin saja informasi atau materi pembelajaran tidak tersampaikan dan tidak diterima secara baik oleh pengguna modul tersebut.

Bahan ajar modul yang digunakan dalam sebuah pembelajaran perlu diketahui kualitasnya. Kebutuhan akan kualitas media yang baik ini menyebabkan banyak pihak untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan sasaran⁷. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengetahui kualitas dari sebuah bahan ajar adalah melalui evaluasi. Secara umum, evaluasi merupakan proses menentukan kelayakan atau nilai dari sesuatu melalui kajian dan penilaian secara cermat⁸.

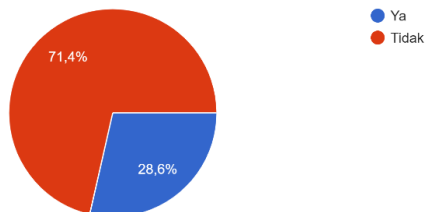
Tenaga pendidik pada Program Keahlian Desain Komunikasi Visual, SMK Negeri 1 Cibinong mengharapkan modul yang telah dibuat berdasarkan struktur Kurikulum Merdeka dapat digunakan dengan baik dan mampu mengantarkan peserta didik mencapai kompetensi dan tujuan yang telah ditentukan. Dalam proses pencapaian kompetensi dan tujuan yang telah ditentukan, perlu dilakukannya evaluasi terhadap modul yang mereka gunakan sehingga dapat diketahui apakah modul yang mereka gunakan

⁷ Tian Hadiansyah, E Siregar, and R Widyaningrum, 'Buku Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi', *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1.1 (2018), pp. 19–26.

⁸ Yaumi.

benar adanya dapat mendukung proses pembelajaran serta dapat digunakan dengan efektif dan efisien.

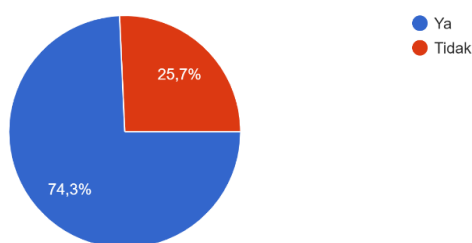
2. Apakah Anda mengalami kesulitan dalam menggunakan Modul Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual?
35 jawaban



Gambar 1. 1 Grafik Tingkat Kesulitan Peserta Didik

Berdasarkan jawaban angket yang telah diisi oleh peserta didik kelas X, terdapat sebanyak 28,6% peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam menggunakan Modul Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Kesulitan yang dialami oleh peserta didik antara lain ialah, materi dalam modul kurang lengkap, visualisasi dalam modul tidak sesuai dengan konten, dan penggunaan bahasa yang sulit dipahami oleh peserta didik.

5. Apakah Modul Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Membantu Anda dalam belajar mandiri?
35 jawaban



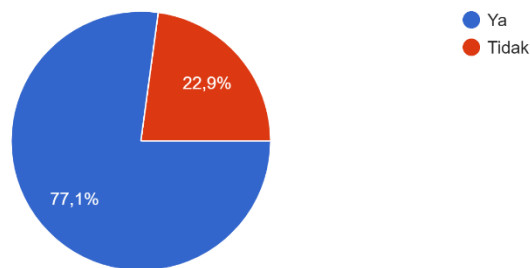
Gambar 1. 2 Grafik Tingkat Pengalaman Belajar Mandiri Peserta Didik

Selain data di atas, sebanyak 25,7% peserta didik yang telah menjawab angket merasa bahwa Modul Dasar-Dasar Desain

Komunikasi Visual yang telah mereka gunakan tidak membantu mereka dalam belajar mandiri.

7. Apakah Modul Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual meningkatkan motivasi Anda untuk belajar?

35 jawaban



Gambar 1. 3 Grafik Tingkat Motivasi Peserta Didik

Lalu, sebanyak 22,9% peserta didik merasa bahwa Modul Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual tidak dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Berdasarkan beberapa data tersebut, perlu dilakukan evaluasi terhadap Modul Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual guna mengurangi pengalaman tidak baik peserta didik dalam menggunakan modul tersebut.

Sistem pembelajaran dan penggunaan modul di SMK Negeri 1 Cibinong juga dapat menjadi pertimbangan untuk melakukan evaluasi modul tersebut karena sistem pembelajaran dan penggunaan modul menjadi salah satu aspek yang sangat penting dan sangat berdampak pada proses belajar peserta didik. Pembelajaran di SMK Negeri 1 Cibinong terbagi menjadi 2, 2 minggu mempelajari teori dengan menggunakan modul dan 2 minggu melakukan praktik. Hal ini dapat menjadi penyebab terjadinya beberapa masalah pada peserta didik seperti di atas. Pembagian ini

memungkinkan peserta didik mengalami rasa bosan karena terus mempelajari teori, di mana hal ini memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Hal ini juga dapat menimbulkan peserta didik lupa terhadap teori yang telah dipelajari jika saat melakukan praktik jika tidak dibarengi dengan teori ataupun sebaliknya. Oleh karena itu, evaluasi ini perlu dilakukan agar penggunaan Modul Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual terhadap kelas X di SMK Negeri 1 Cibinong dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensinya.

Namun, berdasarkan wawancara bersama Kepala Program Keahlian Desain Komunikasi Visual dan tenaga pendidik pada program keahlian tersebut, diketahui bahwa belum pernah dilakukannya evaluasi terhadap modul yang mereka gunakan dan belum tersedianya instrumen yang dapat digunakan untuk melakukan proses evaluasi modul tersebut. Selain itu, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, tahap evaluasi tersebut tidak dapat dilakukan jika tidak adanya instrumen evaluasi modul terkait dan pihak terkait membutuhkan adanya instrumen evaluasi untuk modul yang mereka gunakan yaitu Modul “Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual”. Instrumen evaluasi tersebut lebih dibutuhkan karena diharapkan dapat digunakan untuk melakukan evaluasi secara mandiri oleh Program Keahlian Desain Komunikasi Visual, SMK Negeri 1 Cibinong dan dapat diimplementasikan terhadap modul lain yang terdapat di SMK Negeri 1 Cibinong. Oleh karena itu, mengharuskan adanya pengembangan instrumen evaluasi Modul

“Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual”. Instrumen evaluasi modul yang akan dibuat adalah instrumen yang mengukur bagaimana kualitas media tersebut seperti format modul, karakteristik modul, dan desain pesan dalam modul.

Pengembangan instrumen evaluasi modul pembelajaran ini dilakukan sebagai bentuk dari penyelesaian terhadap masalah yang dimiliki oleh SMK Negeri 1 Cibinong. Dimana hal ini sejalan dengan definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT 2004, “*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*”. Definisi ini merujuk pada disiplin yang ditujukan untuk teknik atau cara untuk membuat pembelajaran lebih efisien.

Oleh karena itu, penelitian ini akan dilakukan di Program Keahlian Desain Komunikasi Visual, SMK Negeri 1 Cibinong sebagai objek penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Instrumen Evaluasi Modul Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Cibinong”.

B. Identifikasi Masalah

1. Bagaimana tenaga pendidik di Program Keahlian Desain Komunikasi Visual melakukan evaluasi terhadap modul pembelajaran?

2. Bagaimana kesulitan yang dialami tenaga pendidik di Program Keahlian Desain Komunikasi Visual saat melakukan evaluasi terhadap modul pembelajaran?
3. Bagaimana menghasilkan instrumen evaluasi modul pembelajaran di Program Keahlian Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 1 Cibinong?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini akan dibatasi dari segi:

1. Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, penelitian ini akan dibatasi pada “Bagaimana cara menghasilkan instrumen evaluasi Modul Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Cibinong”.

2. Tempat Penelitian

Pada penelitian ini, tempat yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian dan pengumpulan data adalah SMK Negeri 1 Cibinong.

3. Responden

Responden pada penelitian ini adalah peserta didik dan tenaga pendidik pada program keahlian Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Cibinong.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian analisis masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara menghasilkan instrumen evaluasi Modul Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Cibinong”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan instrumen evaluasi Modul Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Cibinong.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil pengembangan instrumen evaluasi Modul Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Cibinong yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti

Penelitian pengembangan ini memberikan wawasan dan pemahaman baru yang belum pernah didapatkan sebelumnya. Penelitian ini juga menjadi sebuah pengalaman baru dalam meneliti suatu objek terutama objek dalam pembelajaran. Penelitian ini juga menjadi sarana untuk mengembangkan serta menerapkan ilmu-ilmu serta teori-teori yang telah dipelajari selama masa perkuliahan di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

2. Program Keahlian Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Cibinong

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi Program Keahlian Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Cibinong guna menjadi acuan dalam mengevaluasi media pembelajaran yang mereka gunakan sebagai sumber belajar. Penelitian ini juga dapat dijadikan acuan atau rekomendasi dalam pengembangan instrumen evaluasi dan pelaksanaan evaluasi modul pada pembelajaran maupun pengembangan modul pembelajaran selanjutnya.

3. Masyarakat Umum

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan para pembaca dari kalangan masyarakat umum maupun mahasiswa. Penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan untuk melakukan penelitian berikutnya.

