

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan teknologi yang digunakan oleh siswa dalam bidang pendidikan dengan baik dapat memberikan penambahan ilmu pengetahuan bagi siswa. Teknologi yang berdampak bagi pendidikan tersebut diharapkan dapat membantu para siswa dan pendidik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas (Gultom & Siagan, 2023).

Dalam proses pendidikan, penggunaan media pembelajaran digital telah berkembang pesat sebagai upaya untuk menyesuaikan diri dengan era digital. Salah satu media pembelajaran yang menunjukkan potensi besar adalah *E-modul* interaktif.

Mata pelajaran konsentrasi keahlian desain komunikasi visual (KKDKV), khususnya pada materi desain brief, memegang peranan penting dalam membekali siswa dengan kemampuan merancang dan mengembangkan proyek kreatif secara sistematis. Berdasarkan wawancara dengan guru yang mengajar Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual (KKDKV) khususnya materi Desain Brief, diperoleh informasi bahwa terdapat sejumlah tantangan yang dihadapi oleh peserta didik dalam memahami materi tersebut. Beberapa kendala yang muncul antara lain kesulitan dalam memahami konsep dasar desain brief, keterbatasan dalam manajemen waktu, serta rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan komunikasi. Materi desain brief menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan dalam mengidentifikasi kebutuhan klien, melakukan riset serta menyusun konsep desain yang sesuai dengan permintaan klien. Dengan demikian keterampilan berpikir kreatif dan manajemen proyek menjadi aspek yang sangat penting untuk dikuasai dalam proses pembelajaran ini

Guru yang diwawancarai juga menyampaikan bahwa sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran yang disampaikan secara konvensional. Hal ini disebabkan oleh kurangnya interaktivitas dalam

metode pengajaran serta terbatasnya media pembelajaran yang digunakan. Menurut guru tersebut, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar peserta didik. Namun demikian, implementasi media pembelajaran digital di kelas masih menghadapi beberapa hambatan, seperti keterbatasan perangkat pendukung dan akses internet yang belum merata

Untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi peserta didik dalam memahami materi desain brief, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, mudah menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, dan sesuai dengan situasi nyata yang mereka hadapi. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital, seperti *e-modul*. Penggunaan *e-modul* diharapkan dapat meningkatkan motivasi pelajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih visual, interaktif, serta mudah diakses kapan saja dan dimana saja. Dengan demikian, *e-modul* berpotensi menjadi media pembelajaran interaktif yang dapat menunjang pemahaman konsep, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan

E-modul interaktif diusulkan oleh guru yang mengajar materi desain brief sebagai solusi untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik. Media ini dirancang dengan menggabungkan teks, gambar, video, dan latihan interaktif. *E-modul* ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara mandiri dan fleksibel, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan mereka melalui fitur-fitur yang interaktif, seperti kuis, dan video tutorial. Fitur seperti kuis interaktif diharapkan dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *e-modul* menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran KKDKV khususnya materi desain brief di kelas XI DKV SMKN 56 Jakarta

Model pengembangan *Four-D* (*Define*, *Design*, dan *Develop*) digunakan dalam penelitian ini untuk memastikan *e-modul* dirancang dan diimplementasikan secara optimal. Metode ini dimulai dengan analisis kebutuhan, perancangan fitur-

fitur yang relevan, pengembangan konten, implementasi di kelas, serta evaluasi untuk perbaikan berkelanjutan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah-masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, sehingga pelaksanaan pembelajaran berjalan langsung praktek dengan mendengar dan mendalami materi saja.
2. Belum ada media pembelajaran interaktif yang mudah diakses peserta didik untuk membantu dan menunjang pembelajaran sebagai panduan dan media pembelajaran tambahan.
3. Belum adanya media pembelajaran berbasis *e-modul* interaktif pada mata Pelajaran KKDKV di SMKN 56 Jakarta.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan dapat terarah dengan baik, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya akan mengembangkan media pembelajaran berbentuk *e-modul* interaktif untuk mata pelajaran KKDKV materi Desain Brief di kelas XI DKV SMKN 56 Jakarta.
2. Pada tahap Disseminate (penyebaran) Penelitian dibatasi hanya kepada peserta didik kelas XI DKV SMK Negeri 56 Jakarta
3. Pengguna utama dari *E-modul* interaktif ini adalah guru DKV dan siswa DKV di SMKN 56 Jakarta sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran di kelas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka didapatkan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbentuk *e-modul* interaktif untuk mata pelajaran KKDKV materi Desain Brief bagi guru dan siswa kelas XI DKV di SMKN 56 Jakarta dengan menggunakan model *Four-D*?

1.5 Tujuan Penelitian

Terdapat tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbentuk *e-modul* yang mudah dipahami dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas XI DKV SMKN 56 Jakarta dalam mempelajari materi Desain Brief.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *e-modul*, khususnya dalam konteks pendidikan desain dan mata pelajaran Desain Brief.
- b. Memberikan kontribusi terhadap literatur metode pengembangan pembelajaran berbasis model *Four-D*.

2. Manfaat Praktis:

- a. **Bagi Guru:** Memberikan alternatif media pembelajaran yang optimal untuk membantu siswa memahami materi Desain Brief secara lebih mendalam dan menarik. *E-modul* interaktif juga dapat memfasilitasi proses pengajaran yang lebih fleksibel dan efisien.
- b. **Bagi Siswa:** Membantu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. *E-modul* interaktif memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan mengikuti pelajaran sesuai dengan kecepatan masing-masing.
- c. **Bagi Sekolah:** Mendukung upaya sekolah dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, yang sejalan dengan tren pendidikan digital di era modern.
- d. **Bagi Pengembang Media Pembelajaran:** Memberikan panduan dan inspirasi untuk pengembangan *E-modul* interaktif lain yang dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran.

3. Manfaat bagi Penelitian Lebih Lanjut:

- a. Menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang ingin mengeksplorasi efektivitas media *E-modul* interaktif dalam berbagai subjek atau mengembangkan fitur tambahan yang lebih inovatif untuk mendukung pembelajaran di bidang lain.
- b. Membuka peluang untuk studi tentang dampak jangka panjang dari penggunaan *E-modul* interaktif dalam proses belajar mengajar.

