

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran digital memungkinkan penyampaian materi secara lebih menarik, interaktif, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung pembelajaran yang fleksibel dan berpusat pada peserta didik.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan e-modul interaktif. E-modul interaktif merupakan media pembelajaran digital yang dirancang dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, serta latihan interaktif dalam satu kesatuan. Dengan adanya fitur tersebut, e-modul interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, mempermudah pemahaman materi, serta mendukung pembelajaran mandiri. Selain itu, e-modul juga memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan dengan media konvensional seperti buku cetak atau presentasi statis.

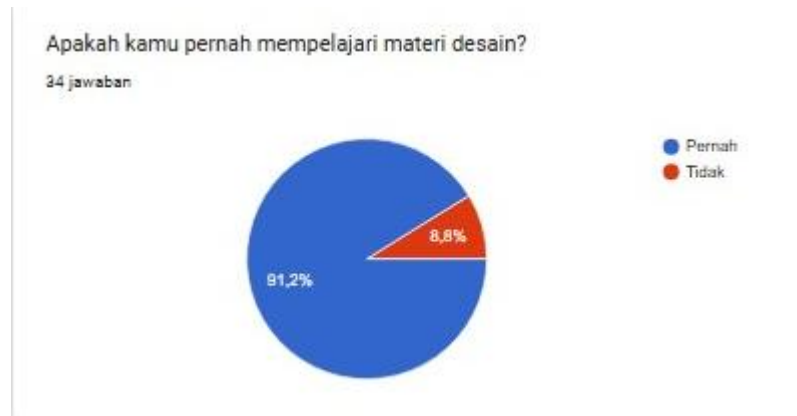
Namun, dalam praktiknya, penggunaan media pembelajaran digital seperti e-modul interaktif masih belum optimal diterapkan di berbagai satuan pendidikan, khususnya pada pendidikan kejuruan. Padahal, karakteristik pembelajaran kejuruan menuntut media yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menyajikan visualisasi dan simulasi yang mendukung pemahaman keterampilan praktis.

Pada bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif menjadi semakin penting. Hal ini dikarenakan siswa DKV dituntut untuk memiliki kemampuan visual, kreativitas, serta pemahaman terhadap konsep desain yang aplikatif. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan harus mampu menyajikan materi secara visual, sistematis, dan kontekstual agar siswa dapat memahami konsep dengan lebih efektif.

Salah satu materi yang penting dalam pembelajaran DKV kelas XI adalah *Brand Guideline*. Materi ini membahas pedoman penggunaan identitas visual suatu merek, seperti logo, warna, tipografi, dan elemen visual lainnya. Pemahaman terhadap *Brand Guideline* sangat penting karena menjadi dasar dalam menjaga konsistensi desain serta sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi dunia industri kreatif. Namun, materi ini memiliki tingkat kompleksitas yang cukup tinggi karena memerlukan pemahaman konsep sekaligus kemampuan visualisasi dan penerapan.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di SMKN 1 Jakarta, penyampaian materi pada mata pelajaran Kompetensi Keahlian (KK), khususnya pada materi *Brand Guideline*, masih didominasi oleh media konvensional seperti PowerPoint statis dan penjelasan verbal guru. Penggunaan bahan ajar konvensional seperti ceramah dan modul cetak dinilai masih menyulitkan peserta didik dalam membangun pemahaman konsep secara mendalam, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan visual (Nindita dkk., 2025). Selain itu, keterbatasan media interaktif juga menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran serta belum optimal dalam belajar mandiri. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang variatif dan cenderung membuat peserta didik kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Padahal, peserta didik pada jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara menarik, sistematis, dan komunikatif guna mendukung pemahaman terhadap materi pembelajaran secara lebih optimal.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil kuesioner analisis kebutuhan yang telah diberikan kepada peserta didik. Berikut hasil jawaban responden yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Hasil Kuesioner Pengalaman Mempelajari Materi Desain

Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 91,2% siswa menyatakan pernah mempelajari materi desain, sedangkan 8,8% siswa menyatakan belum pernah mempelajarinya. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki pengalaman awal terkait materi desain.

Meskipun sebagian besar siswa telah mempelajari materi desain, tingkat pemahaman siswa masih belum merata. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner mengenai materi yang paling sulit dipahami. Berikut hasil jawaban responden yang dapat dilihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1. 2 Hasil Kuesioner Materi yang Sulit Dipahami

Berdasarkan hasil tersebut, sebanyak 73,5% siswa menyatakan bahwa *Brand Guideline* merupakan materi yang paling sulit dipahami. Selain itu, 17,6% siswa mengalami kesulitan pada *Software Desain*, serta sebagian kecil lainnya pada materi desain lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa *Brand Guideline* yang

bersifat konseptual dan membutuhkan pemahaman mendalam masih menjadi kendala utama bagi peserta didik.

Kesulitan tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum sepenuhnya mampu membantu siswa dalam memahami materi secara optimal. Terlebih lagi, peserta didik jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) cenderung memiliki gaya belajar visual, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.



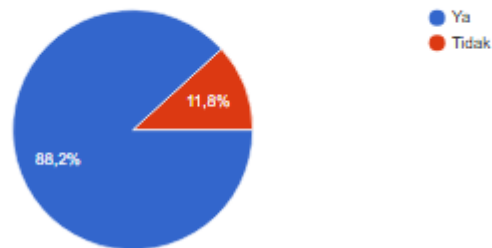
Gambar 1. 3 Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran materi desain

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 34 responden, sebanyak 16 siswa menyatakan bahwa pembelajaran materi desain menarik, sedangkan 16 siswa lainnya menyatakan pembelajaran masih kurang menarik. Siswa yang menyatakan menarik berpendapat bahwa pembelajaran desain memberikan kesempatan untuk berkreasi dan melakukan praktik secara langsung sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

Namun, sebagian siswa lainnya menyatakan bahwa pembelajaran masih terasa monoton, kurang interaktif, dan cenderung terlalu teoritis sehingga membuat siswa mudah bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa dalam pembelajaran materi desain. Berikut hasil jawaban responden yang dapat dilihat pada gambar 1.4

Apakah kamu membutuhkan media pembelajaran yang lebih Interaktif seperti e-book atau e-modul?

34 jawaban



Gambar 1. 4 Hasil Kuesioner siswa yang membutuhkan media pembelajaran e-modul

Berdasarkan Gambar 1.3, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik, yaitu sebesar 88,2%, menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif seperti e-modul, sedangkan 11,8% siswa menyatakan tidak membutuhkan. Hal ini dapat menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa kemungkinan telah merasa cukup memahami materi dengan media pembelajaran yang digunakan saat ini atau memiliki preferensi belajar yang berbeda. Meskipun demikian, mayoritas siswa tetap menunjukkan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif untuk mendukung proses pembelajaran secara lebih optimal.

Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan dan kebutuhan yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dalam proses belajar. Hal tersebut juga mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa, khususnya dalam menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil angket dan kondisi pembelajaran yang telah diuraikan, diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran yang sistematis dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam pengembangan media pembelajaran, terdapat berbagai model yang dapat digunakan, seperti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), model Dick and Carey, serta model Four-D (4D), yang masing-masing memiliki tahapan dan karakteristik tersendiri dalam proses pengembangan produk.

Model ADDIE dikenal memiliki tahapan yang sistematis mulai dari analisis hingga evaluasi, sedangkan model Dick and Carey menekankan pada pendekatan sistem pembelajaran yang terstruktur. Selain itu, terdapat model pengembangan Four-D (4D) yang terdiri atas tahap *Define*, *Design*, *Development*, dan *Dissemination* yang digunakan dalam penelitian pengembangan e-modul (Fatonah dkk., 2026).

Penelitian yang dilakukan oleh Fatonah dkk. (2026) menerapkan model pengembangan Four-D pada pengembangan e-modul dan memperoleh hasil bahwa produk yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, serta respon peserta didik yang berada pada kategori sangat setuju. Selain itu, penelitian Damayanti dkk. (2026) juga menggunakan model pengembangan Four-D dalam pengembangan e-modul dan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dinyatakan valid serta layak digunakan berdasarkan hasil penilaian para ahli. Hal tersebut menunjukkan bahwa model Four-D tidak hanya efektif digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran digital, tetapi juga relevan untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Four-D (4D) yang terdiri dari empat tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Model ini dipilih karena memiliki alur yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga tahap uji coba produk, sehingga mampu menghasilkan media pembelajaran yang valid dan sesuai dengan kebutuhan.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran berupa e-modul interaktif pada materi *Brand Guideline* untuk siswa kelas XI DKV SMKN 1 Jakarta menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan. E-modul interaktif diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang bersifat konseptual, meningkatkan minat belajar, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel. Selain itu, e-modul interaktif juga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran pada mata pelajaran Kompetensi Keahlian masih bersifat konvensional, seperti penjelasan verbal oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi kurang variatif, kurang interaktif, dan belum mampu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik yang cenderung visual.
2. Terdapat siswa yang kurang termotivasi dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, karena penyajian materi yang kurang interaktif.
3. Terdapat materi *Brand Guideline* yang sulit dipahami oleh siswa, karena memerlukan pemahaman konsep serta visualisasi yang jelas.
4. Terdapat kebutuhan dari siswa akan media pembelajaran interaktif berupa e-modul, yang mampu membantu meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, batasan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa e-modul interaktif pada mata pelajaran Kompetensi Keahlian (KK) kelas XI Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMKN 1 Jakarta.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian dibatasi pada topik *Brand Guideline*, yang mencakup beberapa submateri seperti pengertian *Brand Guideline*, elemen visual (logo, warna, tipografi, tata letak), penyusunan identitas visual brand serta penerapan *Brand Guideline* dalam desain.
3. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model Four-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) tanpa membandingkan dengan model pengembangan lainnya.
4. Penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan (*Develop*), sehingga tidak mencakup tahap penyebaran (*Disseminate*) secara luas.
5. Produk yang dikembangkan berupa e-modul interaktif yang berfokus pada penyajian materi secara visual dan sistematis, tanpa melakukan pengujian efektivitas pembelajaran melalui eksperimen.
6. Uji coba produk dilakukan secara terbatas untuk mengetahui kelayakan e-modul berdasarkan penilaian ahli dan respon peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana pengembangan e-modul interaktif pada materi *Brand Guideline* menggunakan metode Four-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) untuk siswa kelas XI DKV SMKN 1 Jakarta?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, batasan, dan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah Menghasilkan e-modul interaktif pada materi *Brand Guideline* menggunakan metode Four-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) untuk siswa kelas XI DKV SMKN 1 Jakarta yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat dihasilkan dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Siswa

Menyediakan media pembelajaran berupa e-modul interaktif yang membantu siswa dalam memahami materi *Brand Guideline* secara lebih mudah, visual, dan dapat dipelajari secara mandiri.

2. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran digital berupa e-modul interaktif yang dapat digunakan untuk mendukung proses penyampaian materi *Brand Guideline* pada mata pelajaran Kompetensi Keahlian (KK) secara lebih efektif dan menarik.

3. Bagi Sekolah

Mendukung pengembangan pembelajaran berbasis teknologi digital, khususnya melalui pemanfaatan e-modul interaktif, sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan di bidang kejuruan.

4. Bagi Peneliti Lain

Menjadi referensi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran digital, khususnya e-modul interaktif menggunakan model pengembangan Four-D (4D) pada materi pembelajaran desain.

