

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini sektor pendidikan diharapkan mampu melengkapai mahasiswa dengan keterampilan abad ke-21. Keterampilan tersebut mencakup kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, kekreatifan dan inovasi, serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Selain itu, di era ini menekankan keterampilan dalam mencari, mengelola dan menyampaikan informasi serta penguasaan teknologi seperti yang diungkapkan oleh Risdianto (2019). Oleh karena itu di antara keempat keterampilan yang dibutuhkan pada abad ke-21, penelitian ini memfokuskan pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut disebabkan oleh tujuan sistem pendidikan yang mendukung perkembangan kreativitas individu (Islami, dkk., 2018). Kemampuan berpikir kreatif menjadi suatu urgensi karena melibatkan aspek-aspek seperti fleksibilitas berpikir, asosiasi bebas, dan pemecahan masalah yang tidak konvensional dalam rangka mencapai tingkat kreativitas yang diinginkan (Guilford, 1950). Torrance (1966) juga menegaskan pentingnya pengajaran dan pengembangan kemampuan berpikir kreatif dalam sector pendidikan.

Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri (Prodi PTA_g) merupakan lembaga pendidikan tinggi yang diharapkan mampu menjadi pionir dalam pembaharuan serta meraih posisi terdepan pada bidang ilmu yang ditekuninya. Prodi PTA_g bertujuan untuk menghasilkan lulusan calon pendidik yang profesional serta memiliki daya saing baik di tingkat nasional hingga global. Lulusan Prodi PTA_g diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dalam upaya pembangunan bangsa dan negara. Dosen sebagai penggerak utama dalam proses pendidikan tentu memiliki tanggung jawab untuk mempersiapkan calon-calon pendidik. Mereka perlu memastikan bahwa para calon ini memiliki kompetensi yang diperlukan ketika nantinya mengajar di lingkungan sekolah menengah kejuruan (SMK).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berperan sebagai lembaga pendidikan formal yang memberikan peserta didik keterampilan kejuruan. Hal tersebut sesuai dengan ketentuan yang tertera pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016. Peraturan tersebut memberikan penegasan terkait pentingnya proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan dan mampu memotivasi peserta didik. Peraturan tersebut juga memberikan penegasan supaya peserta didik dapat secara aktif berpartisipasi dan mengembangkan kreativitas serta kemandirian berdasarkan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi. Oleh karena itu tenaga pendidikan di Prodi PTA_g perlu mempersiapkan lulusan atau calon tenaga pendidik SMK yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik di SMK. Salah satunya adalah kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik SMK.

Persiapan yang perlu dilakukan oleh tenaga pendidik di Prodi PTA_g termasuk penyediaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan calon tenaga pendidik untuk mempersiapkan diri untuk mengajar di SMK. Dewey (1938) menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang mampu mendukung proses belajar. Oleh karena itu tenaga pendidik harus secara cermat menentukan jenis media pembelajaran guna meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran dalam konteks proses belajar mengajar (Bakri & Yusni, 2021). Salah satu mata kuliah yang dapat menjadi sarana efektif untuk mencapai tujuan pendidikan dan pemenuhan kebutuhan SMK adalah Mata Kuliah Teknologi Pengemasan, Penyimpanan, dan Penggudangan (TPPP).

Salah satu materi yang mahasiswa pelajari pada Mata Kuliah TPPP adalah label dan desain kemasan. Tujuan akhir dari pembelajaran mengenai materi ini adalah supaya mahasiswa mampu menciptakan label dan desain kemasan. Untuk merancang desain kemasan tentu diperlukan tingkat kreativitas yang memerlukan kemampuan berpikir kreatif. Hal ini didukung oleh pandangan Rand (1985) yang menegaskan bahwa kreativitas dalam desain grafis dan desain kemasan memiliki peran penting. Untuk mencapai kemampuan akhir yang diinginkan dari mahasiswa setelah kegiatan belajar terkait materi ini selesai, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Salah satu

media pembelajaran yang dapat digunakan yakni e-modul berbasis website. Dukungan atas pernyataan tersebut ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Ariama & Burhendi (2022).

Berdasarkan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah TPP di Prodi PTA_g pada tanggal 6 Oktober 2022, modul materi Label dan Desain Kemasan sudah tersedia namun dinilai belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan mahasiswa saat ini. Salah satu kebutuhan yang diperlukan saat ini yaitu adanya e-modul yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Dalam konteks materi yang akan dipelajari oleh mahasiswa, dalam e-modul juga diperlukan tutorial pembuatan label dan desain kemasan yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengembangkan e-modul pada materi Label dan Desain Kemasan.

Langkah dalam penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Hasanah, dkk., (2023) yang berjudul "Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Professional untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA" serta penelitian Rodiah & Hasanah (2021) berjudul "Eksplorasi Pembelajaran Matematika Berbasis Proyek Berbantu E-Modul Ditinjau dari Berpikir Kreatif Siswa". Penelitian Hasanah, dkk., (2023) menunjukkan bahwa e-modul yang telah dikembangkan memenuhi kriteria efektif dengan berhasil meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Sementara itu, penelitian Rodiah & Hasanah (2021) mengindikasikan bahwa implementasi pembelajaran matematika berbasis proyek dengan bantuan e-modul dapat memfasilitasi berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, diperlukan penelitian bertajuk "Pengembangan *e-modul* Berbasis WIX pada Materi Label dan Desain Kemasan"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kelayakan e-modul berbasis WIX pada materi label dan desain kemasan?
- 2) Bagaimana kemampuan berpikir kreatif mahasiswa pada mata materi label dan desain kemasan sebelum dan sesudah menggunakan e-modul?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan dibahas, maka tujuan dari penelitian ini berfokus pada sebagai berikut:

- 1) Mengetahui kelayakan e-modul berbasis WIX pada materi desain label dan kemasan.
- 2) Mengetahui kemampuan berpikir kreatif mahasiswa pada materi desain label dan kemasan sebelum dan setelah menggunakan e-modul.

1.4 Manfaat/signifikansi Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan di atas, diharapkan penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu berdampak positif terhadap pengembangan *e-modul* berbasis *Wix* pada pendidikan teknologi dalam kegiatan belajar *online*, juga sebagai bahan acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian berikutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi program studi

Bahan masukan bagi program studi dalam memudahkan proses belajar mahasiswa yang mengambil mata kuliah TPP melalui *e-modul* berbasis *Wix*

b. Bagi peneliti

Meningkatkan pengetahuan peneliti terkait pengembangan *e-modul* berbasis *Wix* pada materi label dan desain kemasan produk dan memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

c. Bagi peneliti lain

Meningkatkan pengetahuan untuk melakukan sebuah penelitian yang masih dalam satu jenis kajian penelitian.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari lima bab dimana masing-masing bab diuraikan sebagai berikut yaitu

Bab I :Bab Pendahuluan membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi

- Bab 2 :Bab Kajian Pustaka mencakup pendidikan kejuruan, teori-teori media pembelajaran, media pembelajaran *e-modul* serta penelitian sebelumnya yang relevan
- Bab 3 :Bab Metode Penelitian mencakup metode penelitian, partisipan dan tempat penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan pemeriksaan keabsahan data.
- Bab 4 :Bab Temuan dan Pembahasan mencakup uraian temuan saat penelitian berlangsung dan pembahasan terkait temuan yang ditemukan oleh peneliti.
- Bab 5 :Bab Simpulan, Implikasi, dan Saran mencakup penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis penelitian sekaligus pengajuan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.