

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pandemi COVID-19 ditetapkan pada bulan Maret 2020 lalu sejak kasus pertama COVID-19 diumumkan di Indonesia. Sebagai upaya pemutusan penyebaran COVID-19, kontak langsung secara fisik antar manusia dan pertemuan massal harus dihindari (Buana, 2017). Situasi ini menimbulkan dampak yang luar biasa terhadap seluruh aspek kehidupan, tak terkecuali bidang Pendidikan. Selama pandemi COVID-19, peserta didik harus melaksanakan pembelajaran dari rumah (Kurniasari et al., 2020) karena sekolah-sekolah ditutup dan tidak lagi digunakan peserta didik sebagai tempat belajar formal seperti biasanya. Sehingga terjadilah perubahan pada praktik dan kebiasaan belajar yang semestinya secara tatap muka langsung dan bermakna menjadi secara mandiri (Handarini & Wulandari, 2020). Menyikapi hal tersebut, Kemendikbud RI menetapkan beberapa kebijakan terkait Pendidikan pada masa pandemi COVID-19, salah satunya yaitu Belajar Dari Rumah (BDR).

Belajar Dari rumah (BDR) merupakan kebijakan Pendidikan mengenai peralihan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran di rumah pada satuan Pendidikan akibat pandemi COVID-19 (Makarim, 2021). Belajar Dari Rumah (BDR) dilaksanakan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah kegiatan belajar dimana pendidik dan peserta didik berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan berbagai sumber daya terutama sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya (Makarim, 2021). Pembelajaran Jarak Jauh pada BDR ini memiliki dua pendekatan yaitu secara dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring) dimana dalam penerapannya, satuan Pendidikan dapat memilih pendekatan yang akan digunakan. Baik secara daring, luring atau kombinasi antara keduanya, dengan menyesuaikan ketersediaan dan kesiapan sarana dan prasarana. PJJ daring adalah Pembelajaran Jarak Jauh yang menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar (Handarini & Wulandari, 2020). Media dan sumber belajar daring dapat menggunakan

Tasya Salsabila, 2021

**PENGGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

beberapa fasilitas dari Kemendikbud seperti Rumah Belajar dll. Sedangkan PJJ luring adalah Pembelajaran Jarak Jauh yang tidak memerlukan jaringan internet (Wangi, 2020). Media dan sumber belajar dapat menggunakan televisi, radio, modul belajar mandiri dan lembar kerja, bahan ajar cetak, serta alat peraga dan media belajar yang memanfaatkan benda dan lingkungan sekitar.

Pembelajaran jarak jauh yang diimplementasikan dalam Belajar Dari Rumah (BDR) dapat mengatasi kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran secara tatap muka langsung (Herliandry et al., 2020). Perpindahan ini harus dilakukan guru atau pendidik sebagai elemen penting dalam pembelajaran dari tatap muka ke pembelajaran jarak jauh (Bao, 2020). Namun, pembelajaran jarak jauh yang belum pernah dilakukan secara serempak sebelumnya (Sun et al., 2020) menimbulkan berbagai permasalahan. Sejumlah permasalahan yang muncul menurut Azzahra (2020) yaitu akses internet yang tidak merata dan kesenjangan kemampuan guru dalam ICT (Informasi, Komunikasi dan Teknologi). Permasalahan selanjutnya yaitu kondisi psikososial peserta didik maupun guru dalam melakukan pembelajaran dan rendahnya partisipasi atau keterlibatan orang tua/wali peserta didik dalam proses pembelajaran (Makarim, 2021). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Cahyani et al., (2020) menyatakan bahwa pada saat pandemi COVID-19, motivasi belajar pada peserta didik menurun. Hal-hal tersebut dapat menyebabkan penurunan kualitas pembelajaran dimana kualitas pembelajaran merupakan kunci dari hasil belajar peserta didik. Penurunan kualitas pembelajaran akan mengakibatkan penurunan hasil belajar yang disebut dengan *loss learning* (Makarim, 2021).

Permasalahan serupa juga terjadi di SMK Negeri 14 Bandung yang berlokasi di Jl. Cijawura Hilir No.341, Cijaura, Kec. Buahbatu, Kota Bandung, Jawa Barat. Selama Belajar Dari Rumah (BDR), minat siswa menurun sehingga berdampak pada penurunan kualitas pembelajaran terutama dari aspek hasil belajar. Khususnya pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X, penurunan kualitas belajar ini mengakibatkan menurunnya kreativitas siswa. Padahal, dalam bidang desain grafis, kemampuan kreativitas menjadi kunci penting yang harus dimiliki peserta didik. (Widya & Darmawan, 2016).

Tasya Salsabila, 2021

PENGGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kreativitas atau *creativity* termasuk ke dalam keterampilan abad 21 selain komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), dan berpikir kritis dan memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving*) (Septikasari & Frasandy, 2018). Kreativitas merupakan suatu kemampuan seseorang yang menandai seseorang berpikir kreatif (Windyariani, 2019). Menurut (Guilford, 1977), aspek yang dapat digunakan untuk mengukur kreativitas diantaranya: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*). Kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan dengan pembelajaran yang ditunjang oleh penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa (Kamalasari et al., 2019). Salah satu bahan ajar yang dapat mengakomodasi kreativitas siswa yaitu modul dengan model pembelajaran yang tepat sehingga peserta didik dapat belajar secara efektif.

Modul elektronik merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan komprehensif, dimana di dalamnya terdapat seperangkat pengalaman belajar yang dirancang untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran jarak jauh, modul merupakan sumber belajar utama yang dapat digunakan (Munir, 2009). Seiring dengan waktu dan berkembangnya zaman, modul yang umumnya berbentuk cetak atau *printed*, dikembangkan dalam bentuk elektronik atau disebut dengan e-modul. E-modul (modul elektronik) merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu dan disajikan dalam format elektronik dimana setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan tautan sebagai petunjuk agar terjalin interaktivitas antara peserta didik dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi, atau audio dalam rangka memperkaya pengalaman belajar (Kemendikbud, 2017). E-modul juga menjadi salah satu alternatif yang digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik selama belajar mandiri dari rumah (Khotimah, 2021). Dengan karakteristik tersebut, e-modul cocok digunakan pada PJJ terutama pada pembelajaran di masa pandemic karena dengan format elektronik seperti PDF, e-modul dapat dengan mudah didistribusikan melalui beragam LMS yang biasa digunakan peserta didik seperti Whatsapp, Google Classroom, dll. Sehingga diharapkan dapat sesuai dengan situasi

Tasya Salsabila, 2021

**PENGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan kondisi siswa selama Belajar Dari Rumah.

Beberapa penelitian terkait modul, pembelajaran jarak jauh, dan dasar desain grafis telah membuktikan bahwa e-modul dapat menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran juga kreativitas siswa. Seperti penelitian yang dilakukan Febriana & Sakti (2021) yang berjudul pengembangan e-modul berbasis kontekstual sebagai pendukung pembelajaran jarak jauh kelas X IPS menunjukkan hasil bahwa e-modul layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Penelitian lain yaitu pengembangan modul oleh Rafli & Adri (2019) menunjukkan hasil bahwa modul menunjukkan hasil positif untuk digunakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis bagi siswa kelas X multimedia. Selanjutnya penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Modul IPA Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa Kelas VIII MTsN 2 Kota Kediri” juga menunjukkan hasil bahwa tingkat efektivitas modul IPA dalam pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi Covid-19 di atas 80% (Krismayanti & Sudibyo, 2021). Selain itu, terkait kreativitas, penelitian yang dilakukan oleh Wati et al. (2020), menunjukkan hasil bahwa penerapan modul fisika berbasis Oasis dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dari penelitian lain yang dilakukan Lahra et al., (2017) menyimpulkan bahwa penerapan modul praktikum berbasis open ended pada materi fluida dinamis dapat meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Pada penelitian berjudul Deskripsi Kebutuhan E-modul Berbasis Model Pembelajaran PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif oleh Kusumaningtyas & Suparman (2019), menyatakan bahwa peserta didik membutuhkan E-modul agar pembelajaran lebih bervariasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Sehubungan dengan hal-hal yang telah dipaparkan, penulis tergugah untuk melakukan penelitian berjudul **“Penggunaan E-Modul Sebagai Sumber Belajar Kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X”**.

Tasya Salsabila, 2021

**PENGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan secara umum dan khusus. Rumusan masalah umum pada penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas penggunaan e-modul sebagai sumber belajar dalam kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X?”. Adapun rumusan masalah khusus yaitu:

- 1.) Apakah terdapat perbedaan kreativitas siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan e-modul sebagai sumber belajar kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) pada mata pelajaran dasar desain grafis aspek kelancaran (*fluency*)?
- 2.) Apakah terdapat perbedaan kreativitas siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan e-modul sebagai sumber belajar kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) pada mata pelajaran dasar desain grafis aspek keluwesan (*flexibility*)?
- 3.) Apakah terdapat perbedaan kreativitas siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan e-modul sebagai sumber belajar kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) pada mata pelajaran dasar desain grafis aspek keaslian (*originality*)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah yang telah dikemukakan, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini secara umum adalah “Mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan kreativitas siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan e-modul sebagai sumber belajar dalam kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X”. Adapun tujuan penelitian secara khusus yaitu:

- 1.) Mendeskripsikan dan menganalisis hasil penggunaan e-modul sebagai sumber belajar dalam kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X dalam meningkatkan kreativitas siswa aspek kelancaran (*fluency*)
- 2.) Mengetahui dan menganalisis hasil penggunaan e-modul sebagai sumber belajar dalam kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) pada mata pelajaran dasar desain grafis dalam meningkatkan kreativitas siswa aspek keluwesan

Tasya Salsabila, 2021

**PENGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(flexibility)

- 3.) Mengetahui dan menganalisis hasil penggunaan e-modul sebagai sumber belajar dalam kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) pada mata pelajaran dasar desain grafis dalam meningkatkan kreativitas siswa aspek keaslian (*originality*)

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yang terlibat, yaitu siswa, guru, sekolah, dan lembaga lainnya. Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini sbb:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu dapat memberikan sumbangsih bagi dunia Pendidikan terkait modul elektronik, sumber belajar, Belajar Dari Rumah (BDR), dan kreativitas untuk dijadikan sumber bacaan atau referensi terkait penelitian serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Bagi peneliti, segala proses dalam penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan serta menjawab pertanyaan peneliti. Selain itu, hasil penelitian sebagai salah satu sumbangsih dalam mengembangkan dan meningkatkan proses pembelajaran di Indonesia.

2) Bagi Lembaga

Bagi lembaga satuan pendidikan, dengan mengetahui efektivitas modul elektronik yang diuji coba pada peserta didik, dapat dijadikan bahan evaluasi untuk terus mengembangkan sumber belajar untuk kegiatan Belajar Dari Rumah atau bahkan selanjutnya PJJ yang dilakukan setelah masa pandemi berakhir.

3) Bagi Pendidik

Bagi pendidik, hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber rujukan atau referensi dalam pemilihan sumber belajar untuk Belajar Dari Rumah (BDR). Dengan mengetahui efektivitas modul elektronik sebagai sumber belajar dalam kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR), pendidik dapat mempertimbangkan dan mengembangkan sumber belajar yang akan diterapkan.

Tasya Salsabila, 2021

**PENGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan penelitian dengan topik serupa sehingga kualitas pendidikan dapat terus berkembang menjadi lebih baik.

5) Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah (kajian) keilmuan, khususnya mengenai pengembangan sumber belajar, modul elektronik, dan pembelajaran di masa pandemi yaitu Belajar Dari Rumah (BDR). Serta mendorong program studi Teknologi Pendidikan untuk menjadi agen perubahan yang mampu memecahkan berbagai masalah Pendidikan dalam berbagai situasi termasuk masa pandemi COVID-19 ini.

1.5 Struktur Organisasi

Penyusunan skripsi berjudul “Pengembangan Modul Belajar Mandiri sebagai Sumber Belajar kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR)” ini mengacu pada Pedoman Karya Tulis Ilmiah UPI tahun 2019 dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan yang berupa bab pengenalan mengenai isi skripsi. Terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II: Kajian Pustaka. Bagian ini menjadi penting karena berisi konteks penjelasan terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Kajian Pustaka ini juga dilengkapi dengan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Bab III: Metode Penelitian. Bagian ini bersifat prosedural, berisi alur penelitian yang menjadi acuan peneliti mengenai langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan. Terdiri dari desain penelitian; partisipan; populasi dan sampel; instrument penelitian; prosedur penelitian; dan analitis data.

Bab IV: Temuan dan Bahasan. Pada Bab IV skripsi ini, akan dijelaskan mengenai efektivitas modul elektronik terhadap hasil belajar dan respon peserta didik terhadap penggunaan modul elektronik sebagai sumber belajar dalam kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR).

Tasya Salsabila, 2021

**PENGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bab V : Simpulan dan Rekomendasi. Pada bab ini disajikan penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil penemuan sekaligus pengajuan hal-hal penting atau masukan yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.

Tasya Salsabila, 2021

*PENGGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu