

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem pendidikan saat ini masih diliputi masalah, baik dari subjek maupun objek dari pendidikan itu sendiri. Subjek yang dimaksud adalah pelaku pendidikan, yaitu guru, dan objeknya yaitu siswa. Sebagai subjek, guru memiliki peranan yang sangat penting dalam kemajuan peradaban bangsa. Karena begitu pentingnya peranan guru, pemerintah mengatur dalam UU RI No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pada pasal 7 ayat 1. Pada UU tersebut dinyatakan bahwa setiap tenaga kependidikan merupakan pekerjaan khusus yang melandasi pekerjaan dengan prinsip profesional, sehingga guru mempunyai kewajiban untuk melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab dan pengabdian, meningkatkan kemampuan profesional sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pembangunan bangsa.

Dalam Permendiknas nomor 41 tahun 2007 dan UU RI No. 20 tahun 2003 Bab IV pasal 14 ayat 1 dan 2 adalah kewajiban seorang guru dalam merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang bermutu tentu terkait dengan kesiapan guru, pemilihan metode, terkait dengan ketersediaan media, dan kesiapan siswa. Salah satu kesulitan guru dalam mengimplementasikan Permendiknas nomor 41 tahun 2007 adalah pemilihan model pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan

menyenangkan yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Proses kegiatan belajar mengajar di sekolah khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) seharusnya berlangsung menarik, aktivitas siswa sebagai pelajar selalu antusias dalam mengikuti setiap mata pelajaran. Namun kenyataan di lapangan khususnya di SMK Negeri 1 Painan menunjukkan lain, kegiatan pembelajaran yang seharusnya menarik, penuh aktivitas dan ide-ide cemerlang belum seluruhnya optimal. Kelas yang seharusnya menarik, penuh aktivitas dan ide-ide cemerlang menjadi kelas yang bersifat pasif, siswa hanya mendengarkan sambil mencatat hal-hal yang dianggap penting untuk dicatat. Kurangnya variasi dalam strategi pembelajaran juga merupakan salah satu faktor lesunya siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar (PBM) .

Berdasarkan observasi, pengamatan langsung dan wawancara bersama guru dan siswa dalam kegiatan magang yang penulis lakukan di SMK Negeri 1 Painan pada bulan Oktober 2018 lalu, penulis menemukan bahwa proses pembelajaran di SMK negeri 1 Painan lebih cenderung berlangsung konvensional. Pembelajaran lebih banyak berpusat kepada guru/ *Teacher Centered Learning* (TCL). Siswa lebih banyak mendengar ceramah guru. Akibatnya proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan, banyak siswa yang mencari kesibukan lain, tidak fokus, sering permisi keluar ruangan karena merasa bosan.

Dalam proses pembelajaran dasar desain grafis kelas X SMK Negeri 1 Painan, sering kali guru menggunakan metode ceramah, tekstual dan juga pembelajaran yang dilakukan sering kali hanya memberi contoh-contoh soal dan latihan soal yang terbatas, akibatnya pengembangan ketiga aspek (pengetahuan, sikap, dan keterampilan) pada siswa kurang berimbang. Salah satu faktor penyebabnya karena guru cenderung belum melaksanakan hakikat pembelajaran dasar desain grafis secara benar. Pembelajaran dasar desain grafis belum dipahami sebagai proses dan produk, melainkan hanya sebagai produk (*content*) saja. Akibatnya mengajar dasar desain grafis sama dengan memindahkan ilmu pengetahuan (*transfer knowledge*) semata, sehingga pembelajaran cenderung verbal dan berorientasi pada kemampuan pengetahuan siswa. Sementara, pengembangan ketiga aspek (pengetahuan, sikap, dan keterampilan) secara berimbang merupakan tuntutan Kurikulum 2013.

Selain itu, dalam keseharian interaksi antara siswa dengan sesama siswa ataupun interaksi siswa dengan guru maupun dengan warga sekolah lainnya tampak kurang hangat. Hal ini penulis amati selama kegiatan magang di SMK Negeri 1 Painan. Di lingkungan sekolah yang seharusnya warga sekolah berinteraksi dengan senyum, sapa, salam, sopan dan santun (5S) akan tetapi hal itu agaknya masih jauh dari realisasi. Dalam interaksi sehari – hari masih banyak ditemukan siswa hanya sibuk dengan urusannya masing – masing, kurangnya kepedulian kepada orang lain. Bahkan dari tutur kata dalam berbicara baik dengan sesama siswa ataupun guru banyak ditemukan yang tidak sesuai dengan yang seharusnya.

Kondisi tersebut perlu mengimplementasikan karakter ke dalam proses pembelajaran agar siswa mempunyai moral yang baik. Disamping itu, kemampuan akademik siswa perlu dikembangkan. Solusi yang dapat dilakukan adalah mengintegrasikan nilai – nilai karakter ke dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan aspek kemampuan akademik siswa dalam pembelajaran dasar desain grafis. Pembelajaran dengan berbagai pendekatan, model, dan metodenya dapat dijadikan sebagai alat untuk membangun karakter bangsa. Guru dituntut mampu menekankan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Baik dalam tugas-tugas mandiri maupun kelompok.

Berangkat dari permasalahan diatas maka dalam penelitian ini penulis mencoba menawarkan satu solusi untuk membantu memecahkan masalah diatas dengan menggunakan modul pembelajaran berbasis pendidikan karakter. Modul yang dimaksudkan disini berisi materi pelajaran yang sesuai dengan SK dan KD yang dipelajari siswa di kelas. Yang mana dalam penulisan modul tersebut penulis akan menyisipkan nilai – nilai karakter. Dengan harapan siswa dapat menerapkan nilai – nilai karakter tersebut dalam kehidupannya sehari – hari.

Dengan adanya modul pembelajaran yang juga berisikan nilai – nilai karakter ini diharapkan agar memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran di rumah. Sehingga pada saat pembelajaran di kelas siswa yang sebelumnya sudah membaca modul di rumah otomatis akan lebih mudah mengekspresikan pendapatnya di kelas, sehingga bisa terjadi sharing antara siswa dan guru dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Oleh sebab itu dalam penelitian ini penulis tertarik untuk membahas permasalahan ini lebih jauh dengan mengangkat judul penelitian **“Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Dasar Desain Grafis untuk Kelas X SMK”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran Dasar Desain Grafis masih berlangsung konvensional.
2. Pembelajaran masih berpusat kepada guru (bertentangan dengan tuntutan pembelajaran abad 21)
3. Interaksi/aktifitas siswa dengan warga sekolah kurang hangat, bahkan dapat dikatakan kadang melenceng dari nilai – nilai karakter.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas dan praktikalitas dari modul pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada materi dasar desain grafis untuk kelas X di SMK Negeri 1 Painan. Yang mana pada penelitian ini akan menggunakan desain pengembangan 4-D yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *desseminate* (penyebarluasan).

Akan tetapi karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap develop (pengembangan) saja.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses penyusunan modul yang mengintegrasikan materi dasar desain grafis dengan penanaman nilai karakter pada setiap materi kepada siswa kelas X jurusan TKJ di SMK Negeri 1 Painan?
2. Bagaimana validitas, praktikalitas dan efektifitas dari modul pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada materi dasar desain grafis terhadap siswa kelas X jurusan TKJ di SMK Negeri 1 Painan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui proses penyusunan modul yang mengintegrasikan materi dasar desain grafis dengan penanaman nilai karakter pada setiap materi kepada siswa kelas X jurusan TKJ di SMK Negeri 1 Painan.
2. Mengetahui validitas, praktikalitas dan efektifitas dari modul pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada materi dasar desain grafis terhadap siswa kelas X jurusan TKJ di SMK Negeri 1 Painan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Sebagai media alternatif berbasis cetakan dalam kekurangan media pembelajaran dasar desain grafis.
 - b. Dapat menghasilkan suatu pola pembelajaran yang sistematis berbasis pendidikan karakter.

2. Secara Praktis

- a. Sebagai bahan masukan bagi guru dan calon guru dasar desain grafis agar dapat memilih pendekatan dan metode yang tepat dalam penyampaian materi pembelajaran dasar desain grafis.
 - b. Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pemahaman keilmuan serta daya fikir tentang pembelajaran berbasis karakter.
3. Bagi peneliti, berguna untuk mengembangkan kemampuan dalam menyusun sebuah modul berbasis pendidikan karakter sekaligus referensi untuk penelitian lebih lanjut dalam menambah khasanah keilmuan peneliti di bidang pendidikan.