

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian dan keterampilan sesuai tuntutan pembangunan bangsa, dimana kualitas suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Perwujudan masyarakat berkualitas tersebut menjadi tanggung jawab pendidikan, terutama dalam menyiapkan peserta didik menjadi subjek yang makin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri dan professional pada bidang masing-masing. Upaya peningkatan kualitas pendidikan dapat tercapai secara optimal, apabila dilakukan pengembangan dan perbaikan terhadap komponen pendidikan itu sendiri.

Pada dunia pendidikan saat ini kita dihadapkan pada masalah yang lebih kompleks, dimana sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan terhadap perubahan zaman. Berbagai usaha dilaksanakan secara berkelanjutan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran diantaranya mengadakan penyediaan sarana dan prasarana pendidikan, penataran guru, penyempurnaan kurikulum sekolah yang meliputi semua bidang studi yang diajarkan disekolah.

Perkembangan teknologi menuntut bahwa harus berkembangnya teknik, metode atau cara proses belajar mengajar yang baik dan praktis dimana didalam proses pembelajaran tersebut bisa memakai sebuah E-modul pembelajaran berbasis android (*smartphone*) dalam proses pembelajaran dan *smartphone* bisa

untuk merubah cara seseorang untuk belajar. Demikian juga bagi siswa, dengan *smartphone* diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Oleh karena itu kehadiran *smartphone* dalam proses belajar menjadi sangat bermanfaat. Salah satu pemanfaatan *smartphone* dalam pembelajaran adalah dengan adanya e-modul pada teori dan evaluasi sebagai bahan ajar. Selain bahan ajar yang menarik, perlu adanya e-modul pembelajaran yang menarik dalam suatu pembelajaran, sehingga membangkitkan rasa ingin tau siswa terhadap materi.

E-modul yang tidak diberikan kepada siswa secara utuh, membuat siswa tidak bisa mempelajari materi selanjutnya dirumah. Sehingga membuat guru menerangkan materi pada pertemuan berikutnya yang menjadikan proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan menjadikan siswa tidak bisa aktif dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan *smartphone* yang baik seperti E-modul Materi Desain Grafis dilengkapi teori dan evaluasi diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dan membangkitkan minat siswa dalam belajar.

Setelah melakukan observasi disekolah MAS Muhammadiyah peneliti mendapat informasi bahwa dalam proses pembelajaran yaitu siswa hanya belajar menggunakan metode konvensional dengan menggunakan LKS dan buku cetak yang menyebabkan kurang minat siswa dalam belajar. Disamping itu penulis juga masih melihat banyak siswa yang tidak menyimak dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa tidak mampu menguasai materi yang diajarkan, itu dikarenakan bahwa siswa jenuh dengan metode pembelajaran konvensional yang

tidak berinovasi dan menyebabkan rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran desain grafis dan belum tersedia aplikasi e-modul disekolah tersebut, untuk mengatasi hal ini peneliti akan menggunakan aplikasi e-modul pada materi desain grafis, dengan adanya e-modul ini untuk yang valid oleh praktek.

Berdasarkan latar Belakang masalah di atas, maka peneliti mengangkat judul "Perancangan E-Modul Materi Desain Grafis Berbasis Android Kelas X MAS Muhammadiyah Pulau Punjung".

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Belum tersedia E-Modul Berbasis Android disekolah tersebut
2. Belum optimalnya modul yang ada saat ini
3. Perlunya adanya inovasi pada modul pembelajaran

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dengan identifikasi masalah yang telah dijelaskan maka penelitian ini akan dibatasi pada hal – hal berikut :

1. Aplikasi ini menggunakan perangkat seluler (online) dan hanya berjalan dengan ponsel berbasis android.
2. Aplikasi ini digunakan untuk mencari teori dan evaluasi yang ada pada materi desain grafis.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam pembuatan skripsi ini yaitu “Bagaimana merancang Aplikasi E-Modul Desain Grafis Berbasis Android?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi E-modul materi desain grafis berbasis android yang dapat digunakan untuk mencari teori dan evaluasi dalam materi desain grafis yang dapat dijalankan di perangkat seluler.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Aplikasi E-Modul Desain Grafis Berbasis Android ini diharapkan memberikan manfaat berbagai pihak, antara lain :

- a. Bagi penulis, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program sarjana di Universitas Bung Hatta dan mengimplementasikan ilmu yang didapat selama di bangku perkuliahan.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai referensi dan pedoman dalam pengembangan penelitian lebih lanjut.
- c. Bagi pengguna, dapat membantu mempermudah pengguna untuk mencari teori dan evaluasi pada materi desain grafis.