

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah berupa tahapan bertujuan agar mempengaruhi siswa agar mereka dapat beradaptasi dengan lingkungan mereka sebaik mungkin dan dengan begitu membawa perubahan dalam diri mereka yang bisa membuat mereka berfungsi dalam bermasyarakat. Pendidikan didapat di lembaga formal baiknya nonformal berupaya memperluas pengetahuan, membangun kemandirian dan membimbing siswa menjadi lebih baik. SMK ialah tahapan pendidikan menengah keahlian dalam pendidikan formal di Indonesia. SMK atau Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu sekolah lanjutan selain dari Sekolah Menengah Atas (SMA). SMK diperuntukan bagi siswa yang ingin memiliki keahlian dan keterampilan dalam suatu bidang di masa yang akan datang setelah menyelesaikan masa belajar selama tiga tahun di sekolah tersebut.

Belajar di SMK berbeda dengan SMA secara keseluruhan, penerapan tujuan dan kurikulum tidak sama. Maksud dari SMK agar diarahkan untuk masuknya angkatan kerja (terminal), pekerjaan/wirausaha (Depdiknas, 2006). Oleh karena itu, materi yang dipelajari dalam bidang SMK dibagi terbagi 2 kategori yaitu materi pembelajaran umum dan materi pembelajaran profesi (keterampilan). Salah satu jenis bidang keahlian yang diajarkan di SMK Bisnis Dan Manajemen Jurusan Administrasi Perkantoran adalah Kearsipan. Mata pelajaran kearsipan adalah salah satu bidang keahlian yang diajarkan pada peserta didik kelas sepuluh yang dimana peserta didiknya dituntut untuk lebih

cepat memahami materi dan dapat menjalankan sebuah praktik kearsipan dengan baik dan benar.

Kemajuan dunia sekarang yang semakin pesat dan makin kompleks membuat tahapan pembelajaran menjadi senang dan menarik serta mudah. Mewujudkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, seperti kemampuan menggunakan teknologi, contohnya yang digunakan sebagai bahan pembelajaran, untuk mendukung belajar mengajar yang sedang berlangsung. Contoh media ajar yang bisa dikembangkan ialah modul pembelajaran interaktif berupa e-modul. Pemakaian bahan ajar menjadi salah satu hal yang membantu pendidik dalam penyampaian materi untuk menggalakkan keterlibatan siswa pada dalam pembelajaran. Bahan ajar menjadi salah satu bagian utama dari belajar mengajar, sangat menentukan keberhasilannya dalam mencapai tujuan akhir pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Kearsipan yaitu Bapak Mauli Simamora M.Pd dan Ibu Rahma Dhani S.Pd yang dilaksanakan di SMK Swasta PABA Binjai pada Mei 2021, menyampaikan materi ajar yang cukup, seperti buku cetak dari pemerintah, LKS ataupun modul belajar. Tetapi, materi pembelajaran ada tidak menggunakan *e-modul* seperti aplikasi *SIGIL*. Dengan materi pembelajaran yang begitu banyak, masih belum memenuhi tujuan pembelajaran. Aplikasi *SIGIL* adalah salah satu aplikasi pendukung saat kegiatan belajar, dalam aplikasi ini tidak hanya terfokus pada tampilan tulisan, tetapi mendukung tampilan audio maupun video yang dapat menjadi sarana pembelajaran interaktif agar pembelajaran lebih menarik. Jadi *e-modul* dengan

menggunakan aplikasi *SIGIL* memungkinkan diakses secara *offline* atau tidak memerlukan koneksi internet dan berbentuk *soft file* yang tidak harus mengeluarkan banyak biaya.

Wawancara juga dilakukan pada siswa di kelas 10, hasil wawancara menunjukkan bahwa bahan ajar yang dipakai tidak menarik, sehingga siswa masih belum termotivasi untuk mempelajari arsip. Siswa menginginkan materi pembelajaran disertai dengan gambar dan musik yang menarik atau bahan yang lain sebagai pendukung pembelajaran, maka dari itu tidak memperlihatkan kebosanan saat belajar. Selanjutnya, siswa membutuhkan bahan ajar yang materinya lengkap dan tidak menyimpang dari materi yang diberikan.

Permasalahan di atas dapat diatasi dengan cara memilih bahan ajar yang tepat dan penggunaan sumber belajar yang tepat bagi siswa. Pemilihan media yang sesuai tentunya akan menolong guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih mudah, sehingga lebih menarik dan mudah untuk memahami materi. Pemilihan bahan ajar tentunya tergantung pada tujuan pembelajaran. Misalnya dalam kajian Arsip. Perlu juga dikembangkan media belajar agar lebih menarik bagi siswa. Salah satu media ajar yang dikembangkan ialah *e-modul* pembelajaran.

Bahan ajar *e-modul* adalah contoh media pembelajaran yang memiliki ciri-ciri yaitu : belajar mandiri (*self-instruction*), materi yang dimuat utuh (*self-contained*). Modul juga terbagi atas dua jenis yaitu bahan cetak (*printed material*) dan non-cetak (*digital material*). Bahan ajar modul yang biasanya berbentuk cetak, kini dapat diolah menjadi bentuk elektronik atau *soft file*. Peserta didik

dapat membuka bahan ajar modul elektronik di perangkat komputer atau seluler sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap penggunaan perangkat elektronik. Harapannya, modul elektronik yang dikembangkan harus memiliki kelebihan agar pembelajaran menarik dan siswa belajar tanpa didampingi oleh guru, pembelajaran juga dapat siswa lakukan secara mandiri tanpa terbatas lokasi dan waktu.

Dengan demikian, modul elektronik kearsipan mampu menciptakan keaktifan siswa di tahap pembelajaran, meningkatkan daya tarik belajar dan meningkatkan kemandirian siswa.. Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi *Sigil* Dengan Model 4D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Di SMK Swasta PABA Binjai 20212022**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, masalah yang dapat peneliti identifikasi adalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang tersedia dalam proses pembelajaran kurang.
2. Siswa kurang aktif berpartisipasi saat proses belajar mengajar dikarenakan bahan ajar cetak yang tersedia cenderung monoton.
3. *E-modul* salah satu bahan ajar yang belum pernah dikembangkan oleh pendidik.

4. Siswa memerlukan bahan ajar berupa modul elektronik yang menarik dan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bahan ajar modul elektronik yang dikembangkan hanya terbatas untuk mata pelajaran kearsipan untuk SMK kelas X.
2. Modul elektronik pembelajaran kearsipan kelas X SMK yang dikembangkan terbatas hanya satu pokok bahasan pada kompetensi dasar.
3. Bahan ajar modul elektronik dikembangkan hanya pada kelas X AP SMKS PABA Binjai.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat ditemukan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara mengembangkan dan melihat kelayakan dari *e-modul* menggunakan aplikasi *SIGIL*?
2. Bagaimana respon siswa terhadap *e-modul* menggunakan aplikasi *SIGIL*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah :

1. Menghasilkan produk berupa *e-modul* pada mata pelajaran Kearsipan kelas X SMK AP pada materi “memahami arsip dan kearsipan” yang tervalidasi ahli.
2. Mengetahui bagaimana respon siswa terhadap bahan ajar *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *SIGIL*.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi

Bagi Peserta didik

1. Bisa meluaskan informasi dan pengetahuan tentang pembelajaran kearsipan
2. Dapat menjadi motivasi agar siap belajar dan siap dalam menghadapi dunia kerja.
3. Bisa menjadi sebuah pedoman dalam menciptakan *e-modul* yang lebih menarik

Bagi Pendidik.

1. Sebagai modul pedoman siswa dalam belajar kearsipan dimanapun dan kapanpun.
2. Sebagai sumber informasi jenis modul elektronik pada pembelajaran kearsipan.

3. Sebagai contoh bagi pengembangan ilmu-ilmu lainnya berbentuk elektronik

Bagi Peneliti

1. Sebagai wadah untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan sarana dalam mempersiapkan diri sebagai calon guru dalam meningkatkan efektivitas pengajaran melalui modul elektronik.
2. Memberikan pengalaman dalam membuat bahan ajar berbentuk modul elektronik menggunakan aplikasi *SIGIL*.

