

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Peningkatan kualitas kehidupan manusia sejalan dengan proses pendidikan yang dilalui. Pengalaman-pengalaman yang diperoleh dan dijalani menjadi sesuatu yang sangat berharga untuk perkembangan pola pikir dan kompetensi yang ada di dalam diri, alur pendidikan yang baik tentu harusnya dapat menghasilkan pengalaman berharga tersebut, sehingga tujuan untuk bisa mengembangkan pemikiran yang dimiliki dan berbagai kemampuan yang ada pada dirinya serta memiliki pandangan untuk mewujudkan harapan berkehidupan yang lebih baik bisa dicapai. Bersamaan dengan pengertian pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Kegiatan pembelajaran yang dialami seseorang akan terekam dalam memori secara sadar maupun tidak sadar. Baik itu di rumah, di sekolah ataupun pada lingkungan masyarakat. Otak akan memproses memori tersebut sehingga akan menghasilkan wawasan baru dan perilaku baru bagi individunya. Melalui Pendidikan yang terencana tentu diharapkan mampu mewujudkan insan yang berkualitas dan memiliki kedewasaan, baik secara intelektual, sosial ataupun

kedewasaan moral sekaligus dapat bersaing dalam menghadapi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin mengalami kemajuan dan terus berkembang. Mutu pendidikan yang bisa menghasilkan SDM berkualitas yang dapat bersaing sesuai dengan yang diharapkan dapat diwujudkan bila seluruh komponen-komponen pendidikan mampu bersinergi secara optimal memaksimalkan proses pendidikan dalam proses pembelajaran, berperan aktif menghidupkan interaksi peserta didik menghubungkan peserta didik dengan sumber belajar.

Pendidikan yang berkualitas mampu menghasilkan lulusan yang mampu menghadapi tantangan hidup. Memajukan kehidupan masyarakat dan kualitas manusia yang berkembang seutuhnya merupakan tugas pendidikan yang menjadi tanggung jawab profesional setiap guru. Pendidikan yang berorientasi pada mutu ini menghadapi berbanyak tantangan yang tidak dapat diselesaikan dengan paradigma yang ketinggalan jaman ditengah jaman yang semakin maju dan berkembang.

Tantangan Pendidikan meningkat signifikan. Tahun 2019 akhir, dunia mengalami kejadian mengerikan. Global diserang sebuah virus yang menyerang sistem pernafasan dan paru-paru hingga menjadi wabah. Wabah flu ini disebut dengan *corona virus disease 19* yang disingkat menjadi Covid-19. Wabah ini memasuki hampir seluruh negara di dunia termasuk Indonesia sampai diputuskan sebagai pandemi.

Sebagai pemangku kepentingan, pemerintah Indonesia mengambil tindakan dan kebijakan atas peristiwa global ini untuk menerapkan sistem pembatasan berinteraksi yang disebut PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar).

PSBB ini bertujuan mengurangi dan membatasi interaksi langsung untuk meminimalisir penyebaran virus Covid-19 di Negara Indonesia. Masyarakat diminta untuk dapat bekerja dari rumah, tak terkecuali dunia Pendidikan. Proses pembelajaran harus tetap berlangsung walau dalam keterbatasan. Proses belajar-mengajar tetap dilaksanakan dengan cara daring (dalam jaringan) / melalui jaringan dunia maya.

Tantangan bagi guru-guru harus memikirkan kembali strategi, metode, dan model yang cocok dengan proses pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Guru tidak bisa lagi secara langsung bertatap muka dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Kemajuan teknologi 4.0 menjadi tuntutan dan tuntunan besar bagi guru untuk bertahan dalam keadaan global yang sedang tidak baik. Tuntutan kurikulum yang lebih menekankan pada keseriusan dan kesadaran anak untuk mau belajar, mencari tahu, memahami, menerapkan, menganalisa dan mengevaluasi. Ikut menambah dukungan agar guru terus berinovasi mengembangkan cara belajar dengan menjadi fasilitator bagi peserta didik yang akan belajar secara mandiri dari rumah.

Realita tak seindah ekspektasi, fakta di lapangan menginformasikan bahwa peserta didik mengalami kesulitan belajar mandiri dikarenakan keterbatasan literasi dan kurangnya bahan ajar yang terstruktur sesuai dengan kompetensi dasar- kompetensi dasar yang telah ditetapkan pemerintah. Dengan kondisi yang seperti ini peran media sebagai alat belajar menjadi arti yang sangat besar menjadi dukungan dalam penyampaian bahan ajar selama proses kegiatan pembelajaran. Media bisa menjadi pegangan mandiri peserta didik untuk dapat menguasai bahan ajar yang diberikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Minimnya

ketersediaan bahan ajar dan media penyampai terkhusus pada materi pelajaran Korespondensi selama ini ikut menjadi kendala peserta didik dalam menggapai tujuan pembelajaran. bila hanya mengandalkan guru tentu proses tidak terlaksana secara maksimal. Agar peserta didik dapat belajar mandiri maka perlu diadakan media pembelajaran yang mencakup bahan ajar yang tersusun dan terstruktur sesuai kebutuhan tujuan pembelajaran.

Penciptaan lingkungan belajar yang terstruktur harus direncanakan dengan baik. Dalam mengembangkan bahan ajar harus memperhatikan model pengembangan media yang menjamin kualitas bahan ajar, efektivitas dan efisiensi pembelajaran, karena pengembangan bahan ajar pada hakekatnya merupakan proses yang sejalan dengan proses pembelajaran. Salah satu model pengembangan kurikulum yang cukup terkenal adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Proses pengembangan model ADDIE dilakukan secara bertahap dan memerlukan beberapa uji kelompok ahli, objek penelitian individual, skala terbatas dan skala besar (lapangan), serta revisi untuk menyempurnakan hasil produk akhir, sehingga meskipun proses kerja pengembangan dipersingkat, sudah termasuk proses pengujian dan revisi, sehingga produk yang dikembangkan memenuhi kriteria produk yang baik, teruji secara empiris dan tidak ada lagi kesalahan-kesalahan. Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada bahan ajar secara mandiri dan hasil belajar dengan judul penelitian: **“Pengembangan E-Modul Pembelajaran Menggunakan Model ADDIE (*Analysis, Design, Development,***

***Implementation, and Evaluation*) pada Mata Pelajaran Korespondensi Siswa Kelas X-AP di SMK Swasta PAB 12 Saentis”.**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya menjadi dasar untuk melakukan penelitian ini dengan identifikasi masalahnya adalah:

1. Pembelajaran yang masih terpusat pada guru pengajar mata pelajaran.
2. Wabah Covid-19 yang melanda global menjadi pandemi dan berdampak pada proses Pendidikan di Indonesia.
3. Kebijakan mendadak untuk belajar secara mandiri di rumah menyulitkan peserta didik terlebih dengan minimnya bahan ajar tersusun yang bisa diakses.
4. Minat dan ketertarikan peserta didik untuk belajar tergolong masih rendah
5. Sarana belajar di era digitalisasi pada mata pelajaran Korespondensi berupa *E-modul* belum terealisasi.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Hasil dari identifikasi masalah diatas menunjukkan adanya permasalahan yaitu sarana belajar era digital berupa *E-modul* yang perlu segera diwujudkan. Penelitian ini diarahkan dan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa *E-modul* pelajaran Korespondensi pada Kompetensi Dasar materi surat dinas dan surat niaga dengan format *soft file* Pdf dan uji validitas kelayakan penggunaan *E-modul* dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, biaya, dan kemampuan penulis.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasar pada pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagaimana berikut:

1. Bagaimana model pengembangan pada media pembelajaran berupa e-modul pada mata pelajaran Korespondensi untuk siswa kelas X-AP di SMK Swasta PAB 12 Saentis ?
2. Bagaimana validitas e-modul pembelajaran yang dikembangkan agar menjadi media pembelajaran yang layak bagi siswa kelas X-AP di SMK Swasta PAB 12 Saentis ?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Menurut pada rumusan masalah yang di buat penulis penelitian ini mengarah pada tujuan penelitian sebagaimana berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran e-modul pada mata pelajaran Korespondensi untuk siswa kelas X-AP di SMK Swasta PAB 12 Saentis.
2. Untuk mengetahui validitas e-modul pembelajaran yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yang layak bagi siswa kelas X-AP di SMK Swasta PAB 12 Saentis.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Adanya manfaat pada penelitian ini tentu menjadi harapan bagi peneliti, terlebih dapat memberikan manfaat dan berguna bagi guru, peserta didik, sekolah, dan pribadi peneliti. Manfaat dari pengembangan *E-modul* ini terbagi menjadi 2 (dua) yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

## 1. Manfaat teoritis

Diharapkan berkembangnya wawasan dan pengalaman serta pengetahuan mengenai cara mengembangkan modul pembelajaran dengan lebih tersusun dan terstruktur setelah penelitian pengembangan *E-modul* ini.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta didik

Produk pengembangan modul pembelajaran berupa *E-modul* ini diharapkan dapat bermanfaat dan mudah dipakai oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan nilai hasil belajar.

### b. Bagi Guru

*E-modul* yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang mudah dan berguna dan dapat menginspirasi untuk menginovasikan proses pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan.

### c. Bagi Lembaga/Sekolah

Dapat memberikan sumbangan pengetahuan khususnya dalam peningkatan modul pembelajaran.

### d. Bagi Mahasiswa

Dapat menambah pengalaman dalam mengembangkan modul, menjadi referensi ataupun bahan kajian dalam penelitian yang relevan untuk digunakan dan dikembangkan lagi.