

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan adalah untuk membentuk orang yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta membentuk kepribadian, kekuatan agama dan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan dalam menciptakan individu. Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia dalam membangun peradaban bangsa dan negara. berpikiran terbuka. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah mewujudkan masyarakat yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara. bangsa yang bertanggung jawab dan demokratis.

Pemerintah saat ini sedang berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di negara ini. Dengan harapan semua masyarakat dapat merasakan dampak dari sebuah pendidikan tersebut. Karena hari ini pendidikan lah yang mampu membuat suatu perubahan dalam peradaban manusia. Sehingga, apabila manusia itu tidak dapat merasakan sebuah keindahan dari pendidikan itu dia tidak akan bisa merasakan perubahan dari peradaban yang telah dimulai. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki moral yang lurus,

pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, dan kekuatan spiritual keagamaan serta keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, bangsa, dan negara..

Seiring dengan semakin pesatnya globalisasi, teknologi diharapkan dapat berperan besar dalam membantu menyelesaikan sejumlah permasalahan pendidikan (teknologi dalam pendidikan), khususnya dalam hal meningkatkan motivasi, aspirasi, dan minat belajar siswa serta membantu mereka dalam belajar. cepat memperoleh informasi baru (Nasution, 2005: 100). Di sisi lain, penggunaan teknologi yang berlebihan di kelas dapat menimbulkan konsekuensi yang tidak diinginkan, seperti perubahan peran guru. Untuk mengatasi hal tersebut, teknologi di dalam kelas harus mampu bekerja selaras dengan unsur-unsur lain, seperti peran guru, kemampuan siswa, ilmu yang diajarkan, dan teknologi itu sendiri.

Kesulitan yang dihadapi industri 4.0 mendorong inovasi dalam pendidikan dan menyerukan penggunaan teknologi di ruang kelas, khususnya di bidang pendidikan kejuruan. Menurut Sukiman (2012:3), tujuan pengembangan teknologi pembelajaran adalah untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran manusia, atau dengan kata lain memastikan bahwa manusia (siswa) dapat belajar secara efektif dan mudah. Seluruh sumber belajar yang sering disebut komponen pendidikan digunakan untuk mengatasi kesulitan belajar. Komponen pesan ini meliputi, orang, material, peralatan, metodologi, informasi latar belakang, dan lingkungan. Teknologi pembelajaran merupakan suatu upaya terorganisir untuk merencanakan, melaksanakan, dan menyebarluaskan proses pembelajaran dengan suatu tujuan. Hal ini didasarkan pada studi tentang komunikasi manusia dan proses pembelajaran, yang menggabungkan sumber daya manusia dan teknologi untuk

memfasilitasi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi secara ekstensif sebagai sumber belajar yang tersedia sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan cara ini diharapkan para pendidik dapat memanfaatkan teknologi yang ada saat ini untuk menyampaikan pesan-pesan pengajaran kepada siswa yang akan mereka ajar

Era globalisasi yang serba cepat telah mempercepat perkembangan teknologi elektronik, termasuk komputer. Informasi kemudian muncul dalam bentuk gambar, film, animasi, grafik, suara, dan aplikasi lainnya. Akibatnya, para pendidik dan pakar teknologi bersaing untuk mengembangkan kemajuan terbaru dalam strategi dan teknologi pembelajaran. Hal ini mengarah pada berkembangnya berbagai strategi pembelajaran yang menarik, antara lain pendekatan ekspositori, kooperatif, berbasis masalah, dan berbasis penemuan, serta terciptanya aplikasi modul pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat dan pemahaman siswa. Canva, Edmodo, Quiz, Kahoot, dan banyak lainnya.

Seorang pengguna komputer dapat dengan mudah berbagi informasi dengan pengguna komputer lainnya, dimanapun berada, berkat jaringan internet. Hal ini tentunya sangat bermanfaat dalam bidang pendidikan, karena mengajar adalah proses dimana siswa memperoleh pengetahuan melalui transmisi informasi dari seorang instruktur. Berdasarkan manfaat internet dan basis penggunaannya, modul pembelajaran dapat dikembangkan dengan memanfaatkan fitur jaringan..

Pendidikan kejuruan berfungsi untuk membekali peserta didik menjadi manusia Indonesia seutuhnya yang mampu meningkatkan kualitas hidup, mengembangkan diri, serta mempunyai nyali dan kesejatian dalam memanfaatkan

peluang dan meningkatkan pendapatan. Pendidikan kejuruan, seperti halnya pendidikan khusus, bertujuan untuk mendidik peserta didik untuk memasuki dunia kerja dengan menumbuhkan karakter moral para profesional di industrinya dan menghasilkan produk berkualitas tinggi yang mampu bersaing di kancah global (Prasetyo, 2019).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah suatu lingkungan pendidikan formal yang menggunakan kegiatan belajar mengajar untuk mempersiapkan siswanya memasuki dunia kerja di bidang tertentu. Hal ini merupakan bagian penting dalam pengembangan keterampilan profesional yang diperlukan untuk menghasilkan individu yang cerdas, kreatif, dan mandiri. Oleh karena itu lulusan sekolah menengah kejuruan (SMK) diharapkan memiliki keterampilan khusus yang siap diterapkan dan dikembangkan ketika memasuki dunia kerja atau dunia kerja. SMK membekali siswa dengan keterampilan praktis agar perkembangannya dapat disesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. menghasilkan lapangan kerja.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta Mandiri merupakan salah satu sekolah kejuruan swasta yang bergerak pada disiplin ilmu industri dan teknologi, menurut observasi yang dilakukan pada tanggal 30 April 2024. Jalan. Datuk Kabu No.99, Bandar Khalipah, Kec. Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara 20371 alamat SMK Swasta Mandiri. Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM), Teknik Bodi Otomotif (TBO), Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), dan Teknik Jaringan Komputer (TKJ) adalah beberapa

jurusan yang ada di lembaga ini. Keterampilan ini diperlukan bagi siswa untuk menjadi lulusan yang paling berprestasi di bidang studi pilihannya.

Dalam wawancara dengan salah satu guru Dasar-dasar Teknik Otomotif SMK Swasta Mandiri bapak Maulana Syahputra, S. Pd, terdapat adanya bahan ajar modul. Format/kerangka penulisan bahan ajar modul di Kelas X TKR SMK Swasta Mandiri mulai dari rencana belajar siswa, tugas, dan test formatif. Ada beberapa format/kerangka modul di kelas X TKR SMK Swasta Mandiri kurang lengkap yaitu Format/kerangka kegiatan belajar siswa, evaluasi, dan rangkuman sehingga pembelajaran kelas X TKR SMK Swasta Mandiri masih belum optimal dan pembelajaran tersebut belum tercapai. Selain itu materi yang diberikan oleh pendidik belum optimal, karena guru masih memberikan arahan untuk mencari secara mandiri materi yang berkenaan pada mata pelajaran dasar-dasar teknik otomotif. Padahal materi tersebut harus tercantum dan dibahas secara rinci dalam modul. Hal inilah yang membuat hasil belajar dasar tentang mata pelajaran dasar-dasar teknik otomotif kurang optimal. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan modul untuk mata pelajaran dasar-dasar teknik otomotif yang diharapkan bisa membantu peserta didik untuk memahami mata pelajaran.

Dari hasil observasi peneliti secara langsung pada siswa kelas X TKR SMK Swasta Mandiri, serta guru pelajaran dasar-dasar teknik otomotif dengan bapak Maulana Syahputra, S. Pd, mengatakan bahwa banyak siswa mempunyai nilai rendah pada dasar-dasar teknik otomotif dan terbukti juga pada saat pelaksanaan mata pelajaran banyak siswa yang kurang memahami materi yang di sampaikan di dalam kelas. selain itu bapak Maulana Syahputra, S. Pd juga mengatakan bahwa di

sekolah khususnya di jurusan TKR kelas X kurangnya modul pembelajaran yang digunakan guru dalam membantu aktivitas pembelajaran.

Rendahnya prestasi belajar oleh siswa dibuktikan dengan uji coba menjawab soal yang sudah di berikan oleh guru terhadap siswa masih banyak siswa yang menjawab salah dengan soal yang telah di berikan pada mata pelajaran dasar-dasar teknik otomotif tentang dasar sistem hidrolik dan pneumatik maka perlu dilakukan pengembangan modul ajar sebagai bahan ajar agar mendorong kemauan serta kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil observasi diatas bahwa perlu adanya pengembangan pembelajaran dalam mendukung kemampuan peserta didik khususnya untuk memahami materi. Salah satu cara dalam meningkatkan pemahaman materi yakni dengan menggunakan perangkat pembelajaran seperti modul, dimana modul belajar yang menarik diharapkan mampu meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar.

Dari pemaparan diatas, perbaikan dan pengembangan modul sangat penting bagi siswa/i kelas X SMK Swasta Mandiri untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih optimal. Hadirnya modul maka peserta didik bisa belajar mandiri dan pendidik hanya perlu memantau dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan. Penggunaan modul diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan motivasi peserta didik untuk mengembangkan kompetensi.

Berdasarkan latar belakang informasi di atas, peneliti berencana membuat e-modul interaktif dasar-dasar teknik otomotif kelas X TKR di SMK Swasta Mandiri. Modul ini akan didasarkan pada aplikasi Canva dan memungkinkan siswa

mengakses materi dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran kapan saja atau di mana saja.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- a) Siswa kurang memahami mata pelajaran karena kurangnya modul yang digunakan di dalam kelas.
- b) Siswa kurang menguasai mata pelajaran yang diberikan, sehingga tingkat keberhasilan siswa juga kurang maksimal dalam memahami materi pembelajaran.
- c) Kurangnya pengembangan modul pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar teknik otomotif
- d) Proses belajar mengajar kurang interaktif sehingga siswa mengalami kejenuhan dalam belajar
- e) Minimnya pemanfaatan dan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi pada program kejuruan Teknik Kendaraan Ringan di SMK Swasta Mandiri..

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti harus mendefinisikan masalah agar temuannya dapat lebih fokus dan menyeluruh pada permasalahan yang diangkat, dengan mempertimbangkan keluasan masalah yang ditentukan melalui identifikasi masalah. Oleh karena itu, proses pembuatan E-Modul Interaktif berbasis Canva, uji kelayakan oleh ahli materi, uji coba skala kecil dan besar, serta peneliti yang berkonsentrasi pada

komponen teoritis dasar pembelajaran akan menjadi permasalahan utama yang diteliti dalam penelitian ini. Kelas X Teknik Otomotif SMK Swasta Mandiri mencakup sistem hidrolik dan pneumatik sebagai kajian dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana merancang E-Modul Interaktif mata pelajaran dasar-dasar teknik otomotif berbasis Canva?
- b) Bagaimana tingkat kelayakan E-Modul Interaktif berbasis canva mata pelajaran dasar-dasar kejuruan kelas X TKR SMK Swasta Mandiri?
- c) Bagaimana keefektifan E-Modul Interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X TKR mata pelajaran Dasar - dasar Teknik Otomotif?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka, tujuan pengembangan E-Modul Interaktif ini adalah

- a) Menghasilkan E-Modul Interaktif berbasis canva yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik pada mata pelajaran dasar - dasar teknik otomotif kelas X TKR SMK Swasta Mandiri.
- b) Mengetahui tingkat kelayakan produk E-Modul Interaktif berbasis canva pada mata pelajaran dasar - dasar teknik otomotif kelas X TKR SMK Swasta Mandiri.

- c) Mengetahui tingkat keefektifan E-Modul Interaktif berbasis canva pada mata pelajaran dasar - dasar teknik otomotif kelas X TKR SMK Swasta Mandiri.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun sebagai manfaat pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a) Manfaat bagi sekolah, sebagai alternatif pemilihan modul ajar yang akan diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa guna mempengaruhi kualitas pendidikan sekolah tersebut.
- b) Manfaat bagi guru, sebagai tambahan modul ajar untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- c) Manfaat bagi siswa, meningkatkan kemampuan dalam menguasai materi ajar.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi e-modul yang akan dikembangkan mengacu pada tujuan Pembelajaran. Secara lebih mendalam E-Modul interaktif yang dikembangkan terbagi dalam beberapa poin berikut ini:

- a) E-Modul ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dasar - dasar teknik otomotif.
- b) E-Modul ini dapat menarik perhatian siswa, karena materi disajikan dengan menggabungkan gambar, animasi dan video.
- c) E-Modul dilengkapi dengan soal-soal latihan sehingga siswa dapat mengevaluasi materi yang dipelajarinya

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembuatan e-modul interaktif berbasis Canva diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan minat belajar, sehingga akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Inovasi ini juga menyasar para pendidik dengan menawarkan E-Modul berbantuan komputer dan internet untuk penyampaian konten pengajaran..

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan E-Modul Interaktif ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

- a) E-Modul Interaktif ini hanya terbatas pada pokok elemen peralatan dan perlengkapan kerja
- b) Pengembangan ini hanya ditekankan pada prosedur analisis kebutuhan dan uji validasi dan uji coba skala kecil dan besar.
- c) Uji coba pengembangan dilakukan terhadap siswa kelas X TKR SMK Swasta Mandiri Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan.