

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia dan selalu mengalami perubahan, perkembangan, dan perbaikan sesuai dengan perubahan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya, baik itu pelaksana pendidikan di lapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan, dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif.

Pembelajaran merupakan proses interaksi dan komunikasi antara siswa dan guru yang berlangsung pada suatu Faktor. Kurang maksimalnya proses pembelajaran mengakibatkan situasi pembelajaran kurang efektif dan ketidaksesuaian peserta didik dengan apa yang ingin dicapai. Hal itu dapat dilihat dari tingkat pengangguran terbanyak dari lulusan SMK yang dilansir dari CNBC, kepala BPS Margo menyebutkan pada Februari 2022 jumlah pengangguran lulusan SMK yaitu sebanyak 10,38%.

Terdapat tiga faktor yang dapat meningkatkan keberhasilan suatu pembelajaran, yaitu (1) Faktor raw input; factor siswa itu sendiri dimana setiap siswa memiliki kondisi yang berbeda-beda dalam kondisi fisiologis dan psikologis, (2) Faktor environmental input; faktor lingkungan, baik itu lingkungan alami

maupun lingkungan social, (3) Faktor instrumental input, yang didalamnya antara lain terdiri dari kurikulum, program/bahan pengajaran , sarana dan fasilitas , guru/tenaga pengajar menurut (Abu & Joko, 2003).

Faktor pertama disebut sebagai faktor dalam , dan faktor kedua dan tiga disebut faktor dari luar. Kurikulum dalam proses pendidikan merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum merdeka belajar adalah kurikulum terbaru yang dikeluarkan kemdikbudristekdikti untuk pembelajaran dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan mengutamakan kompetensi. Kurikulum ini akan diimplementasikan di setiap satuan pendidikan pada tahun ajaran baru 2022/2023. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP), Kurikulum Merdeka Belajar adalah kurikulum yang mengacu ke pendekatan bakat dan minat pelajar. Adapun karakteristik atau konsep dasar Kurikulum Merdeka antara lain, (1) Pembelajaran berbasis proyek melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), (2) Fokus pada materi esensial sehingga memiliki waktu cukup untuk mendalami kompetensi dasar (literasi dan numerasi), dan (3) Fleksibilitas dalam pembelajaran dengan menyesuaikan kemampuan siswa, serta konteks dan muatan focus.

Masalah penting yang sering dihadapi guru ketika belajar adalah memilih bahan ajar yang tepat untuk membantu siswa mencapai keterampilan yang mereka inginkan. Ini karena kurikulum atau bahan ajar hanya ditulis dalam garis besar.

Sehingga untuk menjabarkannya secara mendetail adalah tugas seorang guru. Dan pada titik ini, guru kadang-kadang mengalami kesulitan menciptakan atau mendapatkan bahan ajar yang tepat. Tentu saja, seorang guru harus mengetahui definisi bahan ajar sebelum membuat bahan ajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas (Daryanto & Putra, 2021).

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instructor dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Nasional, 2008). Pada dasarnya, semua bahan (baik informasi maupun alat dan teks) itu disusun secara sistematis, dan menunjukkan ilustrasi lengkap keterampilan yang dipelajari oleh siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran (Prastowo, 2012) Bahan ajar bertujuan untuk merencanakan dan mempelajari implementasi pembelajaran. Jenis materi pendidikan, seperti materi cetak, termasuk buku dan modul, materi pendidikan audio, materi pendidikan audiovisual, dan materi pendidikan interaktif multimedia.

Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar terencana dan desain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik, (Daryanto, 2013). Pengembangan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi salah satunya adalah pengembangan bahan ajar modul cetak menjadi modul berbasis elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah E-Modul.

E-modul (modul elektronik) merupakan versi elektronik dari sebuah modul yang sudah dicetak yang dapat dibaca pada komputer dan dirancang dengan software yang diperlukan. E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik. Menurut Wijayanto, Modul elektronik atau e-modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan hard disk, disket, CD, atau flashdisk dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik. E-modul sangat baik dipakai untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kelebihan lain dari bentuk penyajian modul elektronik ini antara lain adalah ukuran file yang relative kecil, mudah dibawa hanya dengan menggunakan USB flashdrive, dan juga tidak membosankan karena terdapat desain, animasi serta music yang ada dalam modul elektronik (Warwahi, 2020)

Julia Nurrizkiani dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Bandung*” menyatakan bahwa e-modul yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai bahan ajar pada sekolah tersebut. Tetapi e-modul tersebut masih tampak membosankan dan kurang inovatif, karena isi dalam e-modul terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja dan tidak adanya sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton.

Pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik Di SMK kebanyakan media yang digunakan guru masih berupa media berbasis cetakan seperti buku cetak Instalasi Motor Listrik dan Modul. Guru belum pernah mengembangkan modul elektronik, lebih tepatnya belum memanfaatkan kemajuan teknologi sekarang ini. (Fauji, M.R. 2020) Seperti halnya mengembangkan e-modul dengan menggunakan aplikasi Canva. Pada aplikasi tersebut terdapat fitur-fitur yang begitu menarik, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan.

Untuk pembuatan modul yang lebih interaktif peneliti menggunakan aplikasi canva. Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online salah satunya adalah pembuatan e- modul dengan fitur animasi bergerak membuat modul lebih menarik serta penambahan link video yang dapat di aplikasikan ke dalam modul membuat aplikasi Canva menjadi pilihan yang tepat untuk pembuatan modul yang lebih interaktif. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi, desktop, web, iPhone, dan Android sehingga modul dapat di akses di perangkat elektronik apa saja (Prihartini & Sriyanto, 2023; Putra & Filianti, 2022).

Dalam pemanfaatannya untuk proses pembelajaran, aplikasi Canva memuat banyak template yang dapat memudahkan guru saat menciptakan desain bahan ajar yang kreatif dan juga dapat membuat peserta didik tertarik. Baik dalam bentuk modul elektronik, power point, poster, ataupun video pembelajaran interaktif. Canva memberikan ruang bagi guru untuk bereksplorasi dan mengembangkan

keaktivitasnya dalam mendesain. Terlebih dengan sentuhan ratusan ribu elemen yang akan membuat desain pembelajaran tersebut semakin menarik. Aplikasi Canva juga dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan aplikasi ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat siswa fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik.

Pemanfaatan teknologi seperti smartphone dapat mengisi peran penting dalam pembelajaran khususnya dalam penggunaan e-modul berbasis canva. Sehubungan dengan itu maka perlu diselidiki kelayakan dan keefektifan terhadap e-modul instalasi motor listrik berbasis canva pada kompetensi pemahaman instalasi motor listrik kendali elektromagnetik dengan menggunakan aplikasi Canva.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat didefinisikan beberapa masalah sebagai berikut:

- 1 Guru masih menggunakan buku sebagai bahan ajar dengan warna tulisan hitam putih
- 2 Penggunaan dan pemanfaatan bahan ajar yang masih belum optimal
- 3 Bahan ajar yang digunakan guru tidak pernah dikembangkan
- 4 Bahan ajar yang digunakan selama ini kurang sesuai dengan karakteristik siswa.

- 5 Proses pembelajaran di kelas XI Instalasi Motor Listrik kebanyakan disuruh mencatat materi-materi yang diberikan namun tidak memahami isi materi yang telah dicatatnya.
- 6 Belum memadai perangkat alat bantu belajar bagi smk termasuk didalamnya modul elektronik.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan yang peneliti miliki agar pembahasan lebih terfokus dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang ingin diketahui kepastiannya maka dalam penelitian ini dibatasi pada Pengembangan E-Modul pembelajaran instalasi motor listrik berbasis canva di SMK dan menguji kelayakan serta keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan Pada K.D 3.6 Menerapkan instalasi motor listrik 1 fasa dan 3 fasa dengan kendali elektromagnetik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang selanjutnya masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah e-modul instalasi motor listrik pada kompetensi pemahaman instalasi motor listrik satu fasa dan tiga fasa dengan kendali elektromagnetik dengan menggunakan aplikasi Canva layak digunakan di SMK?
2. Apakah pembelajaran dengan menggunakan e-modul instalasi motor listrik pada kompetensi pemahaman instalasi motor listrik satu fasa dan tiga fasa dengan kendali elektromagnetik dengan menggunakan aplikasi canva lebih

efektif dibandingkan modul instalasi motor listrik pada kompetensi pemahaman instalasi motor listrik satu fasa dan tiga fasa dengan kendali elektromagnetik di SMK?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan e-modul instalasi motor listrik pada kompetensi pemahaman instalasi motor listrik satu fasa dan tiga fasa dengan kendali elektromagnetik dengan menggunakan aplikasi Canva.
2. Untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan e-modul instalasi motor listrik pada kompetensi pemahaman instalasi motor listrik satu fasa dan tiga fasa dengan kendali elektromagnetik dengan menggunakan aplikasi canva lebih efektif dibandingkan modul instalasi motor listrik pada kompetensi pemahaman instalasi motor listrik satu fasa dan tiga fasa dengan kendali elektromagnetik.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. E-Modul ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran instalasi motor listrik.
2. E-Modul ini dapat dimanfaatkan untuk menarik perhatian siswa supaya dapat meningkatkan minat belajarnya.
3. Dapat dimanfaatkan oleh pengembang lain sebagai referensi dan salah satu bahan untuk mengembangkan karya ilmiah.

1.7 Spesifikasi produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. E-modul Interaktif dikembangkan dengan memanfaatkan program *software Canva*
- b. *Software Canva* yang digunakan versi terbaru (2. 194. 0)
- c. Untuk ukuran tampilan standart *Canva A4*
- d. E-modul ini memuat gambar, video, yang sesuai dengan materi pelajaran
- e. Tampilan E-Modul ini dibuat semenarik mungkin sehingga mendorong siswa untuk lebih semangat belajar
- f. Tersedia pendahuluan yang menjelaskan isian E-Modul pembelajaran
- g. E-modul ini terdapat empat kegiatan pembelajaran yang harus dikuasai siswa yaitu, materi, tugas, rangkuman, dan uji kompetensi
- h. E-modul dilengkapi dengan video, ilustrasi,
- i. Program E-modul dapat digunakan secara *linear* maupun *non linear*
- j. Program dilengkapi dengan evaluasi mandiri dalam bentuk penugasan dan evaluasi formatif dengan uji kompetensi
- k. E-Modul interaktif sebagai sumber belajar Instalasi Motor Listrik dapat melakukan latihan soal