

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan potensi sumber daya manusia yakni peserta didik mempelajari bidang ilmu tertentu agar kemampuan peserta didik dapat menjadi optimal (Intan Widyasari et al, 2021). Peran pendidikan amat penting untuk membentuk sumber daya manusia berkualitas tinggi untuk tercapainya tujuan nasional. Tolak ukur suatu pendidikan dinyatakan berhasil diantaranya yaitu kurikulum, institusi pendidikan, tenaga pendidik serta peserta didik.

Kemajuan teknologi juga telah membuat banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan sehingga Pendidikan yang dilaksanakan dari waktu ke waktu selalu berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, pendidik sebagai pengelola pembelajaran dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif. Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antar individu dengan lingkungannya, jadi belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Satu hal yang membuktikan bahwa individu tersebut telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dari segi pengetahuan, keterampilan maupun sikapnya yang berfokus pada apa yang terjadi pada lingkungan sekitarnya. Proses belajar-mengajar memiliki tujuan yang dapat dicapai dengan baik bila ditunjang dengan berbagai faktor, antara lain media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena media pembelajaran membantu peserta didik dan

pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pengajaran (Kurniawan, Mujasam, Yusuf, & Widyaningsih, 2019).

Salah satu program keahlian yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu program keahlian Tata Boga. Simulasi dan Komunikasi Digital merupakan salah satu mata pelajaran pada kelas X program keahlian Tata Boga. Mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital ini bertujuan agar peserta didik dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep dan mengimplementasikannya melalui media digital. Mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital tidak hanya menuntut peserta didik memahami materi secara teori, tetapi juga kemampuan untuk mengamati, mencoba, mengolah data, berkomunikasi, dan menciptakan/modifikasi suatu karya melalui kegiatan praktik (Zekri et al, 2020).

Proses pembelajaran yang baik dan bermutu akan tercapai dengan melibatkan pendidik yang kompeten, alat, media, dan sarana prasarana yang lainnya (Siva, 2018). Dalam hal ini pendidik diharapkan mampu membuat media pembelajaran dengan menggunakan berbagai alat untuk membuat pembelajaran lebih menarik dalam meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran mempunyai dua komponen, yaitu *hardware* dan *software* serta mempunyai bentuk-bentuk baik teks, audio, visual, gambar, dan video sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sugianto, 2017). Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu untuk merangsang motivasi peserta didik secara eksternal untuk mempelajari materi yang dipaparkan pendidik.

Media pembelajaran terdiri dari banyak jenisnya salah satunya adalah e-modul praktikum. E-Modul praktikum adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai usia dan tingkat pengetahuan mereka agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan minimal dari pendidik (Kholisho, 2017). E-Modul praktikum yang digunakan dapat membantu peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran praktikum.

E-modul praktikum berbasis virtual ini dinamakan dengan *flipbook* yang merupakan pengembangan buku elektronik yang interaktif. *flipbook* menjadi fitur dalam perangkat yang banyak digemari oleh para peserta didik, karena dapat membantu pembelajaran saat mereka mulai bosan dengan materi yang disampaikan pendidik (Mukaromah, 2021).

flipbook merupakan sekumpulan lembar kertas menyerupai album virtual dengan format elektronik yang dapat menampilkan konten pelajaran berupa kombinasi animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi yang membuat peserta didik lebih interaktif sehingga pembelajaran menjadi menarik. Beberapa peneliti sebelumnya mengklaim bahwa *flipbook* memiliki beberapa kelebihan, yakni dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kombinasi animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi sehingga lebih menarik perhatian siswa, mudah dikembangkan, biaya pembuatan yang relatif terjangkau serta mudah diakses dimana dan kapan saja. Namun, kekurangan *flipbook* yaitu hanya dapat digunakan per-individu atau kelompok kecil (Desi Rahmawati et al, 2017).

Berdasarkan hasil observasi di SMK Swasta Sinar Husni 1 BM, dalam mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital pendidik masih menggunakan buku cetak dan *PowerPoint* dalam kegiatan pembelajaran praktikum, padahal penerapan e-modul praktikum berbasis flipbook dalam proses pembelajaran memiliki umpan balik positif dengan hasil validasi media sebesar 85%, validasi materi 88% dan akseptasi pengguna sebesar 88%, yang dapat diketahui berdasarkan penelitian terdahulu yakni Pixyoriza et al dalam (Intan Widyasari et al, 2021). Hal itu juga sejalan dengan angket yang dibagikan kepada siswa, rata-rata 83,9% siswa membutuhkan aplikasi sebagai sumber belajar mandiri diluar jam pelajaran sekolah, hal itu dikarenakan keterbatasan waktu pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu e-modul praktikum dinilai dapat dipakai sebagai jawaban dari temuan tersebut, kebutuhan e-modul tersebut didapat dari data instrumen angket dan wawancara dalam pengumpulan data.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mencoba menjawab permasalahan tersebut dengan melakukan pengembangan e-modul berjudul “Pengembangan E-Modul Praktikum Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital di SMK Swasta Sinar Husni 1 BM”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dideskripsikan sebelumnya, diperoleh identifikasi masalah, antara lain sebagai berikut.

1. Belum adanya e-modul praktikum.
2. Keterbatasan waktu belajar dikelas.
3. Siswa membutuhkan aplikasi yang dapat di akses pada *SmartPhone*

Android sebagai sumber belajar mandiri dirumah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti membatasi masalah pada penelitian ini agar pembahasan tidak terlalu luas. Adapun batasan masalah, yakni sebagai berikut.

1. Materi pelajaran yang dibahas pada e-modul praktikum yaitu hanya mencakup KI 3.5 & KD 4.5 dengan materi pembuatan slide untuk presentasi.
2. E-Modul praktikum pada penelitian ini didesain menggunakan aplikasi perangkat lunak *Canva* dan dikembangkan menggunakan aplikasi perangkat lunak *Flip PDF Corporate Edition* dan *Website 2 APK Builder* untuk menghasilkan *Output* dalam bentuk APK (*Application Package Kit*) dan diakses melalui *Smartphone Android* dan tidak melalui *Playstore*.
3. Penggunaan e-modul pada *Smartphone Android* melalui transfer file dari *Bluetooth*, *Google Drive* dan *WhatsApp*.
4. E-Modul praktikum pada penelitian ini ditujukan pada peserta didik kelas X Tata Boga SMK Swasta Sinar Husni 1 BM.
5. Pengembangan e-modul praktikum pada penelitian ini hanya sampai dengan uji kelayakan produk.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dideskripsikan sebelumnya, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil pengembangan e-modul praktikum pada mata pelajaran

simulasi dan komunikasi digital materi pembuatan slide untuk presentasi ?

2. Apakah e-modul praktikum layak digunakan pada pembelajaran praktikum simulasi dan komunikasi digital materi pembuatan slide untuk presentasi ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti menentukan tujuan dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan e-modul praktikum pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital materi pembuatan slide untuk presentasi.
2. Untuk mengetahui kelayakan e-modul praktikum pada pembelajaran praktikum simulasi dan komunikasi digital materi pembuatan slide untuk presentasi.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Penelitian Secara Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pembaca dan memperkaya karya tulis ilmiah, serta memberikan buah pemikiran mengenai pengembangan e-modul praktikum pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital.

1.6.2 Manfaat Penelitian Secara Praktis

Adapun manfaat penelitian secara praktis, yakni untuk mengatasi permasalahan pada penelitian ini dengan mengembangkan produk berupa e- modul praktikum pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital sebagai variasi dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi peneliti selanjutnya yang berminat mengembangkan produk ini menjadi lebih baik.