

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang mengalami perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak (Amir & Risnawati, 2015). Berbagai hal dan upaya untuk meningkatkan mutu dan sumber daya manusia bisa melalui berbagai hal seperti dalam masyarakat, lingkungan maupun sekolah. Sekarang ini banyak jenis instansi pendidikan yang menuntut siswa untuk terus belajar mengikuti setiap perkembangan yang sudah ada maupun yang akan dibuat untuk direalisasikan di berbagai tempat. Semua hal yang berkaitan dengan pendidikan bisa dilakukan melalui sekolah dimana terdapat guru serta murid yang saling berinteraksi dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang diberikan.

Salah satu sekolah yang menuntut siswa untuk memiliki bakat, minat dan *skill* yaitu SMK, sekolah yang memberikan pilihan terhadap siswa untuk bisa memilih jurusan sesuai dengan minat dan bakat masing-masing siswa. Sebuah dunia pendidikan sekolah menengah kejuruan mengajarkan kepada peserta didik mengasah *skill* dan kemampuan mereka untuk dapat dipergunakan dalam dunia pekerjaan serta bidang yang mereka minati. Hal ini sejalan dengan adanya Undang-Undang telah ditetapkan pada Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 15, terkait tujuan pendidikan dan penjelasan yang menerangkan bahwa

pendidikan sekolah menengah kejuruan adalah pendidikan yang bertujuan menyiapkan peserta didik untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi atau memasuki dunia kerja.

Tenaga kependidikan merupakan salah satu fasilitator dalam proses belajar mengajar diharuskan mampu mengembangkan sebuah inovasi atau membuat pembelajaran terbaru mengikuti perkembangan teknologi sekarang ini. Pada awal sebuah inovasi akan dibuat merupakan langkah awal untuk merubah keadaan proses pembelajaran menjadi lebih berwarna pada setiap harinya. Ketertarikan peserta didik sekolah menengah kejuruan dalam proses belajar mengajar masih terkesan kurang kreatif dan inovatif, dikarenakan masih banyaknya guru yang memaparkan sebuah materi hanya menggunakan buku cetak yang dimana masih menggunakan metode lama yang terkesan sedikit membosankan.

E-Modul merupakan pengembangan modul cetak dalam bentuk digital yang banyak mengadaptasi dari modul cetak. Menurut Suarsana dan Mahayukti (2013), kelebihan E-Modul dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, *audio*, *vidio*, dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera.

Bahan ajar E-Modul interaktif yang diberikan nantinya merupakan sebuah upaya untuk memberikan ketertarikan pada siswa pada kegiatan belajar mengajar, Saat siswa tertarik pada sebuah inovasi media pembelajaran yang telah dikembangkan tidak menutup kemungkinan pembelajaran menjadi tertib tanpa adanya siswa yang tertidur pulas saat jam pelajaran. Dikarenakan nantinya akan

menarik fokus dan perhatian siswa dalam penyampaian sebuah materi yang akan dipelajari. Modul interaktif ini sendiri dikembangkan dengan sederhana serta praktis dan mudah untuk diakses di berbagai tempat. Keunggulan media interaktif ini sendiri nantinya memberikan sebuah materi yang terpaparkan sama seperti saat seorang guru memaparkan materi. Materi yang dipaparkan pada media tersebut memberikan gambaran-gambaran, tulisan, audio dan video ke dalam modul yang dibuat dan juga bahasa yang mudah untuk dipahami.

Mata pelajaran utama di Jurusan Teknik Pengelasan salah satunya adalah GMAW, namun berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan khususnya pada materi pengelasan GMAW ternyata siswa masih kesulitan memahami materi yang disampaikan karena pada saat itu guru masih menyampaikan materi dengan menggunakan metode naratif. Pembelajaran kurang menarik, membuat siswa sulit berkonsentrasi dan memahami sepenuhnya informasi yang disampaikan. Ketika dilakukan observasi wawancara dengan siswa di kelas mengenai bagian-bagian pada pengelasan GMAW, siswa masih kesulitan dalam mengenal komponen pada pengelasan GMAW.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan pada mata pelajaran pengelasan GMAW masih belum optimal, hal tersebut dapat dilihat dari daftar nilai akhir siswa yang berjumlah 18 siswa dengan nilai KKM 75. Terdapat 10 orang dengan nilai rata-rata 73,00, dan 11 orang dengan nilai rata-rata 78,00 dan 7 orang dengan nilai rata-rata 80,00.

Berdasarkan pemaparan uraian dari pemasalahan yang ditemui pada saat observasi menunjukkan perlunya adanya sebuah pengembangan media belajar

dengan memanfaatkan teknologi sekarang ini, untuk mengoptimisasikan kemampuan, minat dan mencapai tujuan pembelajaran, maka dari itu peneliti akan melaksanakan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Pengelasan GMAW Di Kelas XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan untuk mengidentifikasi masalah yang dialami pada proses belajar dan mengajar dapat dituliskan sebagai berikut :

1. Siswa dalam proses belajar hanya mempergunakan buku cetak yang tersedia di sekolah dan memerlukan bahan pembelajaran yang menarik juga bervariasi.
2. Siswa pada pemanfaatan *handphone* masih belum bijaksana dalam proses belajar, sehingga dibuat E-Modul berbasis *Canva* dan *handphone* sebagai media yang digunakan untuk belajar.
3. Kurangnya kreativitas dan inovasi dalam pengembangan bahan ajar dalam rangka meningkatkan minat serta kualitas pembelajaran, maka dari itu diperlukan media belajar berbasis E-Modul interaktif pada kelas XI SMK Percut Sei Tuan.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penulis hanya berfokus pada pembahasan sebagai berikut:

1. Pengembangan E-Modul interaktif berbasis *Canva* hanya berfokus pada mata pelajaran pengelasan *Gas Metal Arc Welding* (GMAW) di kelas XI Teknik Pengelasan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Tahap penelitian pengembangan E-Modul interaktif ini hanya berfokus pada kelayakan media.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah didapat maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana cara mengembangkan E-Modul interaktif berbasis *Canva* pada mata pelajaran Pengelasan GMAW untuk siswa di kelas XI Teknik Pengelasan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?
2. Bagaimanakah kelayakan E-Modul Interaktif berbasis *Canva* pada mata pelajaran Pengelasan GMAW di kelas XI Teknik Pengelasan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Sesuai dengan uraian rumusan masalah, tujuan pengembangan produk pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan E-Modul interaktif berbasis *Canva* pada mata pelajaran Pengelasan GMAW di kelas XI Teknik Pengelasan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Mengetahui kelayakan E-Modul interaktif berbasis *Canva* pada mata pelajaran Pengelasan GMAW di kelas XI Teknik Pengelasan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat yang dapat didapat dari adanya penelitian pengembangan

E- Modul yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini nantinya akan dapat memperkaya media belajar dan bahan ajar yang lebih menarik dan kreatif juga mampu mewujudkan tujuan dan proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peneliti : Mampu menambah ilmu pengetahuan serta gagasan terhadap penelitian yang dibuat sehingga nantinya bisa membuka ide terbaru yang lebih kreatif dan inovatif mengikut perkembangan teknologi di masa yang akan mendatang.

b. Manfaat bagi guru : Mempermudah penyajian materi pembelajaran dan membuat proses pembelajaran lebih menarik serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam pada setiap peserta didik.

c. Manfaat bagi siswa : Mampu meningkatkan minat serta pemahaman terhadap materi yang dipaparkan melalui media yang dibuat dengan kreatif dan inovatif berbasis *Canva*.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk E-Modul yang dikembangkan pada proses penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Produk E-Modul yang dikembangkan nanti dapat diakses dengan mudah dengan beberapa pilihan seperti pada Android, iOS dan juga browser *website*.
2. E-Modul yang dikembangkan memberikan pemaparan materi yang lengkap serta detail pada mata pelajaran pengelasan GMAW yang akan dipelajari pada kelas XI.
3. E-Modul yang dikembangkan akan mempermudah penggunaannya di karenakan dapat diakses hanya melalui *scan* dari QR (*Quick Response*) pada proses penggunaannya.
4. Produk E-Modul nantinya dapat menarik perhatian peserta didik dalam penyajiannya karena akan berupa desain yang menarik serta gradasi warna yang cerah dan dapat membuat rileks pada saat penggunaannya.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan E-Modul interaktif berbasis *Canva* ini diharapkan nantinya akan menambah serta memperkaya bahan pembelajaran dan mempermudah pada proses pengaplikasiannya untuk siswa. Mengikuti perkembangan pada era ini tenaga pendidik harus berupaya untuk dapat mengembangkan sebuah media belajar yang kreatif, inovatif serta menarik agar nantinya dapat mencapai tujuan dari proses pembelajaran. Maka, dari itu pentingnya sebuah pengembangan E-modul interaktif berbasis *Canva*.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada pengembangan media *E-Modul* ini terdapat asumsi dan keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan *E-Modul* hanya berfokus pada pokok bahasan mata pelajaran pengelasan GMAW yang nantinya mampu mempermudah guru pada penyajian bahan ajar.
2. Peserta didik dapat lebih tertarik dan antusias serta lebih mandiri dalam melaksanakan pembelajaran dari rumah.
3. Uji coba pengembangan *E-Modul* hanya dibatasi pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Program Keahlian Teknik Pengelasan.
4. Uji validasi hanya dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli desain dan uji coba responden di lapangan.