

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Pada hakikatnya pendidikan adalah suatu ikhtiar untuk membantu jiwa siswa baik lahiriah maupun batin untuk beranjak dari kondisi bawaannya menuju masyarakat yang lebih berbelas kasih dan unggul (Sujana, 2019). Melalui pendidikan diharapkan mampu mengubah kualitas kehidupan manusia kearah yang lebih baik. Pertumbuhan karakter bangsa telah diatur dalam undang-undang negara Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pendidikan di Indonesia tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan semata. Sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengatasi penyebab penderitaan akibat kebodohan serta keterbelakangan, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi individu, membentuk karakter, dan membangun peradaban bangsa yang bermartabat. Fungsi dan tujuan pendidikan ini tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan nasional di Indonesia dibangun melalui pemberdayaan sekolah yang ada. Dilingkungan sekolah, proses pembelajaran didasarkan untuk membangun siswa yang berilmu dan bermoral (Hidayah et al., 2020). Jadi siswa yang mendapat pendidikan bukan hanya diajarkan ilmu pengetahuan tetapi juga cara untuk berperilaku yang baik yang sesuai dengan norma sosial yang ada segala aspek kehidupan. Sebagai salah satu lembaga pendidikan, Sekolah

Menengah Kejuruan juga memiliki peran penting dalam mengubah kualitas kehidupan manusia kearah yang lebih baik.

Menurut Kurniati & Subowo, (2015) Tujuan dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah untuk mempersiapkan siswa agar siap memasuki dunia kerja dengan memberikan pendidikan serta pelatihan yang sesuai dengan bidang yang mereka minati. Sebagai contoh, siswa yang tertarik pada bidang akuntansi akan menerima pelatihan yang relevan dengan bidang tersebut di SMK. Siswa yang ingin mengambil spesialisasi akuntansi menerima lebih banyak praktik selain materi akuntansi, memastikan bahwa mereka siap untuk dewasa ketika mereka lulus dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan pengetahuan dan keterampilan akuntansi. Mengadakan Praktik Kerja Industri (Prakerin) bagi para siswanya merupakan salah satu cara yang digunakan oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk mempersiapkan lulusan yang siap terjun ke dunia kerja. Agar siswa benar-benar memahami bagaimana praktik di dunia kerja yang sebenarnya, mereka tidak hanya harus berlatih di dalam kelas tetapi juga mengamati dan berpartisipasi dalam praktik kerja di dunia nyata.

Hasil wawancara bersama guru elemen instalasi penerangan listrik kelas XI TITL 1 pada elemen instalasi penerangan listrik SMK N 14 Medan mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan modul ajar berbentuk buku cetak. Ketika guru terus menggunakan sumber daya pengajaran, seperti buku siswa dan buku guru, dan siswa menggunakan buku siswa sebagai sumber daya pengajaran, lingkungan belajar menjadi kurang beragam dan siswa menjadi kurang terlibat. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa pada

materi pembelajaran instalasi penerangan listrik sehingga berdampak buruk pada hasil belajar siswa itu sendiri. Modul adalah alat atau prosedur dalam proses pembelajaran yang mencakup isi, teknik, batasan-batasan, dan sistem evaluasi yang menarik secara estetika dan disusun secara metodis untuk mencapai kompleksitasnya. (Safitri et al., 2019). Pada intinya, modul adalah sumber daya instruksional yang disusun secara metodis dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh siswa berdasarkan usia dan tingkat pengetahuan mereka, sehingga mereka dapat belajar sendiri atau dengan bantuan guru yang minimal. Namun, keterbatasan siswa dalam penggunaan modul hanya di sekolah saja. Sehingga para siswa juga terbatas dalam penggunaan modul karena merupakan bahan ajar yang masih berbentuk cetak.

Langkah untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif yang memanfaatkan teknologi dan penggunaan bahan ajar yang tepat dan optimal (Fourilla dkk., 2022). Sehingga guru sebagai pengajar perlu memilih bahan ajar yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu bahan ajar yang mampu membangun pembelajaran yang inovatif adalah penggunaan e-modul yang interaktif. E-Modul dapat di akses melalui *android/smarphone* siswa, sehingga siswa dapat menggunakan E-Modul dimana saja dan kapan saja.

E-Modul adalah sumber pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik, yang mencakup materi, pendekatan, batasan, dan metode penilaian untuk memenuhi kompetensi dan subkompetensi mata pelajaran sesuai dengan tingkat kesulitan yang ditentukan. Pengguna e-modul ini dapat berinteraksi secara

aktif dengan berbagai elemen seperti gambar, teks yang berubah warna atau bergerak, musik, animasi, dan video, yang membuatnya menjadi informasi interaktif. Dengan kondisi interaktif ini, komunikasi menjadi lebih efektif, karena informasi dapat disampaikan melalui audio dan visual, serta memungkinkan pembentukan animasi dan simulasi yang dapat membangkitkan semangat dan memiliki daya tarik visual yang tinggi. Konsep multimedia ini menggabungkan berbagai jenis media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara media dan penggunanya, yang dikenal dengan sebutan E-Modul.(Ricu Sidiq & Najuah, 2020).

E-Modul dapat diartikan sebagai modul yang menggabungkan berbagai elemen, seperti teks, gambar, audio, video, atau animasi, yang bersifat interaktif. Modul ini memungkinkan pengguna untuk mengendalikan perintah tertentu, sehingga menciptakan hubungan timbal balik antara modul dan penggunanya. Dengan demikian, penggunaan E-Modul dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Siswa juga diberi kebebasan untuk memilih, mengombinasikan, dan mengembangkan materi yang ingin dipelajari dan dikuasai melalui penyajian e-modul berbasis multimedia (Hutahaeen, L. A., 2019)

Kemunculan teknologi modul elektronik (e-modul) mendorong integrasi smartphone dan teknologi cetak dalam kegiatan pendidikan. (Nillofa Ende dkk., 2022). Modul elektronik dibuat ketika modul cetak diubah menjadi presentasi elektronik. Hasilnya, modul elektronik dapat dianggap sebagai jenis konten pembelajaran mandiri yang diorganisasikan ke dalam unit-unit untuk mencapai tujuan pembelajaran dan disajikan dalam format elektronik. Setiap kegiatan

belajar mengajar dalam modul dihubungkan bersama sebagai navigasi untuk mendorong siswa berinteraksi dengan program, dan dilengkapi dengan tampilan tutorial audio dan video untuk meningkatkan pengalaman belajar. Perangkat lunak Canva adalah salah satu alat yang memfasilitasi pembuatan modul elektronik ini. Salah satu alat yang menawarkan pengganti sederhana untuk membuat E-modul adalah Canva. (Rohma & Sholihah, 2021). Canva adalah aplikasi internet yang menyediakan desain yang menarik secara visual berdasarkan tema, fitur, dan kategori yang tersedia di dalamnya. (Puspita dkk, 2021). Penggunaan desain media pembelajaran yang menarik sangat memungkinkan untuk membuat proses pembelajaran tidak terlalu repetitif dan membosankan, serta dapat membangkitkan semangat dan ketertarikan (Bustanil, S dkk, 2019). Canva Design memudahkan kita membuat desain tanpa perlu memulai dari nol atau menginstal program tambahan. Di dalamnya tersedia berbagai alat dengan desain dan animasi yang mudah digunakan. Dengan perkembangan teknologi, e-modul kini mengintegrasikan perangkat cetak dan smartphone dalam dunia pendidikan. E-modul dibuat dengan mengubah modul cetak menjadi presentasi digital, sehingga lebih interaktif dan menarik. Dengan bantuan Canva, guru dapat menyusun e-modul yang lebih menarik secara visual, membantu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran jarak jauh tanpa terbatas oleh waktu. (Wulandari dkk., 2021).

E-Modul memungkinkan penyajian materi pembelajaran dalam bentuk yang terstruktur dan mudah diakses. Dengan menyusun informasi menjadi modul-modul terpisah, pembelajar dapat dengan mudah mengakses, memahami, dan merujuk kembali ke bagian-bagian tertentu sesuai kebutuhan yang akan dipelajari

siswa. E-Modul dapat disesuaikan dengan berbagai gaya pembelajaran dan tingkat pemahaman yang berbeda dan dapat dirancang untuk mencakup konten dasar hingga tingkat lanjutan, memungkinkan pembelajar untuk belajar sesuai dengan kecepatan siswa itu sendiri.

Berbagai aplikasi, termasuk aplikasi Canva yang akan digunakan dalam pembuatan e-modul ini, dapat digunakan untuk mendorong keberhasilan produk e-modul itu sendiri. Meskipun e-modul dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menarik dan interaktif, sebagian besar siswa hanya memahami digital melalui media sosial, sehingga selain menawarkan dampak pembelajaran yang menarik dan interaktif, siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran digital dan e-modul sebagai sarana untuk mengenalkan siswa pada digital.

Penggunaan media pembelajaran berbasis E-Modul merupakan salah satu inovasi yang saat ini dapat dilakukan untuk mencapai pembelajaran yang optimal. Melalui penggunaan E-Modul, pembelajaran menjadi interaktif-guru dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan modul. Hal ini bertujuan agar perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh sektor pendidikan dapat memudahkan para guru dalam berinovasi dalam pengajarannya, mengenalkan siswa pada teknologi digital, dan menyediakan sumber belajar berbasis digital.

Dengan permasalahan tersebut, E-Modul dapat menjadi solusi untuk mengatasi minat dan hasil belajar siswa. Sehingga penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan E-Modul Dengan Menggunakan Canva Pada elemen instalasi penerangan listrik jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 14 Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah yang telah dibahas sebelumnya, terdapat beberapa masalah penelitian yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah karena banyak siswa yang belum memiliki kompetensi yang memadai dalam mata pelajaran tersebut.
2. Bahan ajar masih menggunakan modul cetak, sehingga pembelajaran kurang variatif dan siswa terbatas dalam menggunakan modul cetak tersebut karena hanya dapat digunakan siswa.
3. Rendahnya ketersediaan e-modul kalangan guru maupun yang ada di internet
4. Minimnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari Instalasi Penerangan Listrik.
5. Pembelajaran masih monoton dan kurang interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memastikan bahwa penelitian ini berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, batasan masalah dalam penelitian ini ditentukan sebagai berikut:

1. Pengembangan E-Modul Instalasi Penerangan Listrik
2. Materi dibatasi pada materi instalasi penerangan 1 fasa.
3. Menggunakan tahapan pengembangan ADDIE

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah disampaikan, permasalahan utama dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah E-Modul Instalasi Penerangan Listrik pada materi instalasi penerangan 1 fasa layak digunakan ?
2. Apakah E-Modul Instalasi Penerangan Listrik pada materi instalasi 1 fasa efektif terhadap perkembangan hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan perumusan masalah sebelumnya, tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan produk ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan E-Modul Instalasi Penerangan Listrik pada materi instalasi penerangan 1 fasa.
2. Mengetahui efektifitas E-Modul Instalasi Penerangan Listrik pada materi instalasi penerangan 1 fasa terhadap perkembangan hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi yang berguna dan bermanfaat bagi sekolah, guru, siswa, serta mahasiswa. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, penelitian ini bertujuan untuk memperluas pengetahuan dalam pengembangan E-Modul serta memberikan pengalaman bagi pendidik atau pengajar, khususnya dalam upaya

meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam penerapan E-Modul bagi guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan bantuan kepada guru dalam menyajikan sumber pembelajaran yang efektif dan menarik, sehingga proses belajar mengajar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memahami dengan baik mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik, sehingga mereka mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

d. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengalaman peneliti dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan serta memperluas pemahaman dalam mengembangkan E-Modul.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi yang diharapkan dari E-Modul yang di desain menggunakan canva adalah :

1. Penggunaan gambar-gambar ilustratif tentang instalasi penerangan.

2. Warna yang kontras untuk memudahkan pembaca dalam membaca dan memahami konten.
3. Kuis atau latihan interaktif untuk menguji pemahaman pembaca.
4. Penggunaan video tutorial tentang instalasi penerangan.
5. Galeri gambar yang menampilkan berbagai jenis komponen instalasi penerangan.
6. Menu navigasi yang jelas untuk memudahkan pengguna dalam menjelajahi E-Modul.
7. Tautan yang terintegrasi untuk memudahkan akses ke bagian-bagian tertentu dari E-Modul.
8. Mengevaluasi agar E-Modul dapat diakses dan ditampilkan secara optimal pada berbagai perangkat, seperti komputer desktop, tablet, dan smartphone.
9. Kompatibel dengan canva yang umum digunakan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan E-Modul adalah untuk mengatasi permasalahan yang ada di latar belakang. Dimana dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan modul ajar berbentuk buku cetak. Dimana guru masih menggunakan bahan ajar yaitu buku guru dan buku siswa, dan siswa yang menggunakan buku siswa sebagai bahan ajarnya sehingga menjadi kurang variatif dan kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa pada materi pembelajaran instalasi penerangan listrik sehingga berdampak buruk pada hasil belajar siswa itu sendiri..

Dengan adanya E-Modul ini, maka permasalahan tersebut dapat diatasi. Para siswa dapat mengakses E-Modul ini pada *smartphone* masing-masing. Sehingga mereka dapat belajar instalasi penerangan 1 fasa dimana saja dan kapan saja.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan Batasan dalam Pengembangan E-Modul pada Elemen Instalasi Penerangan Listrik untuk Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 14 Medan

a. Asumsi Pengembangan

1. E-Modul pada materi instalasi penerangan listrik untuk kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik dirancang agar dapat digunakan secara efektif.
2. E-Modul ini diharapkan mampu mempermudah proses pembelajaran.
3. Modul tersebut memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.

b. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan e-modul pembelajaran ini hanya mencakup materi tentang instalasi penerangan listrik satu fasa untuk kelas XI TITL 1.