

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah suatu hal yang sangat penting serta tidak bisa dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat, dan bangsa. Kemajuan suatu bangsa dipengaruhi oleh taraf keberhasilan pendidikan. Keberhasilan pendidikan akan dicapai suatu bangsa bila terdapat perjuangan buat menaikkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. Hasil belajar yang baik hanya dapat diperoleh dari proses pembelajaran yang berkualitas baik. Pembelajaran di kelas dinyatakan sebagai pembelajaran yang berkualitas bila guru dapat membangun lingkungan belajar yang aman sebagai akibatnya semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam kondisi mirip ini, seluruh atau sebagian besar peserta didik termotivasi buat belajar, baik melalui kegiatan yang diperintahkan pengajar juga diskusi dan komunikasi antar siswa atau siswa dengan guru.

Keterkaitan antara pendidikan dengan ilmu pengetahuan serta teknologi berkembang begitu pesat, sebagai akibatnya menuntut manusia juga ikut berkembang. Kedisiplinan peningkatan sumber daya manusia yang terkait didalamnya juga wajib sebagai titik pemicu utama dalam mendukung hal tadi. Kualitas sumber daya manusia dipengaruhi oleh faktor internal serta faktor eksternal yang saling terhubung. Faktor internal sangat berkaitan erat menggunakan motivasi atau minat belajar peserta didik. Faktor eksternal berkaitan menggunakan lingkungan asal peserta didik tersebut. Hasil belajar peserta didik bisa ditentukan

oleh aneka macam hal dan pengajar hendaknya menyiapkan pembelajaran yang sinkron. Guru menyajikan konsep yang akan dipelajari secara ekspresi serta tulisan, menyajikan contoh yang relevan saat membahas materi pembelajaran, dan memberikan penguatan setelah membahas pembelajaran.

Pendidikan sebagai aktor utama pada menghasilkan generasi muda yang terpelajar. Pada Kurikulum Merdeka, pendidikan berperan sebagai fasilitator dan designer materi ajar yang dapat berupa media pembelajaran, LKPD, serta pula modul pembelajaran, sebagai akibatnya menggunakan itu siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran sinkron dengan standar kompetensi lulusan. Keberhasilan peserta didik dalam belajar bisa dicermati asal cara pendidik menentukan dan menerapkan metode mengajar yang tepat. Tetapi keberhasilan suatu pembelajaran pula ditentukan oleh beberapa faktor lain yang terkait, salah satunya ialah modul pembelajaran.

Penggunaan modul adalah satu dari sekian cara pada pemanfaatan media dalam pembelajaran buat menaikkan mutu hasil belajar siswa. Modul pembelajaran memiliki ciri mirip berbentuk unit pengajaran terkecil serta lengkap, juga berisi rangkaian pembelajaran yang dibuat, serta berisi tujuan pembelajaran yang dipaparkan dengan jelas agar peserta didik bisa belajar dengan mandiri. Materi ajar adalah sumber dari materi pembelajaran yang nanti diajarkan, ketiadaan materi ajar yang memadai dan materi ajar yang kurang menarik akan menjadi hambatan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar yang menarik dan praktis dipahami oleh siswa merupakan salah satu cara pada mengatasi kendala bagi peserta didik.

Pengembangan terhadap modul pembelajaran yang dilakukan merupakan berbasis *edutainment*. *Edutainment* merupakan suatu modul pembelajaran yang menggabungkan pendidikan dan hiburan. Modul berbasis *edutainment* didesain dengan menggabungkan hiburan di dalam materi pembelajaran menjadi sebuah rangkaian bahan ajar yang bisa mempermudah Proses Belajar Mengajar (PBM) baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Jika siswa sudah merasa senang dan mudah memahami materi melalui *edutainment*.

Berdasarkan hasil observasi penulis dalam studi pendahuluan menggunakan teknik wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI SMK Swasta Sinar Husni TR 2 Labuhan Deli Bapak Muhammad Muklisin, beliau mengatakan bahwa bahan ajar yang digunakan di Swasta Sinar Husni TR 2 Labuhan Deli sudah cukup tersedia, seperti buku cetak dari pemerintah, lembar kerja siswa, dan modul pembelajaran. Namun, Modul yang digunakan di SMK Swasta Sinar Husni TR 2 Labuhan Deli hanya dalam bentuk dokumen *word* ataupun PDF, belum ada yang menggunakan Modul cetak sebagai buku pegangan murid dan guru, sehingga kurang menarik perhatian siswa dan kurang menciptakan pembelajaran yang aktif.

Peneliti berkeinginan untuk membuat proses pembelajaran yang lebih menarik dan aplikatif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam penguasaan kompetensi belajar. Penggunaan modul yang tepat bisa menjadi salah satu bukti keseriusan dalam mengajar untuk menunjukkan bahwa gurutersebut adalah guru yang kreatif dan inovatif. Oleh sebab itu, peneliti melakukan sebuah penelitian yang berjudul Pengembangan Modul *Edutainment* Dengan *Microsoft Sway* Pada Mata Pelajaran

Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI Di SMK Swasta Sinar Husni TR 2 Labuhan Deli.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dihadapi adalah :

1. Kurangnya pengembangan bahan ajar, terkhusus modul pembelajaran pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik.
2. Rendahnya motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik.
3. Kurangnya keaktifan dan kemandirian siswa saat mengikuti pembelajaran.
4. Keterbatasan modul pembelajaran untuk siswa pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik selama melaksanakan pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah mengingat keterbatasan penulis dalam hal waktu, tenaga, dan biaya maka peneliti memntasi masalah pada:

1. Pengembangan modul *edutainment* pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik kelas XI di SMK Swasta Sinar Husni TR 2 Labuhan Deli.
2. Materi pembelajaran dalam modul adalah materi pada tujuan kurikulum merdeka.
3. Hasil belajar yang akan diteliti dengan penggunaan media pembelajaran berdasarkan domain kognitif.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan Modul *Edutainment* Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI di SMK Swasta Sinar Husni TR 2 Labuhan Deli?

2. Bagaimana kelayakan Modul *Edutainment* Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI di SMK Swasta Sinar Husni TR 2 Labuhan Deli?
3. Bagaimana respon pengguna Modul *Edutainment* Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI di SMK Swasta Sinar Husni TR 2 Labuhan Deli?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Mengetahui cara mengembangkan Modul *Edutainment* Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI di SMK Swasta Sinar Husni TR 2 Labuhan Deli.
2. Mengetahui tingkat kelayakan Modul *Edutainment* Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI di SMK Swasta Sinar Husni TR 2 Labuhan Deli.
3. Mengetahui respon pengguna Modul *Edutainment* Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI di SMK Swasta Sinar Husni TR 2 Labuhan Deli.

1.6. Manfaat Penelitian

Sejalan dengan tujuan penelitian diatas, diharapkan penelitian ini akan memberikan manfaat, yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis ini diharapkan dapat menambah wawasan baru dan kekayaan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan khususnya mata pelajaran instalasi penerangan listrik.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

- a) Memberikan saran untuk guru untuk menyempurnakan aktivitas pembelajaran.
- b) Diharapkan dapat membantu guru dalam mencapai ketuntasan materi ajar dan kompetensi siswa.

2. Bagi Siswa

- a) Produk penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan kompetensi belajar, khususnya pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik.
- b) Dengan produk media pembelajaran ini siswa dapat belajar secara mandiri dengan waktu yang lebih fleksibel.

3. Bagi Peneliti

Penyelesaian penelitian ini dapat memperoleh gelar sarjana pendidikan dan ilmu untuk membangun sebuah Modul pembelajaran lainnya.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi modul yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Modul pelajaran yang sudah dinyatakan layak selanjutnya akan dicetak.
2. Modul dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran siswa secara mandiri.
3. Modul dibuat semenarik mungkin agar mudah dipahami oleh siswa dan ringkas.

4. Modul pembelajaran dilengkapi dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, petunjuk, materi pembelajaran, latihan soal, evaluasi dan lembar kerja siswa.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini berfungsi untuk membantu guru dalam meningkatkan kompetensi siswa dan dapat memacu siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan modul pembelajaran sebagai salah satu alternatif sumber belajar pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik memiliki unsur penting dalam membantu kegiatan belajar siswa, yaitu:

1. Sebagai sumber belajar mandiri yang efektif digunakan dalam mata pelajaran instalasi penerangan listrik.
2. Untuk memberikan alternatif modul instalasi penerangan listrik yang baik sesuai dengan materi.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan Pengembangan Modul *Edutainment* Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI di SMK Swasta Sinar Husni TR 2 Labuhan Deli yaitu:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Modul Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI TITL dapat digunakan secara efektif.
 - b. Validator pada penelitian ini yaitu dosen yang berpengalaman sesuai dengan bidangnya

- c. Setiap elemen pada instrumen validasi menggambarkan kualitas produk dengan menyeluruh untuk menyatakan layak atau tidak layak nya produk yang dikembangkan

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Modul Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI TITL hanya terbatas pada materi yang terdapat pada modul, juga kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dimiliki.
- b. Implementasi produk dilakukan di SMK Swasta Sinar Husni TR 2 Labuhan Deli Kelas XI TITL.