

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran adalah bahan ajar. Ketersediaan bahan ajar dapat menjadi salah satu penunjang keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas (Hertiansyah, 2018 dalam Prastowo, 2016:16) Bahan ajar berisikan susunan seperangkat materi untuk menciptakan lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Dengan demikian kegunaan bahan ajar adalah untuk mempermudah proses belajar peserta didik (Hertiansyah, 2018). *Lectora Inspire* dianggap penting dalam rangka membantu proses pembelajaran, karena pada dasarnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, kemampuan, ide, pengalaman dan sebagainya yang dituangkan dan ditampilkan ataupun disampaikan kepada peserta didik dengan *Lectora inspire* (Romadhan & Rusimamto, 2015).

Modul kurikulum dari tahun ke tahun kebanyakan hanya disajikan dalam bentuk cetak sekalipun dalam bentuk elektronik adalah buku teks dimana hanya memindahkan format *hardcopy* menjadi *softcopy* dalam format *pdf, doc, txt*, dimana dalam *softcopy* tersebut tidak dilengkapi dengan video, animasi, dan soal yang dapat dikerjakan langsung di dalam modul. Dikarenakan, bahan ajar yang bersifat konvensional dan dalam bentuk *softcopy* tersebut dapat menyebabkan peserta didik akan kesulitan mengulang kembali materi pada proses pembelajaran, kesulitan memahami materi yang disajikan, peserta didik akan merasa jenuh, dan kurang termotivasi saat proses pembelajaran. Hal ini akan berdampak terhadap rendahnya peningkatan hasil belajar peserta didik yang di bawah standar yang telah ditentukan (Hertiansyah, 2018).

Media yang dapat membantu kegiatan belajar-mengajar adalah media animasi. Penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Hadirnya media animasi dalam pembelajaran dapat pula membantu peserta didik memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret,

sehingga peserta didik tidak hanya menghayal. Terdapat berbagai keuntungan penggunaan animasi dalam pembelajaran seperti di antaranya animasi yang didesain menarik akan membuat pembelajaran tidak membosankan dan dapat memotivasi belajar peserta didik. Animasi dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran, serta penggunaan animasi dapat menekan biaya produksi dibandingkan dengan menggunakan alat yang sesungguhnya (Sari et al., 2017).

Dalam pembuatan e-Modul menggunakan software *Lectora Inspire*, peserta didik akan merasakan pembelajaran yang menarik dengan dibuatkannya e-Modul melalui software *Lectora Inspire*. Di dalam e-Modul juga dilengkapi animasi video pembelajaran serta peserta didik dapat mengetahui ketuntasan belajar melalui evaluasi mandiri yang interaktif, karakteristik e-Modul tersebut dapat berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Hertiansyah, 2018 dalam Wiyoko, dkk, Jurnal ISSN, No.2, Juni 2014:2) Produk e-Modul yang dikembangkan diharapkan dapat menarik perhatian dan minat peserta didik sehingga termotivasi untuk belajar (Hertiansyah, 2018) dan meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Sistem Pengendali Elektronik pada materi pokok Aplikasi Op Amp Pengatur PID. Hertiansyah (2018) menyatakan bahwa pemilihan *Lectora Inspire* dalam mengembangkan e-Modul karena memiliki beberapa keunggulan antara lain dapat membuat soal dengan variasi bermacam-macam yang bertujuan agar peserta didik dapat mengerjakan soal secara interaktif serta terdapat cara menghitung evaluasi soal tersebut sehingga peserta didik akan mendapatkan umpan balik setelah selesai mengerjakan soal sehingga peserta didik dapat mengetahui tingkat penguasaan materi tersebut, dan *Lectora Inspire* bukan hanya dapat disimpan secara *Offline* tetapi bisa dijadikan sebagai *E-Learning* yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang mandiri tanpa harus bergantung pada instruktur atau guru.

Peneliti sebelumnya sudah melakukan pra penelitian di SMK Negeri 29 Jakarta. Pra penelitian digunakan untuk memvalidasi kesenjangan kinerja dalam tahap analisis model pengembangan ADDIE. Pra penelitian dilakukan pada tanggal 31 Mei 2022, peneliti melakukan observasi kepada guru mata pelajaran Sistem Pengendali Elektronik dan kepada peserta didik kelas XI Teknik Elektronika Industri di SMK Negeri 29 Jakarta. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan

didapatkan data bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran modul elektronik menggunakan *software lectora inspire* dan belum adanya buku cetak/modul/e-modul untuk peserta didik melakukan pembelajaran Sistem Pengendali Elektronik secara mandiri, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mencapai pembelajaran Sistem Pengendali Elektronik. Dari hasil observasi pun, rata-rata peserta didik memiliki *laptop/handphone* yang dapat dibawa ke sekolah. Berdasarkan fenomena-fenomena tersebut yang sebelumnya menggunakan modul dalam bentuk media digital dengan format pdf maupun *power point*, maka peneliti akan mengembangkan e-Modul berbasis animasi menggunakan *software Lectora Inspire*. Dengan adanya media pembelajaran modul elektronik berbasis animasi menggunakan *software Lectora Inspire* diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Pengembangan modul dari waktu ke waktu sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Modul bersifat konvensional dan hanya terdapat dalam bentuk softcopy format *pdf, doc, txt*, dimana dalam softcopy tersebut tidak dilengkapi dengan video, animasi, dan soal yang dapat dikerjakan langsung di dalam modul. sangat menyulitkan peserta didik dalam proses pemahaman materi.
3. Penggunaan modul yang tidak terdapat umpan balik atau nilai evaluasi soal membuat peserta didik kesulitan dalam mengetahui tingkat penguasaan materi.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, akan adanya pembatasan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Peneliti akan mengembangkan e-Modul yang dilengkapi dengan animasi video pembelajaran serta evaluasi mandiri yang interaktif sebagai pembelajaran pada materi Aplikasi Op Amp Pengatur PID.
2. Peneliti menggunakan *software Lectora Inspire* dalam pembuatan e-Modul berbasis animasi video.

3. Materi Aplikasi Op Amp Pengatur PID berdasarkan silabus mata pelajaran Sistem Pengendali Elektronik kelas XI semester ganjil dengan menggunakan kompetensi dasar 3.7.
4. Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti hanya sampai tahap uji coba produk untuk mengetahui kelayakan pengembangan e-Modul berbasis animasi menggunakan *Lectora Inspire*, tidak sampai pengujian hasil belajar siswa.
5. Jenis e-Modul yang dibuat membahas aspek kognitif.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran modul elektronik berbasis animasi menggunakan *Lectora Inspire* pada materi Aplikasi Op Amp Pengatur PID berdasarkan silabus mata pelajaran Sistem Pengendali Elektronik kelas XI semester ganjil?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran modul elektronik yang dikembangkan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah dan perumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran modul elektronik berbasis animasi menggunakan *Lectora Inspire* pada materi Aplikasi Op Amp Pengatur PID berdasarkan silabus mata pelajaran Sistem Pengendali Elektronik kelas XI semester ganjil dengan menggunakan kompetensi dasar 3.7.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran modul elektronik yang dikembangkan terhadap peserta didik kelas XI SMK Negeri 29 Jakarta.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi peserta didik : dalam proses pembelajaran peserta didik menggunakan e-Modul yang memiliki manfaat antara lain dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, mendapatkan kesempatan untuk

belajar mandiri dengan bimbingan pendidik, dan peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mengetahui tingkat penguasaan materi.

2. Bagi guru : memperoleh e-Modul interaktif untuk mendukung proses pembelajaran dengan kondisi pembelajaran daring maupun tatap muka.
3. Bagi pembaca : mengetahui langkah-langkah pengembangan e-Modul yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga dapat dijadikan kajian studi yang akan menambah pengetahuan bagi para pembaca.

