

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Hal ini menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa mengikuti perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, pendidikan dapat memanfaatkan teknologi untuk mempermudah kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu dalam mencari sumber belajar dan bahan ajar.

Teknologi yang canggih dapat mempermudah peserta didik untuk dapat mengakses lebih banyak materi dimanapun dan mempelajarinya dengan lebih mudah, sehingga peserta didik lebih aktif berkreasi dan berkembang dengan memiliki pengetahuan yang luas. Begitupun dengan tenaga pendidik sebagai fasilitator, dengan memanfaatkan teknologi, dapat dengan mudah memberikan sumber belajar dan menyiapkan bahan ajar.

Sumber belajar diartikan sebagai semua sumber yang mencakup informasi, data, individu, dan bentuk lain yang berguna bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, baik secara individu ataupun kelompok sehingga memudahkan mereka dalam mencapai tujuan belajar atau

keterampilan tertentu (Cahyadi, 2019). Sedangkan bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar yang disusun secara teratur dan digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Syahriadi, 2022). Fungsi bahan ajar ini sangat penting, karena keberadaannya dapat mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Sebagai fasilitator dalam dunia pendidikan, guru harus bisa memberikan dan mempersiapkan bahan ajar yang memadai untuk para peserta didik agar dapat menunjang proses pembelajaran. Jika guru tidak memberikan bahan ajar yang memadai, maka proses pembelajaran juga tidak akan berjalan dengan baik. Banyak jenis bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru, baik berupa bahan ajar cetak (seperti artikel, buku, modul) atau non cetak (seperti audio dan video). Namun, dengan adanya perkembangan teknologi saat ini memungkinkan guru dapat mengubah dan mengembangkan penyajian bahan ajar. Salah satunya yaitu mengubah modul cetak menjadi modul yang dibuat dalam format digital atau biasanya di kenal dengan modul elektronik (e-modul).

E-modul merupakan bahan ajar berbasis elektronik yang dapat memudahkan siswa dalam menangkap materi pelajaran, terlebih jika dilakukan pembelajaran secara online (Wilujeng et al., 2021). E-Modul dibuat dengan adanya campur tangan teknologi, yang dirancang semenarik mungkin dengan mencantumkan beberapa elemen, seperti materi yang ditambahkan animasi, gambar, atau link video pembelajaran (Bilah et al.,

2022). E-Modul dapat disebut dengan program pembelajaran terkecil, karena biasanya difokuskan pada satu materi dan dibuat secara berjilid. E-Modul juga bersifat lebih praktis dibandingkan dengan bahan ajar cetak, karena bisa dibawa dan digunakan kapan saja dan dimana saja hanya dengan menggunakan alat elektronik seperti *gadget* atau laptop. Terlebih saat ini sebagian besar peserta didik lebih sering menggunakan *gadget* untuk kegiatan pembelajaran daripada menggunakan buku cetak.

Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator harus dapat memberikan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, yaitu dengan menggunakan bahan ajar berbasis elektronik seperti e-modul. E-modul juga dapat membuat siswa belajar secara mandiri karena di dalamnya terdapat petunjuk serta komponen yang sudah jelas sehingga memungkinkan siswa untuk belajar tanpa adanya campur tangan pendidik.

Selain itu, tersedianya fasilitas multimedia yang pada e-modul seperti video tutorial, animasi, dan audio dapat sangat membantu siswa untuk mengkonstruksi dan mengorganisir pengetahuannya (Masta et al., 2020). E-modul juga dapat digunakan untuk semua mata pelajaran yang ada, salah satunya yaitu pelajaran Sarana dan Prasarana untuk Siswa SMK Program Keahlian Otomatisasi Tata Kelola dan Perkantoran.

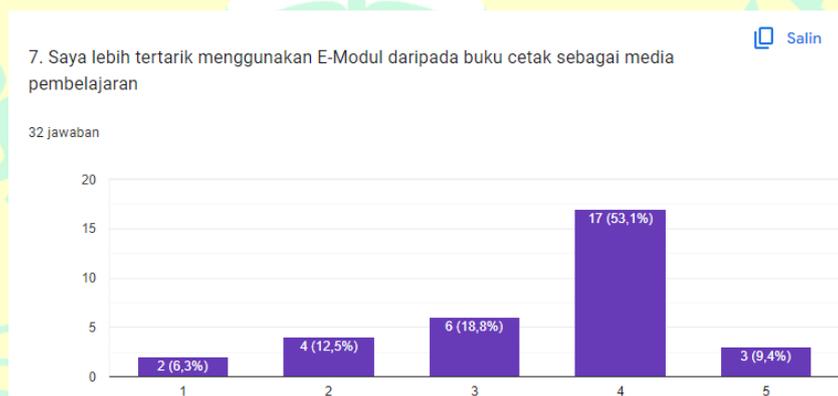
Sarana dan prasarana merupakan suatu kebutuhan yang harus tersedia untuk mendukung suatu kegiatan operasional perkantoran (Kartika et al., 2019). Mata pelajaran sarana dan prasarana mempelajari tentang

segala jenis kebutuhan yang berhubungan dengan peralatan dan perlengkapan kantor, K3 perkantoran, tata letak kantor, serta hal-hal lain yang berhubungan dengan perkantoran.

Dengan menggunakan bahan ajar e-modul, dapat lebih mudah menyampaikan materi tentang sarana dan prasarana kepada siswa karena penyajiannya lebih menarik dan interaktif. Bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang menggabungkan beberapa media pembelajaran (seperti audio, video, teks, atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah agar terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunaannya (Anggraeni & Puspasari, 2022). Oleh sebab itu, e-modul cocok digunakan untuk mata pelajaran OTK Sarana dan Prasarana, terutama untuk materi K3 perkantoran. Dengan menggunakan e-modul, guru bisa memberikan contoh berupa video tentang penerapan K3 perkantoran, sehingga siswa dapat lebih memahami bagaimana praktik dalam melaksanakan K3 perkantoran yang baik dan benar.

Namun, berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan bahwa proses pembelajaran masih banyak yang mengandalkan buku cetak dan materi dari internet tanpa adanya sumber belajar yang jelas dan sesuai dengan kebutuhan saat ini. Walaupun sudah ada beberapa guru yang menggunakan e-modul sebagai bahan ajar, tetapi sebagian besar penyajiannya sama dengan buku cetak biasa yang dibuat versi digital dan kurang bervariasi.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh penulis di SMK Negeri 40 Jakarta kelas XI OTKP (Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran) pada mata pelajaran sarana dan prasarana, bahan ajar yang digunakan cukup untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas, yakni terdapat buku cetak dan power point yang diberikan oleh guru. Adapun permasalahannya tidak semua siswa mempunyai buku cetak, karena siswa harus membeli secara pribadi buku tersebut. Sehingga, informasi tentang materi pelajaran yang didapatkan oleh siswa yang mempunyai buku cetak dan tidak mempunyai buku cetak berbeda. Siswa yang mempunyai buku cetak lebih mengetahui dan memahami tentang materi pelajaran, sedangkan siswa yang tidak memiliki buku cetak pemahaman tentang materi pelajaran nya kurang. Selain itu, minat siswa untuk membaca buku saat ini terbilang rendah. Karena, siswa juga lebih tertarik untuk menggunakan *gadget* daripada menggunakan buku cetak dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. 1 Ketertarikan Siswa menggunakan E-Modul

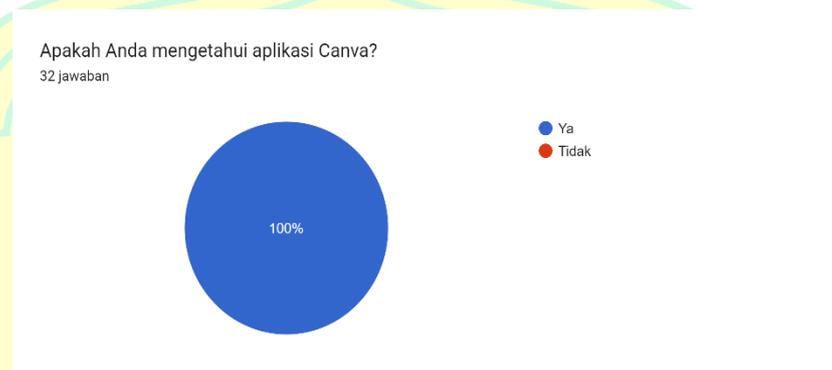
Sumber: Diolah oleh penulis, 2023

Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan menggunakan kuisioner, lebih banyak siswa yang tertarik menggunakan e-modul daripada buku cetak. Sedangkan, beberapa guru masih mengandalkan buku cetak dan belum menggunakan bahan ajar interaktif berbasis elektronik atau e-modul pada kegiatan pembelajaran, termasuk mata pelajaran OTK Sarana dan Prasarana. Hal tersebut menyebabkan sebagian besar siswa merasa bosan menggunakan bahan ajar yang tersedia karena masih tergolong monoton dan sulit dipahami. Sehingga, siswa juga dapat kehilangan semangat pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru perlu berinovasi untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis elektronik, salah satunya yaitu e-modul. Pembuatan e-modul yang interaktif juga perlu dikembangkan agar lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa. Untuk membuat bahan ajar e-modul yang menarik dan interaktif dapat menggunakan sebuah aplikasi desain grafis, salah satunya yaitu canva.

Canva merupakan aplikasi desain dan komunikasi visual online untuk memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat dengan mudah membuat berbagai jenis desain yang kreatif. Aplikasi canva sudah tidak asing lagi dikalangan masyarakat, termasuk di dunia pendidikan. Karena selain dapat dengan mudah digunakan, canva juga memiliki banyak fitur yang menarik untuk membuat sebuah desain. Dengan menggunakan aplikasi canva, guru dapat mengembangkan bahan ajar berbasis elektronik atau e-modul yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, berdasarkan

observasi yang dilakukan di kelas XI OTKP SMKN 40 Jakarta, seluruh siswa sudah mengenal aplikasi canva sebagai aplikasi desain, walaupun belum semua siswa mengetahui dan paham bagaimana cara menggunakannya.



Gambar 1. 2 Pra-Riset Pengetahuan Tentang Aplikasi Canva

Sumber: Diolah oleh penulis, 2023

Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan suatu bahan ajar yang interaktif agar dapat menarik minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan pengembangan bahan ajar tersebut juga, dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik dan bervariasi. Dengan demikian, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan E – Modul Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana di SMKN 40 Jakarta”.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi latar belakang, terdapat beberapa masalah yang menjadi fokus penelitian, yaitu:

1. Pengembangan bahan ajar berupa e-modul berbasis canva
2. Pengembangan e-modul berbasis canva pada mata pelajaran OTK Sarana dan Prasarana

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar e-modul berbasis canva di SMK Negeri 40 Jakarta?
2. Bagaimana kelayakan dari produk bahan ajar e-modul berbasis canva?
3. Bagaimana kepraktisan dari produk bahan ajar e-modul berbasis canva?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui pengembangan bahan ajar e-modul berbasis canva di SMK Negeri 40 Jakarta.
2. Mengetahui kelayakan dari produk bahan ajar e-modul berbasis canva.
3. Mengetahui kepraktisan dari produk bahan ajar e-modul berbasis canva.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

E-modul berbasis canva dapat dijadikan suatu bahan ajar baru yang lebih menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

E-modul berbasis canva dapat menjadi variasi sumber belajar untuk siswa yang lebih menarik dan dapat memberi motivasi dalam belajar mandiri serta kreatif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung akan pengembangan bahan ajar e-modul berbasis canva dan memperluas wawasan terkait e-modul (modul elektronik) yang dikembangkan sebagai acuan mengajar serta sebagai referensi kepada peneliti selanjutnya.