

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan selalu mengalami perubahan sesuai dengan adanya perkembangan kehidupan manusia. Proses pembelajaran yang dilakukan dalam rangka perbaikan pendidikan harus selalu ada inovasi. Salah satu inovasi dalam pendidikan adalah memanfaatkan teknologi digital agar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia digital yang terus berkembang. Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas dapat berjalan dengan baik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat membuat siswa tertarik untuk belajar, sehingga ketika siswa tertarik untuk belajar akan membuat prestasi belajar siswa meningkat.

Meskipun kemajuan teknologi digital telah meresap ke berbagai aspek kehidupan modern, realita di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatannya dalam sektor pendidikan, khususnya dalam pembelajaran masih belum optimal. Fenomena rendahnya penggunaan teknologi digital dipengaruhi oleh berbagai faktor kompleks yang saling berkaitan. Beberapa tantangan dalam penggunaan teknologi digital diantaranya keterbatasan

infrastruktur dan aksesibilitas, salah satu faktor fundamental adalah kesenjangan infrastruktur digital. Meskipun konektivitas internet telah meluas, kualitas dan stabilitas akses masih bervariasi terutama di daerah-daerah yang jauh dari pusat kota. Tidak semua sekolah atau peserta didik memiliki akses yang memadai terhadap perangkat keras (komputer, laptop, tablet) atau jaringan internet yang stabil dan cepat. Hal ini menjadi hambatan nyata ketika implementasi e-modul atau platform daring lainnya membutuhkan koneksi yang konsisten.

Kurikulum dan kebiasaan pembelajaran konvensional, kurikulum pendidikan yang ada belum sepenuhnya mengintegrasikan pemanfaatan teknologi digital. Modul ajar dan silabus seringkali masih dirancang untuk metode pembelajaran konvensional, sehingga mendorong penggunaan buku cetak atau modul fisik sebagai media utama. Kebiasaan ini diperkuat oleh pola pikir dan preferensi pengajar serta peserta didik yang telah lama terpapar pada sistem pembelajaran tradisional. Kesiapan sumber daya manusia, bagi guru meskipun ada dorongan untuk berinovasi sebagian mungkin belum sepenuhnya menguasai fitur dan platform digital seperti *Heyzine*. Kurangnya pelatihan yang komprehensif, *workshop* yang berkelanjutan, atau pendampingan teknis dapat menimbulkan keraguan dan kecemasan dalam mengadopsi teknologi baru. Waktu dan beban kerja guru yang padat juga dapat membatasi eksplorasi mereka terhadap metode pengajaran digital.

Bagi peserta didik, meskipun *digital native*, tidak semua memiliki tingkat literasi digital yang setara dalam konteks pembelajaran. Mereka mungkin terampil menggunakan media sosial atau *game online*, namun belum tentu mahir dalam navigasi e-modul interaktif, mengerjakan soal *online* yang kompleks, atau memanfaatkan fitur-fitur pembelajaran digital untuk belajar mandiri. Pada sekolah tempat penulis melakukan penelitian ini menggunakan kurikulum merdeka, dimana Pelaksanaan PKL (Praktik Kerja Lapangan) dilakukan pada saat kelas 12. Para siswa kelas 12 akan terfokus pada program PKL tersebut yang mengakibatkan tidak seringnya melakukan pelatihan untuk persiapan uji kompetensi keahlian di sela-sela kesibukan PKL.

Uji Kompetensi Keahlian (UKK) adalah penilaian yang dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan kompetensi siswa SMK pada bidang keahlian tertentu sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Tujuannya untuk memastikan bahwa lulusan SMK memiliki keterampilan yang relevan dan siap untuk memasuki dunia kerja. Uji Kompetensi Keahlian (UKK) juga menjadi indikator pencapaian standar kompetensi lulusan dan dapat menjadi syarat kelulusan.

Seorang guru harus mentransfer ilmu pengetahuan dan melakukan komunikasi dengan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran. Guru harus membuat materi pendidikan kreatif dan memperbarui perkembangan teknologi terbaru. Materi adalah kumpulan konten profesional yang secara teratur diatur sehingga guru dan siswa dapat menggunakannya dalam proses

pembelajaran. Materi termasuk bagian dari ruang lingkup bahan ajar. Bahan ajar harus terdiri dari format, isi serta metode tampilan yang menarik untuk membangkitkan minat peserta didik dalam belajar. Bahan ajar tentunya dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran, upaya yang dapat dilakukan sehingga menghasilkan bahan ajar yang menarik berbasis teknologi yakni pengembangan modul elektronik (e-modul).

E-Modul menggunakan format PDF (*Portable Document Format*) dan di unggah pada website *Heyzine Flipbook*. *Heyzine flipbook* adalah website *online converter* PDF ke flipbook gratis dengan memberikan efek buku elektronik yang dapat dibuka di setiap halaman layaknya sebuah buku. Selain itu, dengan menggunakan *heyzine flipbook* siswa dapat mengakses e-modul dengan mudah dimanapun dan kapanpun menggunakan ponsel mereka dengan cara guru membagikan tautan. Berbagai kemudahan dan fitur yang tersedia pada aplikasi *Heyzine* tersebut dapat dimanfaatkan pada latihan uji kompetensi keahlian, khususnya di jurusan Manajemen Perkantoran SMK Negeri 40 Jakarta

Namun, berdasarkan observasi awal terdapat beberapa tantangan yang memengaruhi efektivitas persiapan dan pelaksanaan uji kompetensi bagi peserta didik kelas 12, khususnya jurusan Manajemen Perkantoran. Selama ini, metode penyampaian materi dan latihan uji kompetensi umumnya masih mengandalkan modul cetak atau buku teks konvensional. Meskipun memiliki kelebihan dalam hal aksesibilitas dasar, seringkali kurang memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik di era digital.

Keterbatasan interaktivitas menjadi kendala utama peserta didik cenderung pasif karena minimnya fitur yang mendorong keterlibatan aktif, seperti simulasi kasus atau umpan balik instan. Selain itu, aksesibilitas materi yang terbatas menghambat fleksibilitas belajar karena materi hanya dapat diakses di lokasi dan waktu tertentu. Desain visual yang kurang menarik juga berpotensi menurunkan motivasi belajar peserta didik, khususnya generasi Z yang terbiasa dengan konten multimedia yang dinamis dan visual.

Aspek lain yang penting adalah kesulitan dalam memperbarui materi secara cepat, mengingat modul cetak memerlukan proses produksi yang memakan waktu dan biaya, sehingga informasi yang disajikan terkadang standar kompetensi belum diperbarui. Fleksibilitas belajar mandiri yang rendah turut menjadi isu mengingat setiap peserta didik memiliki gaya dan kecepatan belajar yang berbeda, mereka membutuhkan media yang adaptif terhadap ritme personal tanpa harus terpaku pada jadwal kelas.

Oleh karena itu untuk memudahkan para siswa kelas 12, penulis membuat materi dan latihan persiapan ujian kompetensi keahlian agar siswa terbiasa dan mampu mengerjakan ujian tersebut dengan baik. Penulis telah melakukan pra-riset berupa kuesioner kepada 36 siswa kelas 12 jurusan Manajemen Perkantoran. Hasil dari pra-riset ini sebanyak 27 siswa (75%) memilih iya dan 9 orang (25%) memilih tidak.



Gambar 1.1 Kuesioner Pra-riset

(Sumber : Diolah oleh peneliti)

Siswa merasakan kesulitan mencari bahan praktik untuk latihan ujian karena disibukan dengan kegiatan PKL, harus mengingat kembali pembahasan materi kelas 10 dan kelas 11, dan kesulitan berkoordinasi dengan sesama teman sekelas karena disibukan dengan kegiatan PKL.

Para siswa merasa cukup lelah dan harus membagi waktunya untuk belajar dalam persiapan ujian kompetensi dan membuat laporan praktik kerja lapangan (PKL). Para siswa kelas 12 jurusan Manajemen Perkantoran harus menyeimbangkan dua atau lebih dari kegiatan tersebut secara efisien agar tidak mengganggu konsentrasi yang ada. Menurut pandangan dari siswa kelas 12, jika ada bahan praktik ajar seperti e-modul akan memudahkan mereka dalam belajar dan dapat mengulas materi kelas 10 dan kelas 11 yang digunakan untuk ujian kompetensi keahlian, Mereka merasa senang jika ada e-modul untuk bahan praktik pembelajaran dan sangat praktis karena dapat dibawa kemana-mana. Selain itu, mereka dapat belajar dan mengerjakan latihan-latihan soal pada e-modul tersebut di sela-sela kesibukan kegiatan PKL seperti di hari libur dan dapat belajar bersama dengan teman melalui dunia maya, seperti Zoom, Google Meet, dan lainnya.

Adapun kesenjangan dalam penelitian ini adalah bahan praktik ajar yang terbatas, hanya menggunakan buku dan tidak praktis dibawa kemana-mana. Oleh sebab itu kebaruan dalam penelitian ini, penulis membuat e-modul atau buku elektronik yang membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan dan wawasan latihan untuk persiapan ujian kompetensi keahlian di jurusan Manajemen Perkantoran SMK Negeri 40 Jakarta.

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif *Heyzine Flipbook* Berbasis *Scientific* Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar” (Manzil et al., 2022). Penelitian ini yaitu mengembangkan modul elektronik interaktif berbasis *scientific* yang valid menurut ahli materi dan ahli media, serta layak bagi pendidik (guru) dan peserta didik. Model yang digunakan adalah model ADDIE yang mencakup lima tahap yakni (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi.

Hasil skor uji validitas materi diperoleh sebesar 93 persen, skor uji validitas media sebesar 75 persen, skor uji coba kelayakan e-modul pada guru sebesar 98 persen, dan skor uji coba peserta didik sebesar 96,5 persen mendapat respon positif dari peserta didik. Dari hasil skor tersebut, modul elektronik untuk materi siklus air kelas V di Sekolah Dasar tergolong sangat valid dan layak digunakan.

Selain itu, penelitian yang relevan lainnya berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Heyzine Flipbook* pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas

dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo” (Ashari & Puspasari, 2024). Hasil validasi ahli materi memperoleh penilaian 96,78% dengan kategori sangat kuat. Validasi kebahasaan memperoleh nilai sangat kuat sebesar 97,14%. Pada kategori sangat kuat validasi ahli grafis memperoleh skor sebesar 98,14%. Respon siswa menghasilkan persentase kriteria interpretasi sangat baik sebesar 98,69%. Dapat disimpulkan bahwa e-modul *Heyzine Flipbook* dalam Otomatisasi Hubungan Masyarakat dan Keprotokolan sesuai untuk digunakan di kelas dan telah mendapatkan tanggapan positif dari siswa. Berdasarkan indentifikasi dan uraian permasalahan tersebut di atas, sejalan dengan kerangka rencana penelitian penulis yang berjudul “Pengembangan E-modul berbasis aplikasi *Heyzine* untuk materi dan latihan Uji Kompetensi Manajemen Perkantoran di SMKN 40 Jakarta”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, tercipta beberapa rumusan masalah diantaranya :

- a) Bagaimana proses pengembangan E-modul berbasis aplikasi *Heyzine* untuk latihan dan persiapan Uji Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran di SMKN 40 Jakarta?
- b) Bagaimana kelayakan penggunaan E-modul berbasis aplikasi *Heyzine* untuk latihan dan persiapan Uji Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran di SMKN 40 Jakarta?

C. Tujuan dan Manfaat Penulisan

Adapun tujuan dan manfaat dari penulisan yaitu sebagai berikut :

1. Tujuan Penulisan

Terdapat tujuan dari penulisan ini diantaranya :

- a) Mendeskripsikan pengembangan E-Modul berbasis Aplikasi Heyzine untuk latihan uji kompetensi keahlian di SMKN 40 Jakarta.
- b) Menganalisis kelayakan pengembangan E-Modul berbasis *Heyzine* untuk latihan uji kompetensi keahlian yang dikembangkan di SMKN 40 Jakarta.

2. Manfaat Penulisan

a) Bagi Penulis

Hasil penulisan ini dapat dijadikan sebagai sarana dalam melakukan penelitian, mengembangkan materi pembelajaran digital untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia.

b) Bagi Universitas

Menambah wawasan dan kemampuan berpikir mahasiswa mengenai alat pembelajaran inovatif dan interaktif.

c) Bagi Sekolah

1. Bagi siswa : Akses materi yang fleksibel dan mandiri, meningkatkan pemahaman konsep, latihan persiapan uji kompetensi yang efektif, meningkatkan motivasi belajar.
2. Bagi guru/tenaga pendidik : Sumber belajar yang praktis dan efisien, memudahkan proses evaluasi, inovasi dalam proses pembelajaran.