

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan pada media dan metode pembelajaran di dunia pendidikan (Dewi et al., 2025). Pembelajaran tidak lagi hanya mengandalkan metode konvensional berbasis ceramah dan teks, tetapi mulai memanfaatkan media digital interaktif yang dapat diakses secara fleksibel oleh siswa (Harini et al., 2026). Penggunaan media pembelajaran digital terus berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini yang cenderung lebih terbiasa mengakses informasi secara cepat melalui perangkat digital (Manjato et al., 2025). Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam penggunaan media pembelajaran di dunia pendidikan (Tobing et al., 2023).

Pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada metode ceramah dan bahan ajar cetak, tetapi mulai memanfaatkan media digital interaktif yang dapat diakses secara fleksibel oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran digital terus berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini (Manjato et al., 2025). Salah satu bentuk inovasi pembelajaran digital yang mulai banyak diterapkan adalah e-modul berbasis *microlearning* yang menyajikan materi dalam unit-unit kecil, singkat, dan terfokus sehingga lebih mudah dipahami siswa (Leong et al., 2020). Penggunaan e-modul berbasis *microlearning* dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) dinilai relevan, karena materi DKV memerlukan penyajian visual, interaktif, dan bertahap agar siswa lebih mudah memahami konsep desain visual, UI/UX, serta pembuatan infografis.

Manusia belajar lebih baik ketika pesan multimedia dirancang sesuai dengan cara kerja pikiran manusia dan prinsip-prinsip pembelajaran yang telah diteliti sebelumnya (Rusli et al., 2024). Prinsip multimedia tersebut menjadi salah satu dasar dalam pengembangan *microlearning*, karena *microlearning* menggabungkan penyampaian materi singkat dengan elemen visual dan multimedia yang terstruktur (Mohammed et al., 2018). Penelitian McKee & Ntokos (2022)

menjelaskan bahwa *microlearning* dapat meningkatkan efisiensi kognitif sehingga membantu mengurangi beban kognitif siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, Monib et al., (2025) menyatakan bahwa *microlearning* semakin berkembang dan banyak digunakan baik dalam sektor pendidikan maupun pelatihan profesional karena dinilai lebih fleksibel dan mudah diakses oleh pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa *microlearning* memiliki potensi untuk mendukung proses pembelajaran digital yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini.

Microlearning memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran (Nikkhoo et al., 2023). Penyajian materi dalam durasi singkat dapat membantu siswa memahami materi secara bertahap tanpa mengalami kelebihan informasi. Selain itu, pembelajaran yang terstruktur dalam unit kecil dapat meningkatkan fokus belajar, mempermudah retensi informasi, serta mendukung proses belajar mandiri siswa. *Microlearning* juga dinilai sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 karena memberikan fleksibilitas belajar yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital (Sankaranarayanan et al., 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Monib et al., (2025) menunjukkan bahwa *microlearning* memiliki potensi dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa sekolah menengah pertama dengan menggunakan modul pembelajaran *microlearning* berbasis pemrograman *Scratch*. Hasil penelitian Maulidi et al., (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran *microlearning* membantu siswa memahami materi secara lebih efektif melalui penyajian materi yang singkat, terstruktur, dan mudah diakses. Selain itu, penelitian tersebut juga menemukan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan *microlearning* dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Robles et al., (2023) bahwa *microlearning* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga dapat mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Keterlibatan siswa atau *student engagement* merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran (Moubayed et al., 2018).

Student engagement menggambarkan sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar baik dari aspek perilaku, emosional, maupun kognitif. Fredricks et al. (2011) menjelaskan bahwa student engagement terdiri atas tiga dimensi utama yaitu *behavioral engagement*, *emotional engagement*, dan *cognitive engagement*. *Behavioral engagement* berkaitan dengan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, *emotional engagement* berkaitan dengan perasaan dan minat siswa terhadap pembelajaran, sedangkan *cognitive engagement* berkaitan dengan usaha mental siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Penelitian Wang et al., (2025) menunjukkan bahwa keterlibatan perilaku siswa dalam pembelajaran digital dapat dilihat melalui frekuensi akses materi, partisipasi aktif, dan konsistensi siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran online. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti e-modul berbasis *microlearning* memerlukan keterlibatan aktif siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, keterlibatan emosional siswa juga menjadi faktor penting karena media pembelajaran yang menarik secara visual dapat meningkatkan motivasi dan kenyamanan siswa selama belajar (Manjato et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara di SMK Negeri 6 Jakarta dan SMK Negeri 40 Jakarta, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran DKV telah diterapkan dalam berbagai bentuk, namun pengukuran *student engagement* siswa terhadap penggunaan e-modul berbasis *microlearning* belum pernah dilakukan secara khusus (Abedi & Khan, 2021). Guru menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital membantu siswa memahami materi desain secara lebih visual dan interaktif. Selain itu, siswa terlihat lebih aktif ketika menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dibandingkan pembelajaran konvensional menggunakan presentasi biasa. Namun demikian, tingkat keterlibatan siswa selama menggunakan e-modul berbasis *microlearning* belum diketahui secara terukur berdasarkan dimensi *student engagement* (Muali & Karlina, 2025).

Hasil wawancara di SMK Negeri 6 Jakarta menunjukkan bahwa e-modul digunakan sebagai bagian dari pembelajaran DKV untuk membantu siswa memahami konsep desain visual dan multimedia. Penggunaan e-modul yang memadukan teks, gambar, audio, dan video dinilai mampu membantu siswa lebih fokus dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa siswa cenderung lebih aktif ketika pembelajaran menggunakan media digital interaktif dibandingkan hanya menggunakan metode ceramah atau presentasi konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis *microlearning* memiliki potensi dalam mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil wawancara di SMK Negeri 40 Jakarta menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis *microlearning* lebih banyak diterapkan pada kegiatan pembelajaran praktik dan proyek desain. Narasumber menjelaskan bahwa siswa memanfaatkan e-modul untuk mempelajari desain grafis, UI/UX, dan pembuatan konten multimedia secara bertahap melalui materi singkat dan latihan praktik. Penyajian materi dalam bentuk unit kecil dinilai membantu siswa memahami materi secara lebih fokus dan mempermudah penerapan konsep desain dalam tugas praktik (Muali & Karlina, 2025). Selain itu, siswa juga menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran karena materi dapat diakses kembali secara fleksibel melalui perangkat digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengukuran *student engagement* siswa dalam pemanfaatan e-modul DKV berbasis *microlearning*. Penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji pengaruh atau hubungan antarvariabel, melainkan untuk menggambarkan tingkat *student engagement* siswa berdasarkan dimensi *behavioral engagement*, *emotional engagement*, dan *cognitive engagement*. Pengukuran *student engagement* dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai keterlibatan siswa selama menggunakan e-modul berbasis *microlearning* dalam pembelajaran DKV (Kristiana et al., 2023). Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran digital yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran DKV di sekolah kejuruan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat beberapa masalah yang perlu diidentifikasi dalam penelitian ini:

1. Belum terdapat pengukuran student engagement siswa pada pemanfaatan e-modul DKV berbasis *microlearning* di SMKN 40 & SMKN 6 Jakarta.
2. Tingkat keterlibatan siswa berdasarkan dimensi *behavioral engagement*, *emotional engagement*, dan *cognitive engagement* dalam penggunaan e-modul berbasis *microlearning* belum diketahui secara terukur di SMKN 40 & SMKN 6 JAKARTA.
3. Pemanfaatan e-modul berbasis *microlearning* dalam pembelajaran DKV belum sepenuhnya diketahui mampu mendukung partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung dalam bentuk student engagement.
4. Penggunaan media pembelajaran digital pada mata pelajaran DKV masih memerlukan evaluasi terkait keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran secara mandiri dan interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian dengan Judul Pengukuran *StudentEngagement* Pemanfaatan e-Modul DKV Berbasis *Microlearning* ini akan dibatasi pada:

1. Pengukuran keterlibatan siswa pada tiga dimensi sesuai menurut pendapat Fredricks yaitu: *cognitive engagement*, *affective engagement*, dan *behavioral engagement*.
2. Penggunaan e-modul DKV berbasis *microlearning*, yang mencakup pemahaman konsep 12 dasar multimedia.
3. Pengukuran keterlibatan siswa dilakukan melalui kuesioner disesuaikan dengan dokumen asli dari penelitian Fredricks.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat *behavioral engagement* siswa pada pemanfaatan e-modul DKV berbasis *microlearning*?
2. Bagaimana tingkat *emotional engagement* siswa pada pemanfaatan e-modul DKV berbasis *microlearning*?
3. Bagaimana tingkat *cognitive engagement* siswa pada pemanfaatan e-modul DKV berbasis *microlearning*? Pengukuran akan melihat faktor perbedaan latar belakang kedua sekolah.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengukur tingkat *behavioral engagement* siswa pada pemanfaatan e-modul DKV berbasis *microlearning*.
2. Mengukur tingkat *emotional engagement* siswa pada pemanfaatan e-modul DKV berbasis *microlearning*.
3. Mengukur tingkat *cognitive engagement* siswa pada pemanfaatan e-modul DKV berbasis *microlearning*.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian mengenai student engagement dalam pembelajaran berbasis digital, khususnya pada pemanfaatan e-modul DKV berbasis *microlearning*.
2. Penelitian ini dapat memperkuat landasan teori mengenai dimensi student engagement yang meliputi *behavioral engagement*, *emotional engagement*, dan *cognitive engagement* dalam konteks pembelajaran kejuruan.

3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah terkait pengukuran student engagement pada penggunaan media pembelajaran digital berbasis *microlearning*.
4. Penelitian ini dapat menjadi dasar empiris bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran digital, e-modul, maupun *microlearning* pada berbagai jenjang dan bidang pendidikan.
5. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan instrumen student engagement yang diadaptasi dari teori Fredricks dalam konteks pembelajaran DKV berbasis *microlearning*.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merancang dan mengembangkan e-modul berbasis *microlearning* yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dalam pengembangan pembelajaran digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran DKV.
3. Bagi siswa, penggunaan e-modul berbasis *microlearning* diharapkan dapat membantu meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta keterlibatan siswa dalam memahami materi DKV.
4. Bagi pengembang bahan ajar, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam menyusun media pembelajaran digital yang lebih menarik dan mampu mendukung keterlibatan siswa secara kognitif, emosional, dan perilaku.
5. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan instrumen pengukuran student engagement serta penelitian terkait *microlearning* dan media pembelajaran digital lainnya.