

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memegang peran krusial dalam membentuk arah peradaban suatu negara, karena pada hakikatnya proses ini bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap individu agar tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, terampil, dan mandiri. Di dalamnya, tidak hanya terjadi kegiatan transfer ilmu pengetahuan tetapi sebuah proses terstruktur untuk membentuk karakter sekaligus membekali generasi muda dengan keahlian yang dinamis mengikuti perkembangan zaman.

Pendidikan nasional secara formal bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan dan menciptakan karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat. Hal ini sejalan dengan definisi pendidikan yang ditetapkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terarah untuk menciptakan lingkungan belajar serta memfasilitasi proses pembelajaran, sehingga para siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka dalam hal kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang seimbang, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, negara, dan agama mereka.

Transformasi teknologi informasi di era *society 5.0* telah mengubah jalannya peradaban secara fundamental. Arus digitalisasi yang kian merata di berbagai aspek kehidupan telah meruntuhkan batasan ruang dan waktu sehingga informasi dapat diperoleh secara instan. Perubahan ini mengubah total paradigma interaksi manusia dengan lingkungannya sekaligus menuntut pemanfaatan teknologi yang lebih optimal demi efisiensi, kualitas kinerja, serta nilai tambah di berbagai sektor kehidupan. Pendidikan harus menggunakan teknologi sebagai bagian dari ekosistem pembelajaran yang inovatis dan bukan hanya sebagai alat bantu untuk meningkatkan efisiensi dan daya serap peserta didik (Suyuti et al., 2023).

Merespon kemajuan teknologi, pemerintah Indonesia melakukan transformasi dengan menerapkan Kurikulum Merdeka, yang bertujuan untuk mengubah paradigma pendidikan dari berpusat pada pendidik menjadi berpusat pada peserta didik. Kurikulum ini juga mendorong penggunaan teknologi dan pembelajaran berbasis proyek (Cholifatunisa et al., 2025). Kurikulum merdeka mendesak para pendidik untuk mengubah pola pendekatan mereka di kelas yakni tidak lagi sebagai pusat informasi (*sage on stage*) melainkan menjadi pendamping atau fasilitator (*guide on the side*). Perubahan peran ini membuat pendidik lebih fleksibel dalam merancang aktivitas kelas yang interaktif dan kontekstual sehingga materi yang diajarkan mampu menjawab tantangan serta kebutuhan nyata di dunia kerja secara langsung (Hasanah et al., 2025).

Transformasi kurikulum yang berbasis pemanfaatan teknologi menuntut adanya pembaharuan pada media pembelajaran di kelas, media tidak boleh hanya bersifat satu arah melainkan harus bertindak sebagai instrumen dinamis yang mampu merangsang keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif sangat krusial untuk membangun pengalaman belajar yang eksploratif, bermakna, dan memicu kemandirian peserta didik. Media pembelajaran juga dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih beragam, sehingga pendidik dapat menyesuaikan pendekatan pengajaran mereka agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Titin et al., 2023).

Dalam lingkup Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), tantangan Kurikulum Merdeka menjadi lebih spesifik karena SMK memiliki tanggung jawab besar dalam menyiapkan lulusan yang siap kerja (*work-ready*). Salah satu elemen krusial pada Fase F Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis adalah Elemen Komunikasi di Tempat Kerja. Komunikasi merupakan kompetensi inti dalam dunia perkantoran modern yang kini telah bertransformasi ke arah komunikasi digital dan virtual. Peserta didik diharapkan tidak hanya memahami teori komunikasi, tetapi mampu mempraktikkannya secara efektif dan profesional dalam berbagai situasi dunia kerja yang sebenarnya.

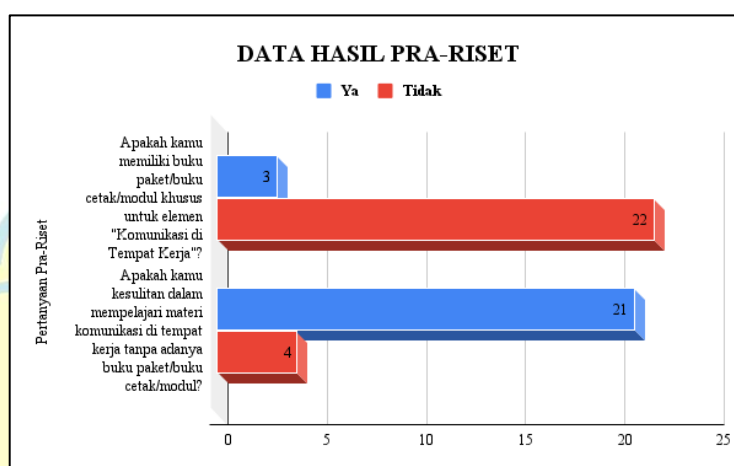
Solusi strategis untuk menjembatani antara kebutuhan kompetensi kurikulum dengan kebutuhan praktis di industri adalah penggunaan media pembelajaran interaktif dan kontekstual untuk elemen komunikasi di tempat

kerja. Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual pada elemen komunikasi di tempat kerja hadir sebagai langkah taktis untuk menyelaraskan antara tuntutan kompetensi dalam kurikulum dengan kebutuhan nyata di dunia industri.

Namun realitas di lapangan menunjukkan kondisi yang cukup berbanding terbalik. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap aktivitas belajar-mengajar di kelas XI jurusan manajemen perkantoran di SMK Negeri 44 Jakarta, masih terdapat hambatan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Dari hasil observasi, teridentifikasi beberapa kendala diantaranya adalah dominasi pendekatan *teacher-centered* yang menjadikan pendidik sebagai satu-satunya rujukan informasi. Metode konvensional ini kontradiktif dengan esensi kurikulum merdeka yang menekankan sistem pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik.

Di sisi lain, keterbatasan buku acuan juga menjadi hambatan bagi peserta didik di kelas. Kondisi ini dipicu oleh penataan ulang kurikulum yang memisahkan elemen komunikasi di tempat kerja dari mata pelajaran humas dan keprotokolan menjadi materi tersendiri yang lebih spesifik. Implikasinya, peserta didik hanya mengandalkan penjelasan dari pendidik selama pembelajaran. Selain melakukan observasi, peneliti juga mengumpulkan data kuantitatif melalui angket pra-riset terhadap 25 peserta didik kelas XI jurusan manajemen perkantoran di SMK Negeri 44 Jakarta. Hasilnya mengungkapkan bahwa sebagian besar peserta didik tidak memegang buku teks ataupun modul khusus yang memuat kompetensi

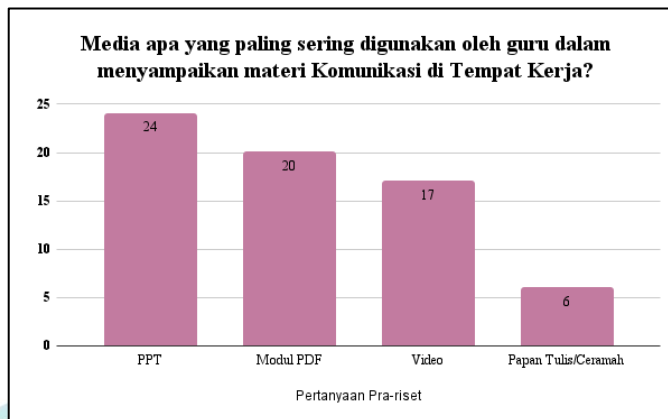
elemen komunikasi di tempat kerja. Keterbatasan ini berakibat pada kedalaman pemahaman mandiri terbukti dari 21 peserta didik menyatakan kesulitan belajar akibat minimnya literatur dasar.



Gambar 1. 1 Ketersediaan Buku Ajar

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2025)

Faktor lain yang turut mempengaruhi efektivitas pembelajaran adalah karakteristik dalam pemilihan media pembelajaran. Berdasarkan hasil angket pada Gambar 1.1, mayoritas pendidik masih mengandalkan media presentasi berupa *PowerPoint* serta modul PDF. Selain itu, pemanfaatan video edukasi dari *Youtube* juga sudah digunakan namun belum keseluruhan. Pendidik juga terkadang masih menyampaikan materi secara konvensional melalui ceramah.



Gambar 1. 2 Media yang sering digunakan Guru

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2025)

Meskipun pemanfaatan perangkat di kelas telah menyentuh aspek digital, pola penyampaian informasi yang terjadi masih cenderung pasif dan satu arah. Berdasarkan data angket pada Gambar 1.2, keterbatasan interaksi ini memicu hambatan bagi peserta didik untuk memahami materi dengan baik sehingga berdampak pada menurunnya motivasi belajar peserta didik. Kondisi tersebut diperjelas oleh hasil angket, dimana 19 dari 25 peserta didik mengonfirmasi bahwa materi yang dijelaskan cenderung sulit dipahami serta 21 dari 25 peserta didik mengeluhkan pembelajaran yang terlalu banyak mencatat sehingga membuat peserta didik mudah jenuh.

Tabel 1. 1 Pemahaman Siswa Terhadap Materi

No	Pernyataan	Skala	Jumlah
1	Pemberian materi saat ini terlalu banyak menulis dan membosankan	Sangat Tidak Setuju	0
		Tidak Setuju	0
		Setuju	15
		Sangat Setuju	6
2	Materi yang disampaikan oleh guru mudah untuk dipahami	Sangat Tidak Setuju	2
		Tidak Setuju	17
		Setuju	4
		Sangat Setuju	0

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2025)

Kesenjangan yang terjadi antara tuntutan kompetensi dengan realitas pembelajaran di kelas yang masih dominan teoritis dan pasif menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran. Sebagai solusi, pemanfaatan bahan ajar digital seperti *e-modul* dapat menjadi alternatif yang tepat. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Saparuddin (2022) bahwa Pengembangan bahan ajar *e-modul* menjadi solusi dalam mengatasi masalah kesulitan belajar dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

E-modul tidak hanya berfungsi sebagai pengganti buku teks, tetapi juga menyediakan media bagi siswa untuk berlatih, bereksplorasi, dan mendapatkan umpan balik langsung. Seperti yang dikatakan oleh Mahayana dkk., (2025), bahwa penggunaan *e-modul* interaktif menawarkan beragam keunggulan terutama kemampuan dalam mengintegrasikan elemen multimedia yang efektif dan meningkatkan antusiasme serta minat belajar peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian menggunakan *platform* media *Liveworksheets*. *Liveworksheets* adalah *platform* interaktif yang membuat peserta didik belajar secara mandiri dengan cara yang menarik perhatian peserta didik (Hariyati dan Rachmadyanti, 2022). Pemilihan *Liveworksheets* ini didasari oleh karakteristik elemen yang memerlukan simulasi audiovisual. *Platform* ini unggul dalam mentransformasi lembar kerja statis menjadi media pembelajaran dinamis

melalui fitur interaktivitas tinggi, evaluasi langsung, dan umpan balik otomatis.

Proses pengembangan *e-modul* ini mengkombinasikan *Canva* dan *Liveworksheets* untuk menghasilkan media yang memenuhi standar estetika sekaligus fungsional. Pada tahap awal, *Canva* dimanfaatkan untuk merancang tata letak visual yang menarik. Desain tersebut kemudian diunggah ke *platform Liveworksheets* untuk diintegrasikan dengan berbagai fitur interaktif.

Pemanfaatan *platform* ini didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu yang relevan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fajar Wati, Delawanti Chrisyarani dan Agus Setiawan (2025), menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *Liveworksheets* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar meraih rerata validasi ahli sebesar 96,4% dan efektivitas *N-Gain* sebesar 66,5% sehingga dikategorikan valid, praktis, dan efektif. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Yanti et al., (2024) mengembangkan *e-modul* sejenis pada mata pelajaran instalasi jaringan di SMKN 2 Lubuk Basung, dengan memperoleh validitas ahli sebesar 86% dan skor praktikalitas sebesar 92%. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Wiwi, Wulansari, Irfan, dan Giatman (2025) mengenai materi efisiensi energi UKM menghasilkan skor validitas 92,62% dari para ahli dan praktisi, serta memperoleh respon sangat baik pada uji coba kelompok kecil sebesar 92,5% maupun kelompok besar sebesar 91,34%. Dari hasil penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa *e-modul*

berbasis *Liveworksheets* konsisten teruji valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tinjauan terhadap literatur terdahulu mengungkapkan adanya celah yang menjadi urgensi dilaksanakannya penelitian ini. Studi sebelumnya masih berfokus pada jenjang pendidikan dasar ataupun rumpun vokasi teknis. Selain itu pemanfaatan fitur interaktifnya masih terbatas untuk penguatan aspek kognitif-linear yang mana pengaplikasiannya hanya disematkan pada latihan soal. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan mengembangkan *e-modul* khusus bagi jurusan manajemen perkantoran terutama pada elemen komunikasi di tempat kerja. Karakteristik materi pada elemen ini memiliki keunikan karena menuntut penguasaan keterampilan *soft skills*, pemahaman etika, serta simulasi interaksi dua arah. Inovasi yang ditawarkan tidak sekadar melakukan digitalisasi teks melainkan mengintegrasikan komponen audio dan video guna memfasilitasi gaya belajar audiovisual peserta didik.

Maka dari itu mendorong peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan *E-modul* Interaktif dengan Menggunakan Media *Liveworksheets* pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja Fase F di SMK Negeri 44 Jakarta.”** Penelitian ini ditujukan untuk merancang serta mengembangkan sebuah *E-modul* pembelajaran yang berfungsi sebagai media pembelajaran di tingkat SMK yang relevan untuk mengatasi masalah ketersediaan bahan ajar, sekaligus

mendukung pencapaian kompetensi keterampilan abad ke-21 sesuai dengan amanat Kurikulum Merdeka.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan *E-modul* Interaktif Menggunakan Media *Liveworksheets* pada Elemen komunikasi di tempat kerja Fase F di SMK Negeri 44 Jakarta?
2. Bagaimana hasil uji validitas *E-modul* Interaktif Menggunakan Media *Liveworksheets* pada Elemen komunikasi di tempat kerja Fase F di SMK Negeri 44 Jakarta?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan *E-modul* Interaktif Menggunakan Media *Liveworksheets* pada Elemen komunikasi di tempat kerja Fase F di SMK Negeri 44 Jakarta?
4. Bagaimana tingkat efektivitas *E-modul* Interaktif Menggunakan Media *Liveworksheets* pada Elemen komunikasi di tempat kerja Fase F di SMK Negeri 44 Jakarta?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengembangkan *E-modul* Interaktif Menggunakan Media *Liveworksheets* pada Elemen komunikasi di tempat kerja Fase F di SMK Negeri 44 Jakarta.

2. Untuk menganalisis validitas *E-modul* Interaktif Menggunakan Media *Liveworksheets* pada Elemen komunikasi di tempat kerja Fase F di SMK Negeri 44 Jakarta.
3. Untuk menganalisis kepraktisan *E-modul* Interaktif Menggunakan Media *Liveworksheets* pada Elemen komunikasi di tempat kerja Fase F di SMK Negeri 44 Jakarta.
4. Untuk menganalisis efektivitas *E-modul* Interaktif Menggunakan Media *Liveworksheets* pada Elemen komunikasi di tempat kerja Fase F di SMK Negeri 44 Jakarta.

1.4 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang telah diuraikan, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Melalui penelitian ini, diharapkan tercipta kontribusi nyata dalam pengembangan keilmuan di Indonesia, terutama dalam ranah pendidikan, dengan fokus pada inovasi materi ajar pada Elemen komunikasi di tempat kerja Fase F SMK.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Pendidik

Hasil dari penelitian ini diharapkan sebagai salah satu alternatif sumber belajar dan media pembelajaran digital inovatif yang dapat membantu pendidik dalam mengatasi keterbatasan ketersediaan bahan ajar cetak pada elemen komunikasi di tempat kerja fase F.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memfasilitasi kemampuan belajar mandiri (*self-paced learning*) peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan memperkaya pengalaman peneliti dalam merancang serta mengembangkan materi ajar berbantuan media *Liveworksheets* bagi peserta didik kelas XI SMK sekaligus mengintegrasikan pengetahuan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan akan membantu merancang kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

1.5 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk *e-modul* interaktif yang dikembangkan ini menggunakan dua aplikasi utama untuk perancangan estetika visual, yaitu *Canva* untuk tata letak, tipografi, keharmonisan perpaduan warna, dan ilustrasi ikon, digabungkan dengan *Liveworksheets* sebagai *platform* utama untuk mengubah draf statis menjadi elektronik modul yang dinamis dan interaktif. Kedua, dalam hal integrasi media, *e-modul* ini memiliki kemampuan untuk memutar audio MP3 dan menyertakan (*embed*) video *YouTube*. Ketiga, untuk bagian evaluasi dan aktivitas interaktif, *platform Liveworksheets* menawarkan berbagai fitur, seperti *drag and drop*, *pairs matching*, kuis pilihan ganda (*multiple choice/select*), mengisi celah, *checkboxes*,

pertanyaan jawaban terbuka, dan latihan mendengarkan dan berbicara. Keempat, produk ini memiliki fitur koreksi otomatis, setelah menekan tombol bawaan *platform*, seperti *Finish* atau *Check my answers*, memberikan umpan balik skor pengerjaan segera kepada peserta didik. Terakhir, dari segi perangkat keras dan aksesibilitas, produk ini berbasis *web* (*berbasis cloud*) dapat diakses secara fleksibel dan berkelanjutan melalui ponsel, laptop, atau komputer pribadi.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Sebagai hasil dari pengembangan *E-modul* interaktif berbasis *Liveworksheets* ini, diharapkan baik pendidik maupun siswa memiliki perangkat digital yang mendukung, seperti *smartphone*, laptop, dan komputer, dan mereka telah memahami teknologi digital secara mendasar sehingga tidak memerlukan pelatihan tambahan. Namun, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pengembangan *E-modul* interaktif ini hanya berfokus pada satu aspek pembelajaran, yaitu komunikasi di tempat kerja.