

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital telah mendorong dunia pendidikan untuk beradaptasi terhadap kemajuan teknologi yang semakin pesat, terutama dalam hal penyediaan sumber belajar dan strategi pembelajaran. Proses pembelajaran yang sebelumnya banyak dilakukan secara tatap muka dengan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks, kini mulai bergeser menuju pembelajaran yang berbasis digital (Assayuti et al., 2025).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya mempermudah proses penyampaian materi oleh pendidik, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara lebih fleksibel, mandiri, dan interaktif. Perubahan ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penguasaan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, dan komunikatif (Kusuma et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 62 Jakarta selama pelaksanaan Praktik Keterampilan Mengajar, proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis masih didominasi oleh penggunaan buku cetak dan media

presentasi sederhana seperti *PowerPoint*. Pemanfaatan aplikasi Canva oleh guru masih terbatas pada pembuatan *slide* presentasi, belum dikembangkan menjadi e-modul interaktif yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Keterbatasan sumber belajar juga menjadi kendala dalam penerapan pembelajaran *deep learning*, terutama sejak diberlakukannya kebijakan baru pada tahun ajaran 2025/2026. Peserta didik kelas X MPLB mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam karena bahan ajar yang tersedia belum mendukung kebutuhan pembelajaran berdiferensiasi.

Kondisi tersebut diperkuat oleh temuan lapangan yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 62 Jakarta masih tergolong rendah. Guru pengampu mata pelajaran ini pada umumnya belum memiliki bahan ajar digital yang dirancang khusus untuk mengakomodasi perbedaan kesiapan, minat, dan gaya belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran cenderung berlangsung secara klasikal dengan materi dan aktivitas yang seragam bagi seluruh siswa. Keterbatasan media pembelajaran yang tersedia turut menyebabkan sebagian peserta didik kelas X MPLB mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat konseptual dan prosedural, seperti pengelolaan administrasi perkantoran dan layanan bisnis, karena penjelasan yang diberikan belum divisualisasikan secara menarik dan interaktif. Di sisi lain, guru juga menghadapi kebutuhan mendesak untuk mengimplementasikan

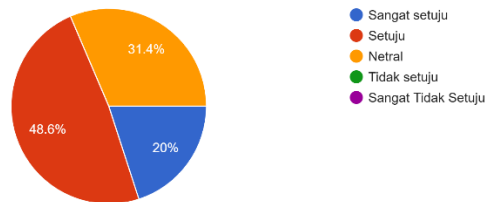
pembelajaran berdiferensiasi sebagaimana diamanatkan oleh Kurikulum Merdeka, namun belum didukung oleh ketersediaan bahan ajar yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa yang beragam. Kondisi-kondisi tersebut menegaskan urgensi pengembangan bahan ajar digital, khususnya e-modul interaktif berbasis Canva, sebagai solusi atas permasalahan pembelajaran yang nyata terjadi di SMK Negeri 62 Jakarta.

Berdasarkan capaian Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) tahun 2025 yang mencapai 44,53%, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam perkembangan teknologi digital di Indonesia. Hal ini mencerminkan perubahan perilaku masyarakat yang semakin mampu memanfaatkan teknologi secara efektif dan produktif. Kondisi tersebut menjadi sinyal penting bagi dunia pendidikan bahwa ekosistem pembelajaran tengah mengalami transformasi menuju sistem yang lebih modern, adaptif, dan berbasis digital. Transformasi ini mendorong pergeseran dari metode pembelajaran konvensional ke pemanfaatan teknologi, di mana pendidik dan peserta didik semakin terbiasa menggunakan berbagai platform digital seperti e-learning, aplikasi interaktif, dan media multimedia. Peningkatan literasi digital yang menjadi bagian dari indikator IMDI memperkuat kemampuan peserta didik dalam mengakses, memahami, serta mengolah informasi secara kritis, sehingga proses pembelajaran kini dapat berlangsung lebih fleksibel dan tidak terbatas pada ruang kelas.

Penelitian serupa mengenai pengembangan E-Modul juga telah dilakukan oleh (Krisna et al., 2024) di SMK Negeri 7 Malang dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa E-Modul yang dikembangkan memperoleh hasil validasi dengan kategori “sangat layak”, serta hasil evaluasi dengan kategori “sangat baik”, masing-masing dengan persentase sebesar 93,3% dan 98,3%. Temuan ini membuktikan bahwa E-Modul yang dikembangkan melalui model ADDIE memiliki tingkat kelayakan tinggi dan dapat diimplementasikan secara efektif dalam proses pembelajaran di sekolah.

Untuk memperdalam pemahaman terhadap permasalahan yang ada, penulis melakukan pengumpulan data melalui penyebaran *Google Form* kepada peserta didik kelas X MPLB di SMKN 62 Jakarta. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis Canva masih belum optimal dalam proses pembelajaran, padahal variasi media pembelajaran digital yang interaktif sangat dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan penerapan *deep learning*. Hasil observasi di kelas juga menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang hanya bersumber dari buku cetak. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif dan mudah diakses, seperti e-modul interaktif berbasis Canva, agar pembelajaran menjadi lebih menarik, fleksibel, dan mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik.

Anda tertarik untuk menggunakan media pembelajaran E-Modul berbasis canva dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi untuk belajar dasar-... manajemen perkantoran dan layanan bisnis dikelas
35 responses



Gambar 1.1 Ketertarikan Siswa dalam Penggunaan E-Modul berbasis Canva

Sumber: Diolah oleh penulis, 2025

Berdasarkan hasil angket yang disajikan pada diagram, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap pemanfaatan E-Modul berbasis Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Data menunjukkan bahwa sebanyak 48,6% peserta didik menyatakan *setuju* dan 20% menyatakan *sangat setuju* terhadap penggunaan media tersebut. Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian (Syahfitri et al., 2022) yang menunjukkan bahwa rendahnya variasi media pembelajaran dapat menyebabkan kejenuhan belajar, terutama pada jam siang, sehingga berdampak pada menurunnya semangat dan partisipasi siswa. Hal ini menggambarkan bahwa mayoritas peserta didik menyambut baik kehadiran media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik dalam proses belajar mengajar.

Masih terbatasnya pengembangan bahan ajar interaktif yang tidak hanya berfokus pada aspek digitalisasi media, tetapi juga mengintegrasikan pembelajaran berdiferensiasi. Berdasarkan penelitian sebelumnya, sebagian

besar e-modul hanya menekankan pada kelayakan media dan peningkatan hasil belajar, sedangkan penyesuaian terhadap kebutuhan dan karakteristik belajar siswa belum banyak dikembangkan.

Secara lebih spesifik, penelitian-penelitian pengembangan e-modul berbasis Canva yang telah dilakukan sebelumnya pada umumnya masih berfokus pada pengujian kelayakan media serta peningkatan motivasi atau hasil belajar secara umum, dan belum mengintegrasikan prinsip pembelajaran berdiferensiasi baik diferensiasi konten, proses, produk, maupun lingkungan belajar secara komprehensif ke dalam rancangan e-modul. Penelitian pengembangan e-modul berbasis Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis juga belum ditemukan. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar kebaruan (novelty) penelitian ini, yaitu mengembangkan e-modul interaktif berbasis Canva yang secara khusus dirancang untuk mengakomodasi kesiapan belajar, minat, dan gaya belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB melalui pendekatan pembelajaran berdiferensiasi.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan yang jelas antara kondisi ideal dan kondisi nyata di lapangan. Secara ideal, pembelajaran seharusnya memanfaatkan media digital interaktif untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan *deep learning*. Namun, pada kenyataannya, penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan belum mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal. Tingginya minat siswa terhadap e-modul berbasis Canva juga belum

diimbangi dengan ketersediaan bahan ajar yang relevan, sehingga potensi pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran belum dimaksimalkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berupaya menghadirkan solusi melalui pengembangan E-Modul Interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mudah diakses. E-Modul ini dirancang agar peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun kolaboratif dengan tampilan visual yang terintegrasi dengan perangkat digital. Selain itu, media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih variatif dan efektif, tidak hanya bergantung pada buku cetak atau presentasi PowerPoint. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Canva dalam Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.”

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka penulis menguraikan ke dalam pertanyaan penelitian, diantaranya:

1. Bagaimana proses pengembangan E-Modul interaktif berbasis canva dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Dasar - Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis Kelas X MPLB SMK Negeri 62 Jakarta?
2. Bagaimana kelayakan E-Modul interaktif berbasis canva dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Dasar

Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis Kelas X MPLB
SMK Negeri 62 Jakarta?

3. Bagaimana efektivitas penggunaan E-Modul interaktif berbasis canva dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis Kelas X MPLB SMK Negeri 62 Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan diatas, maka tujuan yang hendak dicapai diantaranya:

1. Untuk menganalisis proses pengembangan E-Modul interaktif berbasis canva dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Dasar Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis Kelas X MPLB SMK Negeri 62 Jakarta.
2. Untuk mengevaluasi kelayakan E-Modul interaktif berbasis canva dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Dasar Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis Kelas X MPLB SMK Negeri 62 Jakarta.
3. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan E-Modul interaktif berbasis canva dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis Kelas X MPLB SMK Negeri 62 Jakarta berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui *pre-test* dan *post-test*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun pentingnya pengembangan yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

1.4.1 Pentingnya pengembangan E-modul secara Teoritis.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi dan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada pengembangan E-Modul berbasis media digital, khususnya Canva, dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Selain itu, penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman teoretis mengenai media pembelajaran digital inovatif yang secara efektif memenuhi kebutuhan siswa dalam lingkungan pembelajaran abad ke-21.

1.4.2 Pentingnya Pengembangan E-modul secara Praktis.

a. Bagi Peneliti

Hal ini berfungsi sebagai penerapan nyata dari informasi yang diperoleh selama proses pendidikan. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk memperluas pemahaman peneliti mengenai pemanfaatan terobosan teknologi, sekaligus meningkatkan kemampuan dalam penelitian pendidikan dan pengembangan materi pembelajaran, khususnya e-modul.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Melalui penggunaan E-Modul, peserta didik dapat mempelajari

materi dengan cara yang lebih efektif dan tidak monoton. E-Modul ini juga dapat diakses kapan pun dan di mana pun, serta dilengkapi dengan berbagai fitur seperti gambar, video, dan elemen lainnya yang mendukung pemahaman materi.

c. Bagi Sekolah dan Guru

Temuan penelitian ini dapat dijadikan landasan penilaian serta pedoman bagi para pendidik dan institusi pendidikan untuk meningkatkan mutu proses pendidikan. Selain itu, penelitian ini dapat membantu pendidik dalam menyusun materi pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

