

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam konteks revolusi industri 4.0, pendidikan kejuruan seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kini mengharuskan para lulusannya tidak sekadar menguasai keterampilan teknis atau *hard skills*, melainkan juga *soft skills* komunikasi yang solid (Amadi dkk., 2025). Khusus bagi siswa yang mengambil kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran, kemampuan *public speaking* menjadi elemen krusial, berperan sebagai penghubung penting menuju lingkungan kerja profesional (Azis & Juliastuti, 2025). Sebab, penguasaan berbicara di depan publik yang efektif akan sangat mempengaruhi kesuksesan mereka dalam menjalankan presentasi, memberikan layanan berkualitas tinggi, bahkan hingga melakukan negosiasi bisnis (Safitri dkk., 2025). Dengan demikian, pengajaran *public speaking* di SMK perlu dilaksanakan melalui pendekatan yang fleksibel dan sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

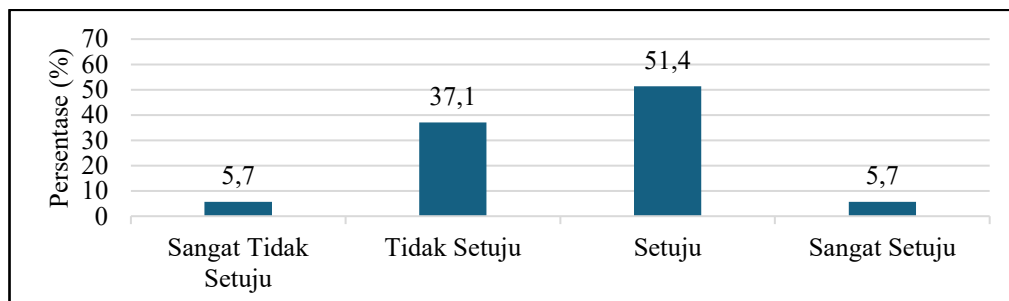
Salah satu langkah penting dalam upaya meningkatkan mutu proses belajar-mengajar adalah mengembangkan bahan ajar berbasis digital, seperti E-Modul. Menurut Hakim, dkk. (2020), E-Modul ini bisa dianggap sebagai instrumen atau media pembelajaran elektronik yang mencakup materi pelajaran, pendekatan metode, pedoman-pedoman, serta mekanisme penilaian, semua dirancang secara terstruktur dan menarik agar sesuai dengan tingkat kesulitan yang diinginkan. Saat mengembangkannya, pemanfaatan alat desain grafis seperti Canva ternyata menawarkan pendekatan yang inovatif (Umilatifah & Faridi,

2024). *Platform* ini memfasilitasi penciptaan konten ajar yang melampaui sekadar teks, dengan menggabungkan unsur-unsur visual seperti gambar, suara, dan video ke dalam satu tautan yang simpel untuk dijangkau, sehingga benar-benar mendorong model pembelajaran mandiri yang lebih menarik dan interaktif (Cicilia dkk., 2024).

Walaupun pentingnya keterampilan komunikasi sudah sangat jelas, sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa masih ada berbagai hambatan dalam proses pembelajarannya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sitinjak, dkk. (2024), kendala pokok dalam pengajaran *public speaking* adalah kurangnya bahan visual yang bisa memberikan contoh praktis, sehingga siswa sering kali mengalami kecemasan (*glossophobia*) dan kebingungan ketika berlatih. Tak hanya itu, penelitian lain dari Silviyana, Bahrudin dan Anjana. (2025) juga menunjukkan bahwa generasi Z mudah merasa bosan dengan pendekatan belajar konvensional yang tidak memanfaatkan teknologi, yang pada akhirnya membuat motivasi siswa di kelas menjadi rendah.

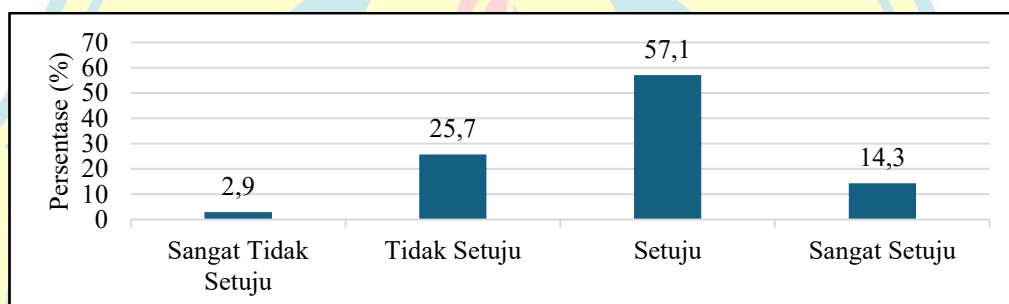
Berdasarkan observasi awal pada Mata Pilihan *Public Speaking* di kelas XI MP SMK Negeri 8 Jakarta, ditemukan adanya kesenjangan antara target kompetensi yang harus dicapai dengan ketersediaan media pembelajaran di kelas. Hal ini diperkuat melalui studi pendahuluan (pra-riset) yang dilakukan peneliti pada tanggal 17 Desember 2025 melalui penyebaran angket analisis kebutuhan kepada 35 siswa kelas XI MP. Diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku paket cetak dan tampilan presentasi

sederhana yang belum interaktif. Hal ini diperkuat dengan hasil penyebaran angket analisis kebutuhan kepada siswa kelas XI MP.



Gambar 1. 1 Hasil Pra-Riset Mengenai Tampilan Buku/Sumber Belajar yang Digunakan Saat Ini

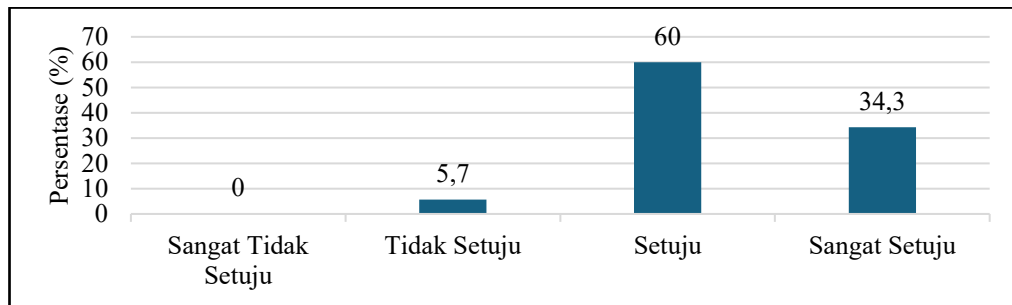
Sumber: Diolah oleh Penulis, 2025



Gambar 1. 2 Hasil Pra-Riset Mengenai Kesulitan Memahami Materi *Public Speaking* Tanpa Alat Bantu Visual

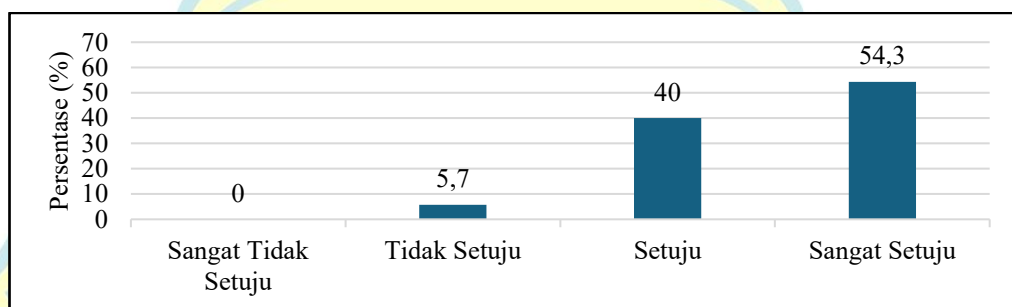
Sumber: Diolah oleh Penulis, 2025

Hasil analisis data menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media konvensional berbasis teks yang dinilai kurang menarik oleh siswa. Berdasarkan data angket, sebanyak 57,1% siswa menyatakan bahwa tampilan materi yang ada saat ini membosankan karena terlalu banyak teks dan kurangnya ilustrasi visual. Akibatnya, sebesar 71,4% siswa merasa kesulitan memahami materi praktik *public speaking* karena keterbatasan contoh visual yang konkret.



Gambar 1. 3 Hasil Pra-Riset Mengenai Persetujuan Penggunaan E-Modul *Public Speaking* yang Dapat Diakses Melalui Smartphone

Sumber: Diolah oleh Penulis, 2025



Gambar 1. 4 Hasil Pra-Riset Mengenai Ketertarikan Membaca Materi dengan Tampilan Desain yang Kekinian

Sumber: Diolah oleh Penulis, 2025

Lebih lanjut, analisis kebutuhan terhadap media baru menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap digitalisasi materi. Sebanyak 94,3% siswa menginginkan bahan ajar yang praktis dan dapat diakses melalui *smartphone* kapan saja. Selain itu, 94,3% siswa merasa bahwa penggunaan desain yang modern dan relevan seperti gaya visual Canva dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Media pembelajaran yang tersedia saat ini, seperti buku cetak dan presentasi PowerPoint yang statis, ternyata kurang memadai untuk mendukung mata pelajaran yang menekankan aspek praktis. Terutama dalam konteks *public speaking*, media cetak tidak bisa menggambarkan elemen-elemen penting seperti gerakan tubuh, nada suara, atau ekspresi wajah yang sangat krusial.

Akibatnya, para siswa sering kali hanya menangkap konsep teoritisnya saja, tanpa mendapat gambaran nyata tentang bagaimana menerapkannya di dunia nyata. Kondisi ini akhirnya membuat sasaran pembelajaran sulit dicapai sepenuhnya, sebagaimana terlihat dari masih banyaknya siswa yang cenderung pasif dan minimnya rasa percaya diri di saat harus berbicara di depan kelas.

Situasi ini mengindikasikan adanya urgensi yang tinggi untuk menciptakan alat bantu ajar yang tidak sekadar menyampaikan informasi, melainkan juga bersifat interaktif serta mampu menyesuaikan diri dengan pola belajar siswa SMK dari generasi Z. Dari permasalahan yang telah diuraikan dari hasil angket serta dukungan dari data yang ada, maka penulis memunculkan suatu solusi atas permasalahan tersebut dengan merancang pengembangan media pembelajaran E-Modul berbasis Canva. Produk ini dibuat dengan memanfaatkan kemampuan desain grafis Canva yang mutakhir, mudah digunakan, dan kompatibel dengan perangkat seluler. Dengan menggabungkan teks, ilustrasi visual yang menarik, serta tautan ke video demonstrasi praktis dalam satu paket E-Modul, diharapkan proses berpikir siswa bisa lebih terangsang. Pendapat serupa juga disampaikan oleh guru Mata Pelajaran Pilihan *Public Speaking*, yang menyoroti bahwa ketiadaan modul digital yang menyertakan video contoh praktik justru menjadi penghalang bagi siswa untuk berlatih secara independen. Hal ini selaras dengan Teori Belajar Multimedia milik Mayer, yang menjelaskan bahwa individu cenderung belajar lebih efektif melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya kata saja (Rahayu, Marmoah & Budiharto, 2024). Pada akhirnya, E-Modul ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara

mandiri, kapan pun dan di mana pun, dengan pengalaman visual yang lebih interaktif.

Mengenai peran dan fungsinya, pengembangan E-Modul berbasis Canva dapat digunakan sebagai bahan ajar yang interaktif sehingga siswa tidak perlu mencari lagi materi pada beberapa buku yang sifatnya terpisah maupun web dari internet. Sehingga, E-Modul diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan ajar tambahan sehingga guru mata pilihan tidak hanya menggunakan media melalui PowerPoint dan buku cetak.

Secara filosofis, pengembangan ini penting dilakukan karena pendidikan harus terus beradaptasi dengan karakteristik siswa dan perkembangan teknologi. Membiarkan kesenjangan antara gaya belajar siswa generasi digital dengan media pembelajaran konvensional akan menghambat potensi siswa. E-Modul ini tidak hanya mengubah materi menjadi versi digital semata, melainkan sebuah langkah untuk membuat interaksi pembelajaran lebih manusiawi, sehingga siswa bisa merasakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan, penuh arti, dan pada akhirnya memberi mereka kekuatan untuk menghadapi tantangan dunia kerja (Lestari dkk., 2023).

Meskipun pengembangan media pembelajaran berbasis digital seperti E-Modul telah banyak dilakukan dan terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, namun implementasinya pada mata pelajaran berbasis keterampilan, khususnya *public speaking* di SMK, masih belum optimal. Hal ini terlihat dari masih terbatasnya penggunaan media yang mampu memfasilitasi aspek praktik komunikasi seperti ekspresi, intonasi, dan bahasa

tubuh yang seharusnya menjadi bagian penting dalam pembelajaran *public speaking*.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) yaitu mengembangkan media pembelajaran E-Modul berbasis Canva yang secara khusus dirancang untuk Mata Pilihan *Public Speaking* pada siswa SMK dengan mengintegrasikan unsur multimedia berupa video praktik, audio, serta visual interaktif yang mendukung pembelajaran keterampilan komunikasi secara lebih aplikatif. Selain itu, penelitian ini juga menyesuaikan desain E-Modul dengan karakteristik generasi Z yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis digital yang fleksibel dan menarik secara visual. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada pendidikan kejuruan, khususnya dalam meningkatkan keterampilan *public speaking* siswa.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA MATA PILIHAN *PUBLIC SPEAKING* KELAS XI MP SMK NEGERI 8 JAKARTA”.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diambil suatu inti permasalahan yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran E-Modul berbasis Canva pada Mata Pilihan *Public Speaking* kelas XI MP SMK Negeri 8 Jakarta. Dari permasalahan tersebut, maka penulis menguraikan ke dalam penelitian ini berupa:

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran E-Modul berbasis Canva pada Mata Pilihan *Public Speaking* kelas XI MP di SMK Negeri 8 Jakarta?
- b. Bagaimana tingkat kelayakan (validasi) E-Modul berbasis Canva pada Mata Pilihan *Public Speaking* berdasarkan penilaian para validator (ahli materi, ahli media, dan ahli desain instruksional)?
- c. Bagaimana tingkat kepraktisan E-Modul berbasis Canva pada Mata Pilihan *Public Speaking* berdasarkan uji coba kepada siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka secara khusus tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk:

- a. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran E-Modul berbasis Canva pada Mata Pilihan *Public Speaking* kelas XI MP di SMK Negeri 8 Jakarta.
- b. Menguji tingkat kelayakan (validasi) E-Modul berbasis Canva pada Mata Pilihan *Public Speaking* berdasarkan penilaian para validator.
- c. Menguji kepraktisan E-Modul berbasis Canva pada Mata Pilihan *Public Speaking* berdasarkan uji coba kepada siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Penetapan yang sudah dilakukan dari latar belakang penelitian, pertanyaan penelitian, serta tujuan penelitian membawakan sejumlah keuntungan untuk melakukan penelitian, termasuk:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang Pendidikan Administrasi Perkantoran, dengan menyediakan acuan tentang cara mengembangkan alat bantu ajar digital melalui aplikasi Canva. Di samping itu, hasil penelitian ini juga bisa dijadikan pijakan atau panduan bagi para peneliti mendatang yang berminat menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif, baik untuk materi *public speaking* maupun topik praktis lainnya di lingkungan sekolah menengah kejuruan.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Penulis

- a) Menambah pengetahuan dan pengalaman langsung dalam merancang serta membangun media pembelajaran digital yang terorganisir dengan menggunakan model ADDIE.
- b) Melatih kemampuan teknis dalam memanfaatkan *platform* desain seperti Canva untuk keperluan edukasi.
- c) Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Negeri Jakarta.

2) Bagi Siswa

- a) Meningkatnya motivasi dan minat belajar siswa dalam belajar karena materi *public speaking* disajikan dengan visual yang menarik dan sesuai perkembangan zaman.

- b) Memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri (kapan saja dan di mana saja) melalui perangkat *smartphone* masing-masing.
- c) Membantu siswa lebih mudah memahami teknik-teknik praktik *public speaking* melalui integrasi konten multimedia (video/ilustrasi) dalam E-Modul.

3) Bagi Guru

- a) Tersedianya alternatif bahan ajar digital yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran di kelas maupun jarak jauh.
- b) Membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat praktik agar lebih mudah divisualisasikan kepada siswa.
- c) Mengurangi ketergantungan pada buku teks cetak yang bersifat statis dan terbatas.

4) Bagi Sekolah

- a) Memberikan kontribusi positif dalam upaya digitalisasi sekolah dan peningkatan mutu pembelajaran.
- b) Dapat dijadikan sebagai contoh pengembangan media pembelajaran digital untuk mata pelajaran lain di lingkungan SMK Negeri 8 Jakarta.
- c) Meningkatkan ketersediaan sumber belajar yang relevan dengan kebutuhan industri Manajemen Perkantoran saat ini.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah sebuah alat bantu ajar digital berbentuk E-Modul interaktif, yang secara khusus disiapkan untuk Mata

Pilihan *Public Speaking*. Alat ini dibuat dengan memanfaatkan *platform* Canva agar menghasilkan tampilan visual yang lebih menarik dan sesuai zaman, ditujukan bagi siswa kelas XI MP di SMK Negeri 8 Jakarta. Tujuan pokok dari pembuatan produk ini adalah menyediakan bahan belajar yang lebih fleksibel dan bisa digunakan secara mandiri, sebagai jawaban atas keterbatasan dari bahan ajar cetak yang konvensional. Dalam modul elektronik ini, konsep-konsep mendasar tentang berbicara di depan umum disajikan menggunakan bahasa yang padat namun lengkap, sehingga lebih mudah dicerna oleh siswa SMK. Pengembangannya difokuskan pada penyesuaian isi dengan tuntutan kurikulum sekarang, yang menekankan penguasaan komunikasi baik verbal maupun *non-verbal*. Inovasi semacam ini diharapkan bisa menumbuhkan minat dan dorongan belajar siswa dalam mengasah teknik presentasi serta pidato yang lebih efektif. Pada intinya, E-Modul ini berfungsi sebagai penghubung antara teori komunikasi dengan praktik profesional di sekolah vokasi. Dengan kehadiran alat ini, proses pembelajaran di SMK Negeri 8 Jakarta diantisipasi menjadi lebih interaktif, sesuai kebutuhan, dan mampu mengikuti perkembangan teknologi digital.

Dari segi fungsionalitasnya, E-Modul ini dilengkapi dengan beragam elemen multimedia, rekaman audio sebagai contoh teknik vokal, dan infografis yang mudah dipahami. Struktur modulnya disusun secara teratur, dimulai dari materi Persiapan hingga Metode *Public Speaking*. Dengan memanfaatkan Canva, produk ini memiliki navigasi yang intuitif, sehingga siswa bisa berpindah dari satu materi ke materi lain tanpa kesulitan. Setiap bab juga

disertai kuis interaktif dan lembar latihan praktis yang langsung bisa diakses lewat tautan yang terintegrasi di dalam modul. Keunggulan teknis produk ini terletak pada kemudahannya untuk diakses melalui berbagai perangkat, baik *smartphone*, tablet, maupun laptop tanpa memerlukan spesifikasi perangkat yang tinggi. Desain visual yang estetik dan pemilihan palet warna yang profesional disesuaikan dengan karakteristik siswa remaja agar proses belajar tidak membosankan. Semua konten telah divalidasi oleh pakar materi dan media untuk memastikan kelayakan dan keakuratan informasi yang disajikan. Dengan semua fitur itu, E-Modul ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif bagi calon tenaga profesional di bidang Manajemen Perkantoran.

Penerapan E-Modul ini direncanakan untuk diintegrasikan langsung ke dalam proses belajar mengajar di kelas, sekaligus berfungsi sebagai bahan ajar mandiri yang bisa siswa gunakan di luar waktu sekolah. Guru Mata Pilihan *Public Speaking* bisa memanfaatkannya sebagai panduan utama untuk memberikan latihan simulasi komunikasi yang lebih terstruktur kepada para siswa. Produk ini sangat mudah diakses karena bisa dibagikan lewat tautan langsung atau diunduh dalam bentuk PDF interaktif yang tetap mempertahankan kualitas visualnya.

Media pembelajaran E-Modul berbasis Canva ini didistribusikan dalam format PDF yang dilengkapi dengan fitur *hyperlink* terintegrasi agar materi multimedia tetap dapat diakses meskipun E-Modul dibuka dalam format PDF.