

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, mengurangi tingkat kemiskinan, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, serta memperkuat martabat bangsa dan negara. Atas dasar tersebut, pemerintah berkomitmen untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan pada setiap jenjang, khususnya dari pendidikan dasar hingga pendidikan menengah (Desi & Bai Badariah, 2022). Oleh karena itu, untuk mencapai peningkatan kualitas pendidikan secara komprehensif dengan mempertimbangkan berbagai aspek kualitas pembelajaran, diperlukan pemahaman bersama. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah proses yang dilakukan secara dinamis dan berkesinambungan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan berbagai faktor yang berkaitan dengannya, dalam upaya untuk secara efektif dan efisien mencapai tujuan pendidikan (Eko Suprpto et al., 2022).

Teknologi dapat diartikan sebagai hasil perkembangan ilmu pengetahuan yang dimanfaatkan untuk menunjang berbagai kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Penerapannya meliputi penggunaan sistem komputer, perangkat digital, dan aplikasi yang terintegrasi melalui jaringan sehingga mampu meningkatkan kemudahan, efektivitas, dan efisiensi dalam aktivitas belajar, bekerja, maupun kegiatan lainnya (Maritsa et al., 2021). Teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan (Alimuddin et al., 2023). Perkembangan teknologi dalam sistem pendidikan selalu dilakukan pembaharuan. Perkembangan teknologi informasi pendidikan dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas (Wardiana et al., n.d., 2022).

Perkembangan dunia digital dalam dunia Pendidikan memberikan dampak yang signifikan terhadap proses belajar mengajar. Salah satu perkembangan tersebut merupakan pertumbuhan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait pembelajaran sehingga peserta didik dapat mudah memahami (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran meliputi bahan cetak, bahan ajar dan modul atau buku panduan yang telah dirancang, yang di dalamnya memuat penjelasan atau pembahasan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan memiliki pengalaman langsung dengan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Media ini juga akan membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan (Layaliya et al., 2021).

Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki karakteristik yang berorientasi pada pembentukan kompetensi peserta didik agar siap memasuki dunia kerja maupun melanjutkan pendidikan. Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap kerja melalui keseimbangan antara teori dan praktik. Pembelajaran di SMK menerapkan prinsip *learning by doing*, sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui praktik, penyelesaian masalah, dan penggunaan media pembelajaran yang kontekstual sesuai bidang keahlian. Karakteristik tersebut menuntut guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mudah diakses agar peserta didik lebih aktif, termotivasi, serta mampu memahami materi secara lebih efektif, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat vokasional seperti Dasar-Dasar Teknik Otomotif (Febrina & Syafril, 2022). Peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran DDTTO yang bertujuan agar peserta didik dapat lebih mudah mempelajarinya.

Pada saat peneliti melakukan observasi di SMK T 10 Nopember, hasil yang didapat peneliti diketahui bahwa proses pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Otomotif masih menggunakan buku cetak dan presentasi

Power point sebagai bahan ajar utama. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa belum tersedianya tidak tersedianya E-modul yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri. Media pembelajaran yang masih didominasi oleh modul cetak, yang dipilih karena mudah diakses, tidak memerlukan perangkat elektronik. Guru biasanya menyediakan modul dalam bentuk buku atau lembaran yang berisi uraian materi, contoh soal, dan rangkuman. Kondisi ini membantu siswa untuk belajar seacara mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing. Namun, dalam praktiknya, masih terdapat kendala seperti kurangnya versi tampilan, keterbatasan daya tarik visual, serta keterbatasan informasi yang hanya bersifat teks dan gambar statis. Hal ini membuat siswa kurang termotivasi seperti tekun dalam pembelajaran serta kemandirian dalam belajar, terutama jika modul tidak disusun dengan bahasa yang komunikatif atau desain yang menarik. Maka dari itu peneliti mengembangkan e-modul karena e-modul merupakan bahan ajar dalam format digital yang dirancang agar dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik. Di dalamnya memuat berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, grafik, animasi, dan video, yang dipadukan dengan materi pembelajaran sehingga mampu mendukung proses belajar menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami (Pendidikan et al., n.d., 2020). E-modul lebih unggul dari modul cetak karena bersifat interaktif, dilengkapi gambar, audio, video, animasi, serta kuis formatif serta dapat diakses melalui *smart phone* yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar. Pada pengembangan ini peneliti akan mengadopsi model pengembangan *Four-D* (4D). Model 4D terdiri dari 4 tahap utama, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*) (Pai et al., 2023). Penyajian model pembelajaran 4D dilakukan karena sederhana dan mudah dipahami.

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis *online*. Aplikasi Canva memiliki kemudahan dalam penggunaanya dan dapat diakses melalui aplikasi ataupun hanya melalui *website* (Gehred, 2020). Canva merupakan salah satu *platform* yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Beragam *template*, variasi desain,

pilihan warna, gambar, ikon, serta jenis huruf yang tersedia memungkinkan pendidik menyusun materi pembelajaran secara lebih kreatif sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Irkhamni, dkk., 2021). Keunggulan Canva sebagai *platform* pengembangan e-modul ini tercermin dari penilaian validasi media yang mencapai 89%, menunjukkan bahwa fitur-fitur desain yang intuitif, visual menarik, dan interaktivitas yang dihadirkan sangat mendukung proses pembelajaran aktif dan kreatif. Canva memungkinkan penyajian materi secara multimedia yang efektif dengan mengintegrasikan teks, gambar, video, dan animasi, sesuai dengan prinsip multimedia *learning* yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Handoyo, 2025).

Pada sebelumnya materi yang diajarkan masih belum sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Maka pada penelitian ini materi pada E-modul disesuaikan dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Mata pelajaran DDTO berada pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) DDTO. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) merupakan pengembangan dari Capaian Pembelajaran (CP). Mata pelajaran DDTO berada pada akhir fase E, yang didalamnya terdapat tujuan pembelajaran. Yaitu, menjelaskan dan menerapkan teknik dasar penggunaan perkakas tangan dan pemeliharaan komponen.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Pratama, A. D., 2024) dengan judul “Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran DDTO Siswa Teknik Kendaraan Ringan SMK Swasta Mandiri” membuktikan bahwa E-modul interaktif berbasis Canva efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan peningkatan hasil belajar sebesar 32,14 poin atau 67%, serta Tingkat ketuntasan mencapai 89%. Kemudian, pada penelitian (Panjaitan, A., 2022) dengan judul “Pengembangan E-modul *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Siswa Di SMK TI Swasta Budi Agung Medan”, Tingkat kelayakan E-module *flipbook* ini menurut ahli materi berada pada kriteria “Sangat Baik” (97%), menurut ahli media berada pada kriteria “Sangat Baik” (85%), dan menurut ahli desain pembelajaran berada pada kriteria “Sangat Baik” (92%), berdasarkan uji coba kelompok kecil (5 orang siswa)

mendapat kriteria “Sangat Baik” (95%), uji coba kelompok sedang (15 orang siswa) mendapat kriteria “Sangat Baik” (92%), dan uji coba kelompok besar (35 orang siswa) mendapat kriteria “Sangat Baik”(93%), Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-module *flipbook* pada mata pelajaran teknologi dasar otomotif “Sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas X SMK TI Budi Agung Medan.”.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis akan meneliti tentang “Pengembangan E-modul berbasis Canva pada mata pelajaran DDTTO di SMK T 10 Nopember” untuk meningkatkan peserta didik agar lebih aktif dan efektif. Melalui media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar yang dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran yang lengkap dan variatif.
2. Belum tersedianya media pembelajaran E-modul pada mata pelajaran DDTTO.
3. Penggunaan modul dalam bentuk lembaran dapat mengalami resiko kehilangan.
4. Pendidikan memasuki era digitalisasi, yang berdampak pada inovasi baru dan kemudahan bagi siswa untuk mengakses media belajar kapan saja dan di mana saja.
5. Materi yang digunakan pada mata pelajaran DDTTO belum sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, maka perlu dilakukan pembatasan ruang lingkup penelitian ini, yaitu:

1. Dalam penelitian ini, akan dikembangkan E-modul pada mata pelajaran DDTTO berbasis Canva.
2. Materi ajar yang disajikan dalam E-modul yang dikembangkan pada penelitian ini adalah materi DDTTO.

3. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Dissminate*).

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah seperti berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran E-modul berbasis Canva pada Mata Pelajaran DDTO?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran e-modul pada mata pelajaran DDTO berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, dan uji kelayakan penggunaan oleh peserta didik?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini memiliki tujuan diantaranya adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa E-modul berbasis Canva pada Mata Pelajaran DDTO.
2. Mengetahui tingkat kelayakan E-modul yang dikembangkan menurut ahli materi, ahli media, dan uji kelayakan penggunaan E-modul pada peserta didik kelas X Jurusan Teknik Otomotif di SMK T 10 Nopember.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat antara lain :

1. Bagi penulis
Meningkatkan wawasan penulis dalam media pembelajaran E-modul
2. Bagi peserta didik
Diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar, memudahkan pemahaman materi, menyediakan sumber belajar yang interaktif dan menarik.
3. Bagi guru
Diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, memudahkan penyampaian materi, dan meningkatkan efisiensi pembelajaran.

4. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan dalam menambah sumber belajar dalam proses mengajar materi DDT0 serta memberikan kualitas pembelajaran dan mendukung inovasi Pendidikan berbasis teknologi rujukan pengembangan media pembelajaran lain.



Intelligentia - Dignitas