

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan saat ini merupakan sebuah kebutuhan pokok manusia. Pendidikan berperan penting dalam memajukan kehidupan suatu bangsa. Oleh karena itu, menurut Lativa (2020:1) sistem pendidikan terus melakukan perkembangan guna menghasilkan sumber daya manusia berkualitas seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi. Dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem pendidikan Nasional, Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dengan tujuan terwujudnya proses belajar mengajar agar siswa dengan aktif mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu perubahan dalam bidang pendidikan adalah perubahan Kurikulum 2006 yang sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 yang mengakibatkan adanya perubahan pada orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student centered*). Untuk itu, menurut Winatha *et al* (2018:188) strategi pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru di dalam kelasnya seharusnya ditujukan agar dapat memfasilitasi tercapainya kompetensi yang telah dirancang dalam dokumen kurikulum

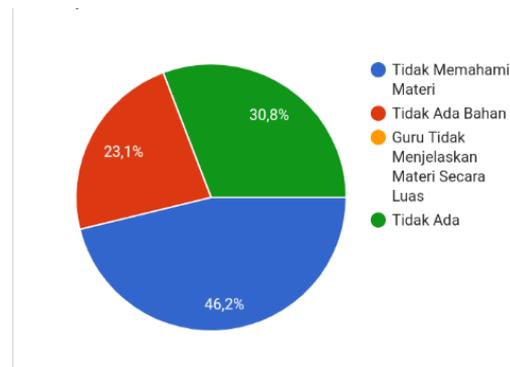
sehingga pada gilirannya setiap siswa mampu menjadi pembelajar yang mandiri. Arsiti (2008) mendefinisikan belajar mandiri sebagai suatu perbuatan yang dilakukan oleh individu yang tumbuh dari dalam diri berupa tumbuhnya kesadaran akan pentingnya belajar. Implikasi utama kegiatan belajar mandiri menurut Depdiknas (2008) adalah perlunya mengoptimalkan sumber belajar dengan tetap memberikan peluang otonomi yang lebih besar kepada peserta didik dalam mengendalikan kegiatan belajarnya. Maka dari itu, dibutuhkan modul sebagai sumber belajar.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, mendorong tergantikannya teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. Modul yang pada mulanya merupakan media pembelajaran cetak, ditransformasikan penyajiannya ke dalam bentuk elektronik sehingga melahirkan istilah baru yaitu modul elektronik atau yang dikenal dengan istilah e-modul. Menurut Ditjen pendidikan dasar dan menengah, e-modul merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik yang dilengkapi dengan gambar, video, animasi ataupun audio untuk memperkaya pengalaman belajar.

Modul elektronik atau e-modul, menurut Nugraha, Subarkah, & Sari, (2015) didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi, dan video dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada saat pembelajaran di kelas XI di SMA Negeri 1 Madang Suku III diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket. Buku guru dan buku siswa yang diterbitkan oleh Kemendikbud. Selain buku pendamping tersebut, peserta didik juga menggunakan bahan ajar konvensional, yang didalamnya berisikan ringkasan materi atau latihan soal yang tidak jauh dari buku pendamping dan LKS yang biasa digunakan di sekolah-sekolah pada umumnya. Selain itu belum ada ada pengembangan e-modul dalam pembelajaran Prakarya.

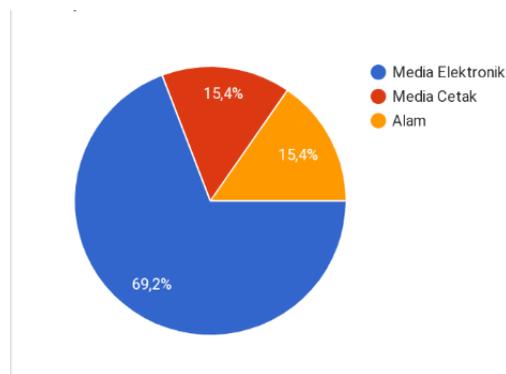
Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari kuesioner yang di bagikan kepada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Madang Suku III, peneliti menemukan bahwa sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran Prakarya adalah buku/modul cetak. Akan tetapi berdasarkan hasil yang dipahami dari kuesioner dengan pertanyaan kesulitan yang dialami siswa saat mengikuti pelajaran prakarya dan kewirausahaan sebanyak 46,2% peserta didik menjawab tidak memahami materi, 30,8% menjawab tidak ada dan sebanyak 23,1% menjawab tidak ada bahan.



Gambar 1.1
Kesulitan Siswa

Gambar 1.1 menunjukkan grafik kendala ketika mengikuti proses pembelajaran yang mana sebanyak 46,2% siswa menjawab tidak memahami materi. Dalam hal ini banyak sekali faktor yang mempengaruhi mengapa siswa tidak memahami materi salah satunya yaitu penggunaan media yang kurang bervariasi. Secara umum media pembelajaran digunakan dalam proses belajar untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi dari sumber info tersebut kepada penerima agar dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik.

Berdasarkan kebutuhan media maka diberikan kuesioner dengan pertanyaan mengenai media pembelajaran apa yang menarik bagi mereka, sebanyak 69,2% peserta didik menjawab media elektronik, 15,4% menjawab media cetak dan 15,4% siswa menjawab media alam.



Gambar 1.2
Ketertarikan Terhadap Media

Hasil dari gambar 1.2 di atas menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik terhadap media pembelajaran elektronik. Jika dilihat dari media yang digunakan peserta didik selama pembelajaran berlangsung, kesulitan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan juga ketertarikan siswa terhadap media yang digunakan dapat disimpulkan bahwa perlunya buku yang disajikan dalam bentuk elektronik seperti e-modul. Menurut Ditjen pendidikan dasar dan menengah, e-modul merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik yang dilengkapi dengan gambar, video, animasi ataupun audio untuk memperkaya pengalaman belajar.

Dalam mengembangkan e-modul, *salah satu software* yang sering digunakan yaitu *flip pdf professional*. Menurut (Agustin, 2021:471) *Flip pdf professional* adalah *software* yang dapat mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi dua digital sehingga dapat dibolak balik layaknya sebuah buku ketika dibuka. Pada *flip pdf professional* ini juga dapat ditambahkan gambar,

audio, video hingga tombol-tombol sehingga tampilan produk akhir yang dihasilkan menjadi menarik.

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan sendiri merupakan salah satu mata pelajaran yang diarahkan untuk menciptakan siswa yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran dikelas jangan hanya tertuju pada buku pelajaran konvensional saja. Agar siswa mudah mengerti dan lebih menyenangkan maka diperlukan media pembelajaran interaktif baik itu meliputi media gambar, teks ataupun video sehingga siswa dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Pengembangan e-modul termasuk dalam kawasan teknologi pendidikan yakni kawasan pengembangan. Menurut Sells dan Richey (2000) dalam Warsita (2008:26) “proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik”. Di dalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan juga teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran. Pada dasarnya kawasan pengembangan dapat dijelaskan dengan adanya pesan yang didorong oleh isi, strategi pembelajaran yang didorong oleh teori, perwujudan fisik dari teknologi perangkat keras dan perangkat lunak dari bahan pembelajaran itu sendiri. Selain itu, berdasarkan hasil analisis dilapangan disekolah tersebut masih terkendala jaringan internet yang masih kurang stabil sehingga tidak memungkinkan jika peneliti mengembangkan e-modul yang menggunakan jaringan internet.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan materi ajar pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

sebagai sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan E-modul Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas XI Di SMA Negeri 1 Madang Suku III”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah mengembangkan E-modul Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Negeri 1 Madang Suku III?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengembangkan E-modul Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas XI di SMA Negeri 1 Madang Suku III?

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMA Negeri 1 Madang Suku III.

2. Praktis

- a. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan fasilitas pembelajar guna meningkatkan mutu pembelajaran terutama pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.
- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

- c. Bagi Siswa, diharapkan dengan adanya e-modul dapat menbah jenis media pembelajaran bagi siswa.
- d. Bagi Peneliti, memperoleh berbagai pengalaman dan menambah pengetahuan

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

- 1. Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional*
- 2. Media pembelajaran disajikan dalam bentuk aplikasi (*exe*) sehingga dapat digunakan secara *offline* dengan menggunakan komputer/laptop
- 3. Mata pelajaran yang dikembangkan adalah mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.
- 4. Bentuk produk yang dibuat adalah e-modul di dalamnya mencakup desain, judul modul, petunjuk umum penggunaan modul, materi, dan evaluasi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Asumsi penelitian ini dengan dibuat dan dikembangkannya media pembelajaran yang dalam hal ini menggunakan aplikasi *flip pdf professional* dapat membantu memudahkan siswa dalam mendapatkan sumber materi dalam proses pembelajaran.
- b. Peserta didik dapat belajar secara mandiri.

2. Keterbatasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan diantaranya:

- a. Kajian materi yang dikembangkan terbatas pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.
- b. Hanya berdasarkan KI dan KD pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.
- c. Karena format akhir media adalah *Exe* maka harus menggunakan PC/Laptop.