

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan aktif antara pendidik dengan peserta didik, kegiatan pembelajaran terjadi interaksi dua arah atau timbal balik pendidik dengan peserta didik pada proses pembelajaran. Pembelajaran dianggap sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya kegiatan pendidik dalam rangka membuat peserta didik belajar, persiapan pembelajaran yang mencakup kegiatan pendidik untuk membaca buku yang berkaitan dengan materi pembelajaran didalam kelas yang akan disajikan kepada peserta didik (Ramansyah, 2012). Perkembangan teknologi mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan media pembelajaran yang akan digunakan. Kebutuhan media dalam proses pembelajaran yakni memperjelas dalam menyajikan pesan dan informasi yang dapat meningkatkan proses hasil belajar bagi peserta didik, memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mandiri menyesuaikan kemampuan dan minatnya (Arsyad, 2013).

Media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan perhatian dan minat dalam belajar peserta didik (Arsyad, 2013). Dengan media pembelajaran ini dapat memotivasi kepada peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengatur pembelajaran mereka, karena media

pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh keterampilan dan kompetensi. Penggunaan media pembelajaran memperjelas penyajian suatu pesan dan informasi yang dapat memudahkan proses hasil belajar, dapat mengarahkan perhatian peserta didik , memotivasi semangat belajar, memungkinkan peserta didik belajar dengan mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.

Modul elektronik merupakan bentuk penyajian materi belajar dengan mandiri yang dirangkai secara sistematis kedalam bentuk pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang disajikan dalam bentuk elektronik dimana pada kegiatan pembelajaran dihubungkan pada link navigasi yang membuat peserta didik interaktif dengan program, dan telah dilengkapi dengan penyampaian video tutorial, animasi dan audio yang akan memperluas pengalaman belajar (Gunadharma, 2011). Modul elektronik (*e-modul*) adalah inovasi baru dari modul cetak, modul elektronik dapat dibuka dengan menggunakan perangkat komputer atau gadget yang dapat diakses melalui internet yang telah terintegrasi dengan perangkat lunak yang mendukung akses *e-modul*. Kelebihan dari *e-modul* elektronik dan modul cetak adalah interaktif, mudah di navigasi, dapat menampilkan gambar, audio, video, animasi dan dilengkapi dengan tes formatif yang memungkinkan timbal balik (Arsal et al., 2019).

Flip PDF Corporate merupakan aplikasi yang digunakan untuk membantu membuat animasi *e-modul* dengan bentuk *Flip Books* yang sesuai digunakan untuk kedua mode tampilan desktop dan mobile yang dapat mendukung dengan memberikan kesan pertama yang baik di setiap

kesempatan. Aplikasi *Flip PDF Corporate* menyediakan beragam template-template bagus yang dapat digunakan untuk memperindah halaman tampilan *e-modul*, menambahkan video dan audio ke *flip book* (Fadilah & Sulistyowati, 2022). Dengan adanya *e-modul* interaktif ini, menggunakan Aplikasi *Flip PDF Corporate*, diharapkan peserta didik dapat termotivasi untuk belajar dengan baik dan mempersiapkan diri sebelum proses pembelajaran didalam kelas dimulai, dapat mendukung penggunaan *e-modul* untuk peserta didik dalam memahami pembelajaran secara mandiri, dan memudahkan peserta didik karena modul tidak perlu dibeli dalam bentuk cetak.

Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran di kembangkan sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik yang dimanfaatkan secara benar merupakan salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Nasution et al., 2017). Pembelajaran secara daring, online atau pembelajaran jarak jauh bertujuan untuk melengkapi standar pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi menggunakan komputer maupun *handphone* yang saling terhubung antara pendidik dan peserta didik sehingga dengan memanfaatkan teknologi ini proses pembelajaran dapat terlaksanakan dengan baik. Pembelajaran daring tidak akan pernah lepas dari bantuan media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dengan TIK ini memudahkan interaksi antara pendidik dan peserta didik karena media pembelajaran yang disediakan yaitu berupa *soft file* yang dapat di unduh, dipelajari dan dikembangkan oleh peserta didik (Novita & Harahap, 2020). Kemajuan teknologi membuat manusia secara tidak langsung akan berinteraksi dengan teknologi.

Berdasarkan wawancara dengan guru produktif mata pelajaran basis data kelas XI di SMK Negeri 1 Kamal, Sistem pembelajaran yang digunakan pada saat ini di SMK Negeri 1 Kamal yaitu dengan sistem pembelajaran luring dan daring, yang dimana peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B dimana setiap kelompok masuk selama 1 minggu bergantian dengan kelompok lain dan untuk waktu pembelajaran dikurangi, yang biasanya 1 jam pembelajaran 45 menit namun karena pandemi saat ini 1 jam pembelajaran menjadi 20 menit, maka untuk pembelajaran sendiri di sesuaikan bagaimana guru bisa mengatur dan penyampaian materi tetap sesuai dengan kompetensi dasar baik untuk materi maupun praktik. Penerapan sistem pembelajaran luring atau daring pada siswa lebih banyak untuk jam praktek daripada materi, namun hasilnya berbeda dengan tatap muka sebelum pandemi karena pada sistem pembelajaran saat ini waktu untuk praktik hanya sedikit, maka siswa harus bisa melanjutkan praktiknya di rumah, begitu juga dengan siswa kelompok daring juga melaksanakan praktik di rumah. Bahan pembelajaran dan media yang digunakan pada saat proses pembelajaran tatap muka atau daring yaitu menggunakan *software Microsoft Power Point* dan modul, baik itu praktik atau materi. Namun sesekali siswa diberi video tutorial untuk praktik, begitu juga untuk pembelajaran daring sama menggunakan modul dan video tutorial. Bahan pembelajaran pada umumnya yang guru gunakan yaitu modul dalam menyajikan materi, maka dari itu penggunaan modul ini menjadi penunjang utama dalam proses pembelajaran yang dilakukan bagi untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran di rumah. Adapun kelebihan dan

kekurangan dari bahan pembelajaran yang digunakan, untuk kelebihanannya yaitu mengatasi keterbatasan waktu baik pendidik dan peserta didik, sedangkan untuk kekurangannya yaitu Sebagian siswa banyak yang malas untuk membaca modul, karena terlalu banyaknya tulisan dan kurang menariknya modul menjadikan faktor utama siswa malas untuk membaca. Maka dari guru sendiri lebih nyaman langsung untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa dapat lebih paham. Bahan ajar yang digunakan sudah efektif, karena terhambatnya waktu untuk setiap tatap muka, maka modul dan video menjadi jalan alternatif untuk pembelajaran saat ini. Maka dengan demikian disini penulis akan membuat *e-modul* pembelajaran dengan menarik tentunya agar peserta didik tidak malas membaca, dan juga siswa memiliki pegangan bahan ajar berupa *e-modul* yang bisa diakses melalui *smartphone* yang dimiliki dan bisa dibuka kapan saja, agar peserta didik dapat mempelajari materi-materi sebelum pembelajaran di kelas dimulai, yang berisikan materi, latihan soal dan video tutorial. Karena terbatasnya juga buku-buku yang ada di perpustakaan.

Dengan demikian, berdasarkan hasil observasi dan permasalahan yang diuraikan, maka diperlukan sebuah pengembangan bahan pembelajaran, dengan hal ini peneliti akan melakukan penelitian dengan pengembangan *e-modul*. Yang berjudul penelitian “**Pengembangan Media Pembelajaran E-modul Interaktif Berbasis *Flip PDF Corporate* Pada Mata Pelajaran Basis Data Kelas XI RPL Di SMK Negeri 1 Kamal**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan permasalahan yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *e-modul* interaktif berbasis *Flip PDF Corporate* pada mata pelajaran basis data kelas XI RPL di SMK Negeri 1 Kamal?
2. Bagaimana tingkat kelayakan produk media pembelajaran *e-modul* interaktif berbasis *Flip PDF Corporate* pada mata pelajaran basis data kelas XI RPL di SMK Negeri 1 Kamal?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Mengembangkan media pembelajaran *e-modul* interaktif berbasis *Flip PDF Corporate* pada mata pelajaran basis data kelas XI RPL di SMK Negeri 1 Kamal.
2. Mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran *e-modul* interaktif berbasis *Flip PDF Corporate* pada mata pelajaran basis data kelas XI RPL di SMK Negeri 1 Kamal.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. *E-modul* yang di kembangkan dapat di gunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik SMK Negeri 1 Kamal.
2. *E-modul* yang di kembangkan sesuai dengan Kompetensi Dasar suatu pokok bahasan yang akan diajarkan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan ini difokuskan kepada permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar yang digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 1 Kamal yang merupakan pengembangan *e-modul* interaktif pada mata pelajaran basis data.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan *e-modul* adalah untuk membantu mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas saat menerima pelajaran basis data. Adapun manfaat dari pengembangan *e-modul* interaktif sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

E-modul dapat digunakan sebagai bahan ajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas bersama guru dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Dan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengeksplorasi sumber belajar yang menarik, interaktif dan menjawab rasa ingin tahu mereka.

2. Bagi Guru

E-modul dapat digunakan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan isi materi pembelajaran kepada peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Pengembangan *e-modul* interaktif sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam hal pembelajaran terkait penggunaan media pembelajaran dan bermanfaat bagi calon pendidik nantinya.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian, berikut adalah definisi operasional.

1. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi dalam proses pembelajaran yang dapat membangkitkan perhatian dan minat peserta didik dalam belajar (Arsyad, 2013).
2. Modul elektronik merupakan penyajian materi belajar dengan mandiri yang dirangkai secara sistematis kedalam bentuk pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang disajikan dalam bentuk elektronik dimana pada kegiatan pembelajaran dihubungkan pada link navigasi yang membuat peserta didik interaktif dengan program, dan telah dilengkapi dengan penyampaian video tutorial, animasi dan audio yang akan memperluas pengalaman belajar (Gunadharma, 2011).
3. *E-modul* interaktif yaitu bahan pembelajaran yang berisi materi-materi, metode, batasan – batasan, dan cara mengevaluasi yang disusun secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/sub kompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Laili et al., 2019).