

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Awal tahun 2020 Indonesia terdampak *COVID-19* yang mengharuskan pemerintah melakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Dalam usaha pembatasan sosial ini, Pemerintah Indonesia membatasi kegiatan diluar rumah seperti kegiatan di sekolah, sehingga Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dilakukan secara daring dengan memanfaatkan teknologi khususnya internet, dimana proses tatap muka ditiadakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru mata pelajaran Dasar Elektronika di SMK Karya Bhakti PUSDIKPAL Cimahi didapatkan beberapa kendala dalam kegiatan pembelajaran daring saat pandemik *COVID-19* seperti model pembelajaran yang kurang efektif, alat dan media yang digunakan terbatas sehingga mengurangi waktu pembelajaran, serta kurangnya minat dan semangat belajar siswa. Hal tersebut juga didukung dengan hasil studi lapangan di SMK Karya Bhakti PUSDIKPAL Cimahi, pada jurusan Mekatronika, mata pelajaran Dasar Elektronika merupakan mata pelajaran produktif yang sangat penting untuk pemahaman dasar tentang ilmu Elektronika, namun dengan sistem pembelajaran daring cukup sulit untuk dipahami oleh siswa karena terdapat beberapa kendala yang dialami oleh siswa seperti metode dan model pembelajaran ceramah. Proses kegiatan belajar daring yang kurang menarik juga memperlambat tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Dasar Elektronika, sehingga terjadinya kesulitan belajar.

Hasil pengamatan saat studi pendahuluan di SMK Karya Bhakti PUSDIKPAL Cimahi saat melakukan pembelajaran daring menunjukkan bahwa selama ini mata pelajaran Dasar Elektronika merupakan pelajaran yang membutuhkan bantuan E-modul untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring. E-Modul dipilih sebagai pengganti buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS) ataupun buku rujukan. Selain itu E-Modul mempunyai kelebihan karena dapat di akses melalui peralatan elektronik seperti gawai genggam,

sehingga lebih ringkas untuk dibawa dibandingkan dengan buku paket atau buku rujukan. E-Modul juga berfungsi untuk meringkas materi dalam pelajaran Dasar Elektronika.

E-Modul yang interaktif dapat menjadi salah satu saran pembelajaran daring, hasil dari dirancangnya E-Modul diharapkan dapat mempermudah guru dan siswa serta menciptakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang mencapai tujuan dari kurikulum pembelajaran tersebut. E-Modul interaktif yang akan dibuat berupa media Aplikasi berbasis *iSpring Suite 10*. E-Modul yang interaktif dapat menjadi salah satu saran pembelajaran daring, hasil dari dirancangnya E-Modul diharapkan dapat mempermudah guru dan siswa serta menciptakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang mencapai tujuan dari kurikulum pembelajaran tersebut. E-Modul interaktif yang akan dibuat berupa media Aplikasi berbasis *iSpring Suite 10*.

Beberapa penelitian terkait E-Modul dalam mata pelajaran serupa telah dilakukan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Rosi Putri dan Elfizon yang mengembangkan E-modul untuk mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika dengan nilai validitas sebesar 94%, nilai praktikalitas sebesar 98%, sehingga E-Modul yang telah dikembangkan berada pada kategori valid dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran (Rosi Putri dan Elfizon, 2020). Selain itu, penelitian serupa yang dilakukan oleh Rahma Elvira dan Delsina Faiza menunjukkan bahwa penggunaan Canva pada media pembelajaran untuk mata pelajaran Dasar Listrik Elektronika valid, reliabilitas dalam kriteria tinggi, serta nilai praktikalitas berada pada kategori sangat praktis, sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Rahma Elvira dan Delsina Faiza, 2019). Penelitian terkait E-Modul dalam aplikasi berbais *iSpring Suite* ditemukan dalam versi berbeda yaitu *iSpring Suite 8-9* penelitian dilakukan oleh Himmah Faiqotul yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *iSpring Suite 8* Pada Sub Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII. (Himmah F. 2017). Sedangkan penelitian terkait penggunaan *iSpring Suite 9* Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran

Matematika Berbasis Two Tier Multiple Choice Menggunakan Ispring Suite 9.
(Rovita, Chusnul Amalia. 2020).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka penulis menawarkan solusi untuk memberikan sumber pembelajaran dengan menciptakan E-Modul Interaktif sebagai media pembelajaran daring pada penelitian yang berjudul, **“Pengembangan E-Modul Interaktif Dasar Elektronika Sebagai Sumber Belajar Daring Saat Pandemi Covid-19 (Kelas X Mekatronika SMK Karya Bhakti PUSDIKPAL Cimahi)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: Pembelajaran daring membutuhkan suatu media yang dapat mudah diakses dan dipahami sebagai sumber belajar suatu pembelajaran, supaya terjalin keselarasan antara kurikulum pada mata pelajaran Dasar Elektronika meski dalam masa pandemi COVID-19 sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Batasan Masalah

Supaya penelitian lebih terarah dan terhindar dari penyimpangan masalah yang sedang diteliti, perlu adanya pembatasan masalah adapun pembatasan masalah tersebut diantaranya :

1. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa program keahlian Teknik Mekatronika kelas X SMK Karya Bhakti PUSDIKPAL Cimahi Tahun Ajaran 2020/2021
2. Penelitian ini hanya meneliti pada mata pelajaran Dasar Elektronika.
3. Penelitian ini tidak meneliti mengenai peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMK Karya Bhakti PUSDIKPAL Cimahi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kelayakan E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Dasar Elektronika yang diterapkan?

2. Bagaimana respon siswa terhadap E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Dasar Elektronika ?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui respon siswa terhadap E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Dasar Elektronika.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Dasar Elektronika.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pendidikan dalam program keahlian Teknik Mekatronika :

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas kompetensi peserta didik guna bermanfaat bagi peserta didik dan mampu bersaing dimasa yang akan datang.
2. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperluas dan mengembangkan wacana penyampaian pembelajaran kepada peserta didik.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berperan sebagai pedoman peneliti agar penulisannya lebih sistematis dan terarah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Meliputi kajian pustaka yang berisi pengertian pengertian Rancang bangun, pengertian media pembelajaran, pengertian pembelajaran E-learning, aplikasi E-Modul, dan Mata Pelajaran Dasar Elektronika.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang lokasi, sampel dan waktu penelitian, metode penelitian, prosedur dan alur penelitian, instrumen penelitian, uji instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penjelasan terkait tentang gambaran umum penelitian, deskripsi data, analisis data, serta temuan dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran setelah dilakukan penelitian.