

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi mengalami peningkatan dalam setiap detik. Majunya teknologi menuntut semua aspek dalam kehidupan untuk ikut bergerak maju. Salah satu bidang yang penting dalam kemajuan teknologi adalah bidang pendidikan. Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan dapat diaplikasikan dalam media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan yang dihasilkan dari media pembelajaran diharapkan akan memudahkan peserta didik dalam mengingat dan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Ekayani, 2017).

Media pembelajaran adalah alat yang membantu dalam proses belajar mengajar, selain itu media pembelajaran dibuat untuk dipergunakan merangsang pikiran, perhatian dan keterampilan peserta didik (Ekayani, 2017). Kemajuan teknologi membuat media pembelajaran bisa digunakan kapan dan dimana saja tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Saat ini menurut Nasution, dkk (2017) sebanyak 58% dari total penduduk di Indonesia remaja berusia 14 hingga 17 tahun memiliki *smartphone* atau komputer. Maka dari itu pemilihan media pembelajaran yang tepat adalah media pembelajaran yang bisa diakses melalui *smartphone* atau komputer salah satunya adalah e-modul.

Penggunaan media modul elektronik (e-modul) dipilih karena e-modul memiliki kelebihan dibandingkan dengan media lain, e-modul bisa memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran karena sifatnya yang interaktif, memungkinkan penayangan *video*, *audio*, dan animasi serta bisa dilengkapi dengan kuis yang bisa digunakan sebagai penilaian terhadap respon peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran (Sugihartini dan Jayanta, 2017). Selain itu keunggulan lainnya adalah orientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing peserta didik dalam melaksanakan identifikasi masalah baik individu maupun kelompok, mengembangkan pembuatan proyek yang dilakukan peserta didik, serta dapat menganalisis dan mengevaluasi peserta didik dalam pemecahan masalah (Sugihartini dan Jayanta, 2017). Beberapa penelitian yang telah dilakukan bahwa penerapan e-modul mampu meningkatkan

kemampuan peserta didik seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Solihudin (2018) yang mengembangkan e-modul berbasis web dengan model pengembangan ADDIE pada kompetensi pengetahuan fisika pada materi listrik statis dan dinamis SMA yang menyatakan bahwa e-modul berbasis web ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar peserta didik dan dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik. Penelitian lain yang dilakukan Wicaksono, dkk (2020) yang mengembangkan E-Modul berbasis *Electronic Publication* (EPUB) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE pada mata pelajaran pemrograman dasar menyatakan bahwa hasil pengembangan e-modul menunjukkan efektivitas dan efisien yang tinggi untuk dijadikan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil rata-rata validasi para ahli dan rata-rata angket respon peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara langsung pada bulan Oktober 2021 dengan salah satu guru jurusan agribisnis pengolahan hasil pertanian (APHP), terdapat permasalahan yang terjadi di SMKN 1 Cipaku Ciamis yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah berupa buku cetak yang jumlahnya terbatas. Kemudian penggunaan buku cetak hanya bisa digunakan di lingkungan sekolah sehingga peserta didik tidak bisa membawa pulang buku tersebut. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan media pembelajaran berupa e-modul yang bisa digunakan kapan saja dan di mana saja. E-Modul dibuat berbasis *flipbook*, tampilan *flipbook* dapat membuat e-modul lebih menarik karena dapat menampilkan materi yang lebih variatif tidak hanya kata-kata melainkan dapat menampilkan suara bahkan *video* (Rahayu, 2021).

E-modul yang akan dibuat adalah e-modul pada mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian yang merupakan mata pelajaran siswa kelas X. Mata pelajaran ini mempelajari mengenai teknologi pengolahan dari suatu proses pengolahan hasil pertanian (Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2017). Dalam mata pelajaran ini terdapat kompetensi mengenai menerapkan penggunaan BTM. Kompetensi menerapkan penggunaan BTM ini dipilih karena berdasarkan hasil wawancara pada bulan Oktober 2021 didapatkan bahwa kompetensi ini merupakan kompetensi penunjang praktikum pada mata pelajaran lain, selain untuk praktikum kompetensi dasar menerapkan penggunaan BTM juga

dapat menunjang kegiatan *teaching factory* yang ada di SMKN 1 Cipaku Ciamis. Namun saat kegiatan praktikum dan pembuatan produk *teaching factory* dilaksanakan banyak peserta didik yang masih terlihat kebingungan mengenai materi kompetensi penggunaan BTM. Keterbatasan media pembelajaran di sekolah menyebabkan sekitar 20% peserta didik memperoleh nilai harian rendah, sehingga diharapkan media pembelajaran e-modul ini dapat memotivasi peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga diperoleh nilai hasil belajar yang lebih baik (Widiyanti dan Ansori, 2020). Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Putu (2020) yang menyatakan bahwa e-modul dapat meningkatkan hasil belajar di SMP Negeri 3 Singaraja. Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Hafsah, dkk (2016) yang menyatakan bahwa e-modul dapat meningkatkan hasil belajar dengan hasil *N-Gain* yang mengalami peningkatan.

Penambahan BTM dalam pembuatan olahan pangan tentunya akan selalu digunakan dalam kehidupan sehari - hari. Menurut Nasution, dkk (2020) penambahan BTM dalam olahan pangan belum sesuai dengan dosis yang telah ditetapkan, banyak masyarakat yang menganggap bahwa zat aditif yang ditambahkan semuanya aman, padahal ada beberapa zat aditif yang bisa menyebabkan mual, lemas dan pusing. Maka dari itu pemahaman mengenai kompetensi menerapkan penggunaan BTM ini sangat diperlukan sebagai pemahaman dasar peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengembangan E-Modul Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penggunaan BTM Di SMKN 1 Cipaku Ciamis”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan e-modul pada kompetensi dasar menerapkan penggunaan BTM di SMKN 1 Cipaku?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan e-modul pada aspek kognitif dalam kompetensi dasar menerapkan penggunaan BTM?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kelayakan e-modul pada kompetensi dasar menerapkan penggunaan BTM di SMKN 1 Cipaku.
2. Mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan e-modul pada aspek kognitif dalam kompetensi menerapkan penggunaan BTM.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Peneliti
 - 1) Menambah pengetahuan mengenai pembuatan e-modul dan pemecahan masalah dalam meningkatkan kompetensi menerapkan penggunaan BTM siswa SMK.
 - 2) Menambah referensi terhadap penggunaan bahan ajar.
- b. Bagi Siswa
 - 1) Melalui penggunaan e-modul sebagai bahan ajar diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam penggunaan BTM.
 - 2) Siswa memahami bahwa peningkatan kompetensi menerapkan penggunaan BTM ini akan bermanfaat.
- c. Bagi Guru
 - 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam memilih media pembelajaran.
 - 2) Guru mengetahui kekurangan dan kelebihan dengan menggunakan media e-modul.
 - 3) Menambah wawasan mengenai penggunaan e-modul dapat meningkatkan kompetensi siswa.
- d. Bagi Sekolah
 - 1) Sekolah menemukan solusi terbaik untuk meningkatkan kompetensi siswa.
 - 2) Penelitian dapat dijadikan sebagai pertimbangan media pembelajaran bagi guru di sekolah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penelitian ini dimulai dari bab I sampai bab V dan daftar pustaka.

Secara lengkap sebagai berikut :

- BAB I : BAB I merupakan bab pendahuluan meliputi : a) Latar Belakang Penelitian, b) Rumusan Masalah Penelitian c) Tujuan Penelitian d) Manfaat Penelitian dan e) Struktur Organisasi Skripsi.
- BAB II : BAB II merupakan kajian pustaka meliputi a) Pembelajaran, b) Kompetensi, c) E-Modul, d) Mata Pelajaran Dasar Pengolahan Hasil Pertanian, e) Kompetensi Dasar Menerapkan Penggunaan BTM, f) Penelitian Terdahulu Yang Relevan, dan g) Posisi Penelitian.
- BAB III : BAB III merupakan metode penelitian yang meliputi : a) Desain Penelitian, b) Partisipan, c) Populasi dan sampel, d) Instrumen Penelitian, e) Prosedur Penelitian, f) Analisis Data.
- BAB IV : BAB IV merupakan temuan dan pembahasan
- BAB V : BAB V merupakan simpulan dari hasil penelitian yang dilakukan, implikasi serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.