

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu proses interaktif dimana guru dan siswa bekerja sama untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan kemampuan yang diperlukan. Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 bahwa” Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar memerintahkan siswa harus mengambil peran aktif dalam pengembangan kualitas pengendalian diri, kecerdasan, moralitas, kepribadian, dan kekuatan spiritual keagamaan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, negara, dan negara.” (Susilowati, 2022).

Proses untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan pembelajaran. dengan sebaik-baiknya. Banyak faktor yang mempengaruhi kelancaran suatu proses pembelajaran, Infrastruktur dan fasilitas pendukung termasuk di antara variabel tersebut, efektivitasnya guru dalam menyampaikan pesan materi dan juga terciptanya suasana kegiatan pembelajaran yang nyaman sehingga peserta didik bisa leluasa dan maksimal. Selain itu, interaksi antara tenaga pengajar dan peserta didik dapat berjalan lancar dalam proses pembelajaran di kelas..

Untuk menumbuhkan budaya belajar dan berkembang, para pendidik Indonesia sengaja merancang program pendidikannya agar siswa dapat mewujudkan potensi mereka sepenuhnya..Dengan berbagai tren dan perubahan yang terjadi dalam dunia Pendidikan, pemerintah berupaya untuk

memperbaiki kualitas Pendidikan melalui Kementerian Pendidikan Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang ditunjukkan dengan adanya perubahan Kurikulum Merdeka untuk setiap jenjang pendidikan, dari dasar hingga menengah atas. Pemanfaatan teknologi mutakhir untuk tujuan pendidikan bukanlah hal baru di era informasi dan teknologi ini (Pinar, 2019). Karena kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan di luar kelas dengan pengawasan guru dan bertujuan untuk menumbuhkan kemandirian siswa dalam pemecahan masalah, teknologi juga dapat memperluas cakupan pembelajaran baik bagi guru maupun siswa (Muthoharoh & Sakti, 2021).

Mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) merupakan alat bagi peserta didik untuk belajar menggunakan metode belajar yang berbasis projek baik projek yang berhubungan dengan konteks materi untuk mewujudkan dan mengkomunikasikan keterampilan yang diperoleh dalam proses menciptakan barang dan jasa dengan cara yang inovatif serta menguntungkan berguna dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK PGRI Wonoasri Kabupaten Madiun, pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung yaitu pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan(PKK), masih minimnya penggunaan buku sebagai alat dan sumber bahan ajar. Jadi siswa masih bergantung kepada penjelasan guru di depan kelas melalui metode ceramah yang kemudian mereka menyalin dan

mencatat apa yang dijelaskan guru sepanjang proses pengajaran di kelas yang membuat mereka gampang merasa jenuh dan kurangnya motivasi belajar atau mencari sumber referensi materi dalam diri siswa. Selain itu, banyaknya materi pembelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan(PKK) khususnya materi peluang usaha sehingga banyak memakan waktu apabila hanya mengandalkan materi dari penjelasan guru saja dan mengingat dalam mata pelajaran tersebut juga terdapat penyesuaian antara teori/materi dengan tugas praktek/penerapan dalam kehidupan sehari-hari yang seharusnya diperlukan pemahaman yang mendetail dalam diri siswa.

Saat ini proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi dalam bidang pendidikan sehingga adanya inovasi pengembangan media pembelajaran berupa perancangan modul digital. Pemilihan penggunaan modul digital atau *e-modul* dikarenakan mudah untuk mengakses, menghemat waktu, biaya, dan energi penggunaannya serta tampilannya yang lebih interaktif dan menarik siswa untuk membaca sehingga bisa meningkatkan motivasi untuk belajar secara lebih fleksibel (Wulandari, 2017).

*Canva For Education* merupakan platform desain grafis yang intuitif dan mudah digunakan. *E-modul* yang dikembangkan menggunakan canva dapat memanfaatkan berbagai elemen visual, seperti gambar, ikon, warna, dan *layout* yang menarik. Menggunakan representasi konten yang menarik secara visual dapat meningkatkan rentang perhatian dan tingkat keterlibatan siswa. Canva memungkinkan pendidik membuat *e-modul* yang

disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswanya. Guru dapat mengadaptasi konten, tata letak, dan gaya desain e-modul sesuai dengan preferensi siswa. Personalisasi ini membantu siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. *E-modul* dapat diakses secara *online* dan *offline*, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebut mereka. Fleksibilitas ini membantu siswa untuk mengatur waktu belajar mereka dengan lebih baik, sehingga motivasi belajar mereka meningkat.

Fitria dkk. (2021) menyatakan bahwa terdapat beberapa manfaat penggunaan Canva untuk membuat materi pembelajaran, antara lain kemampuan membuat berbagai macam desain dengan fitur animasi, template, dan penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas dan efisiensi dalam proses pembuatan media yang menarik untuk digunakan sebagai bahan presentasi, seperti peta pikiran, slide, dan poster, untuk guru dan siswa. Hal ini disebabkan banyaknya fitur yang ditawarkan, seperti drag and drop loading yang memudahkan pengguna saat menjalankan aplikasi. Siswa bahkan dapat bekerja sama selama proses desain, memungkinkan kerja kelompok.

Menurut (Triningsih, 2021), Canva memfasilitasi proses pembelajaran, keterampilan, dan kreativitas berbasis teknologi baik bagi guru maupun siswa. Hal ini dikarenakan hasil desain Canva dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam kegiatan belajar dengan menampilkan konten dan bahan ajar secara menarik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada bulan Maret 2024 pada mata pelajaran Proyek Kreatif & Kewirausahaan (PKK) Kelas XI SMK PGRI Wonoasri, ditemukan bahwa siswa tidak termotivasi untuk belajar pada saat proses PKK di kelas, pembelajaran hanya sebatas media power point, dan pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama. Kurangnya variasi bahan pembelajaran yang dimanfaatkan dapat menurunkan semangat belajar siswa.

Dengan memanfaatkan *canva for education* dalam pengembangan *e-modul*, diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkat karena materi yang disajikan lebih menarik, personalisasi pembelajaran yang lebih baik, aksesibilitas dan fleksibilitas yang ditingkatkan, serta adanya kolaborasi dan interaksi yang membangkitkan semangat belajar sehingga tanpa adanya paksaan, siswa dapat terinspirasi untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *e-modul* berbasis *Canva For Education*. Aplikasi *canva* dipilih dikarenakan hasil observasi di sekolah banyak siswa yang sudah mengenal aplikasi *canva* meskipun belum secara mendetail. Harapan dengan adanya pengembangan ini mampu untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja yang bisa mengakses sumber belajar secara lebih mudah dan fleksibel karena isinya lebih menarik

Guru dapat menyiapkan desain untuk menyampaikan ilmu kepada siswa dalam bentuk materi pembelajaran dengan banyak bantuan jika menggunakan alat *canva for education* saat mengembangkan media

pembelajaran. Terlebih pada mata pelajaran Projek kreatif & Kewirausahaan (PKK) yang isinya bersifat abstrak, keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan Canva agar mereka dapat melihat secara langsung objek yang dipelajari. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi seberapa bermanfaat penggunaan *e-modul* berbasis *canva for education* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa peserta didik materi peluang usaha kelas XI TKJ SMK PGRI Wonoasri.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka latar belakang dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Langkah mengembangkan *e-modul* berbasis *canva for education* untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik kelas XI materi Peluang Usaha di SMK PGRI Wonoasri?
2. Bagaimana model dan desain produk *e-modul* berbasis *canva for education* untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik kelas XI materi Peluang Usaha di SMK PGRI Wonoasri?
3. Bagaimana keberhasilan *e-modul* berbasis *canva for education* untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik kelas XI materi peluang usaha di SMK PGRI Wonoasri.

### **C. Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan *e-modul* berbasis *canva for education* untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik kelas XI materi peluang usaha di SMK PGRI Wonoasri?
2. Untuk mengetahui model dan desain produk *e-modul* berbasis *canva for education* untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik kelas XI materi peluang usaha di SMK PGRI Wonoasri
3. Untuk mengetahui keberhasilan *e-modul* berbasis *canva for education* untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik kelas XI materi peluang usaha di SMK PGRI Wonoasri

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat, baik baik secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara umum temuan penelitian diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran siswa dan berdampak pada peningkatan motivasi belajar melalui pembuatan *e-modul* sebagai bahan pembelajaran berbasis *Canva For Education*.

#### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

- a. Membantu peserta didik dalam memahami materi Peluang Usaha melalui media pengembangan *e-modul* berbasis *Canva For Education* untuk meningkatkan motivasi belajar.
- b. Sebagai katalis bagi para pendidik untuk menumbuhkan kreativitas yang lebih besar, khususnya di bidang pendidikan dan pengembangan media pembelajarn sesuai dengan era perkembangan tranformasi digital yang sangat pesat.
- c. Sebagai pengoptimalan pemanfaatan media pembelajaran dan dapat membantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan taraf pendidikan, sekolah dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dengan Mendorong para pendidik untuk selalu kreatif dan inovatif.
- d. Sebagai masukan bagi peneliti yang dapat dijadikan referensi dalam memperluas kesadaran, menumbuhkan kreativitas, dan memperdalam pemahaman serta pengetahuan apabila melakukan penelitian yang sejenis.

#### **E. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi *e-modul* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. *E-modul* yang dibuat menginstruksikan siswa untuk mempertimbangkan makna materi dalam kerangka kehidupan sehari-hari.
2. *E-modul* hasil pengembangan adalah *e-modul* kelas XI SMK dengan aplikasi Canva dan menghasilkan produk *e-modul* dengan ilustrasi

gambar yang unik dan memanfaatkan Pustaka digital yang ada melalui *scan barcode*.

3. Sistematika *e-modul* terdiri dari cover, daftar isi, petunjuk penggunaan *e-modul*, tabel capaian pembelajaran, daftar sub bab, materi, Latihan soal, dan *barcode* akses Pustaka digital.
4. *E-modul* yang dibuat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sehingga bisa dijadikan media sumber belajar bagi peserta didik.

#### **F. Pentingnya Pengembangan**

Desain *e-modul* ini sedemikian rupa sehingga guru yang lebih tua akan kesulitan menggunakannya dalam pembelajaran karena teknologinya terlalu rumit atau ukuran fontnya terlalu kecil. Namun di masa depan, peneliti akan berupaya membuat *e-modul* yang mudah digunakan oleh instruktur dan siswa.

#### **G. Definisi Istilah**

Berdasarkan variabel penelitian, maka dirumuskan definisi operasional sebagai berikut:

1. *E-modul* adalah alat bantu pembelajaran yang memuat isi, teknik, batasan, dan strategi penilaian yang dikembangkan secara metodis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diperlukan sesuai dengan tingkat kompleksitas elektronik..
2. Canva merupakan aplikasi untuk desain grafis digunakan untuk menghasilkan dokumen, presentasi, poster, grafik media sosial, dan

konten visual lainnya. Selain itu, alat ini menawarkan berbagai contoh desain yang bisa digunakan.

3. Motivasi belajar peserta didik adalah motivasi umum yang dimiliki siswa, yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberi arah kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.