

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hal yang dapat menjadi tolak ukur kualitas negara adalah kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) negara itu sendiri. Taraf sebuah SDM bergantung pada mutu pendidikan yang ditempuh. Sejalan dengan pendapat Mariyani & Alfasnyur (2021) yang menyatakan bahwa kualitas pendidikan adalah salah satu hal penting yang dapat memberikan dukungan kepada sebuah negara serta dapat dijadikan pengukur kemajuan suatu bangsa. Sehingga, memastikan kualitas pendidikan yang baik merupakan hal yang penting demi membangun bangsa dan negara yang maju, berkualitas dan mampu membawa kehidupan ke arah yang lebih baik. Mariyani & Alfasnyur (2021) juga menyatakan bahwa SDM dengan kualitas baik hanya dapat dihasilkan dari pendidikan yang bermutu.

Menurut Arief (2023), pendidikan bermutu adalah pendidikan yang dapat menciptakan tamatan dengan keunggulan dalam bidang akademik yang dinyatakan dengan nilai dan ekstrakurikuler yang dinyatakan dengan keterampilan yang dimiliki. Pendidikan yang bermutu dapat membantu manusia meningkatkan bakat dan kemampuan. Pendidikan dengan mutu yang baik juga dapat menghasilkan lulusan dengan kompetensi yang baik pula. Lulusan dengan kompetensi yang baik pada bidang akademik maupun ekstrakurikuler tentunya akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan kualitas bangsa. Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan memberikan peran yang cukup besar pada kehidupan manusia.

Peran pendidikan sejalan dengan pendapat Indy (2019) adalah memberikan peningkatan pada pemikiran sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup. Pendidikan berperan dalam membantu manusia untuk menyadari upaya-upaya yang baiknya dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas diri. Pendidikan juga memberikan peran membantu seseorang mencapai potensi maksimalnya sehingga dapat menjalani dan memperoleh kehidupan yang lebih baik. Peran pendidikan sangat penting sehingga jalannya pendidikan pada proses pembelajaran harus dilakukan secara maksimal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai penyempurna proses belajar mengajar.

Media pembelajaran menurut Trisiana (2020) merupakan sarana untuk membantu mekanisme pembelajaran yang dapat diperbaiki oleh guru dan berpengaruh terhadap suasana belajar murid. Berdasarkan pernyataan tersebut, agar suasana belajar tidak membosankan dan lebih bervariasi seorang pengajar diharapkan dapat memberikan dan memanfaatkan media pembelajaran yang cocok. Media pembelajaran yang umum dipakai untuk menjelaskan sebuah materi adalah buku cetak, papan tulis, dan *power point*. Meskipun memang media-media tersebut cukup familiar bagi pengajar maupun siswa-siswi, tetapi dirasa kurang cocok jika digunakan pada era 21 ini. Sependapat dengan pernyataan Rahayu et al. (2022) bahwa pada era 21 ini, proses belajar dituntut untuk lebih memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dalam rangka pengembangan kecakapan belajar siswa. Selain itu menurut Sulistyani et al. (2013) di jaman sekarang meskipun buku teks dapat digunakan tanpa memerlukan perangkat khusus, sebagai media pembelajaran buku teks dinilai monoton dan sangat membosankan.

Berdasarkan studi pendahuluan, mayoritas sekolah masih memanfaatkan media belajar seperti buku paket, papan tulis dan *power point* selama proses pembelajarannya, salah satunya adalah SMKN 38 Jakarta. Mata pelajaran pada SMKN 38 Jakarta yang masih menggunakan media pembelajaran tersebut adalah *laundry*. Untuk materi terkait praktek, mata pelajaran *laundry* menggunakan media pembelajaran berupa alat-alat *laundry*. Sedangkan untuk materi teori media belajar yang digunakan adalah papan tulis dan *PPT*. Setelah ditelusuri lebih lanjut, untuk materi pembelajaran terkait teori, sekolah belum memberikan sumber belajar yang cukup pada siswa. Siswa hanya mendapatkan materi pembelajaran teori dari penjelasan pengajar saja. Hal ini membuat ilmu yang didapat terbatas dan siswa-siswi terlihat bosan serta kurang tertarik selama pembelajaran karena hanya terkesan dilakukan satu arah.

Siswa-siswi yang belum mendapatkan sumber bacaan yang cukup pada SMKN 38 Jakarta salah satunya adalah kelas 11 Jurusan Akomodasi Perhotelan. Pada tingkat kelas ini, siswa-siswi sudah mulai mendapatkan pelajaran kejuruan seperti mata pelajaran *laundry* karena akan dipersiapkan untuk melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL). Sebelum siswa-siswi melakukan praktik nyata, tentu diharapkan dapat memahami terlebih dahulu teorinya. Meskipun lulusan dari sekolah kejuruan

diharapkan baik dalam hal keterampilan, tetapi pengetahuan mengenai teori juga tidak dapat dikesampingkan. Oleh karena itu, memberikan sumber belajar terkait teori yang mumpuni dan sesuai juga perlu dilakukan agar sebelum melakukan praktek, siswa-siswi mengetahui dasar-dasar dan teori terkait mata pelajaran *laundry*.

Sumber belajar tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk media pembelajaran yang mudah dioperasikan dan diakses oleh siswa. Media belajar yang cocok dengan kemajuan jaman saat ini adalah yang menerapkan teknologi dalam penggunaannya. Dengan mengikutsertakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, tentunya dapat membantu jalannya proses pembelajaran menjadi lebih baik. Sesuai dengan pendapat Jamun (2018) bahwa kemajuan teknologi di bidang pendidikan dapat memunculkan cara-cara baru sehingga murid dapat memahami materi dengan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan pernyataan Woodcock et al. (2012) bahwa siswa mulai memanfaatkan *smartphone* untuk meningkatkan pengetahuannya, sehingga banyak bidang kehidupan pada siswa yang nantinya akan berubah seiring dengan meningkatnya penggunaan *smartphone*. Menyediakan sumber belajar yang dapat diakses lewat *smartphone* adalah solusi yang dapat dipertimbangkan. *Flipbook digital* dapat dijadikan opsi sumber bacaan sekaligus sumber belajar murid dengan bentuknya yang juga cukup familiar bagi siswa.

Pengertian *flipbook* oleh Diani & Hartati (2018) adalah media yang berformat elektronik dan di dalamnya dapat ditampilkan kombinasi antara teks, gambar, dan audio visual sehingga pembelajaran lebih menarik. Mulyaningsih & Saraswati (2017) juga mendefinisikan *flipbook* adalah media belajar berupa buku dalam bentuk *virtual*. Sehingga jika disimpulkan, *flipbook* merupakan media pembelajaran berbentuk buku dengan format elektronik yang mengkombinasikan antara teks, video dan gambar dalam bentuk *virtual*. Buku *digital* atau *flipbook* dengan bentuk PDF, nantinya akan di unggah pada *website* Heyzine Flipbook. Heyzine Flipbook menurut Manzil et al. (2022) merupakan sebuah *website online* yang berguna untuk merubah bentuk PDF menjadi *flipbook* dengan memberikan efek tampilan seperti buku asli dengan bentuk *digital*. Hayati et al. (2015) menyatakan tujuan utama *flipbook* adalah untuk mendukung peserta didik dalam

mencerna materi, memperbaiki hasil belajar, motivasi hingga keterampilan berpikir murid.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian diatas untuk mengatasi kurangnya media pembelajaran yang sesuai sebagai solusi untuk suasana belajar yang terasa membosankan dan monoton, media pembelajaran berbentuk *flipbook* merupakan solusi yang patut dicoba oleh pengajar. *Flipbook* memiliki tampilan seperti buku cetak pada umumnya hanya saja dengan beberapa fitur tambahan dan tampilan yang lebih menarik dari buku cetak biasa. Selain itu, akses *flipbook* cukup terbilang mudah yaitu dapat diakses menggunakan *smarphone* sehingga siswa dapat mengakses *flipbook* tersebut secara bebas. Hal tersebut juga merupakan upaya untuk menciptakan pendidikan yang bermutu sehingga peran pendidikan dapat terlaksana secara maksimal.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang ditemukan dan mendasari penelitian ini adalah:

1. Kurangnya media pembelajaran mata pelajaran *laundry* terkait teori dan terbatasnya sumber belajar siswa.
2. Siswa seringkali merasa bosan saat pembelajaran berlangsung karena dirasa kurang inovatif dan tidak memiliki sumber belajar yang cocok.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah pada penelitian ini dibatasi agar menghindari adanya sebuah pelebaran terkait pokok masalah yang diangkat sebagai penelitian untuk diteliti. Pembatasan masalah ini juga dapat mempermudah dan membantu pembahasan menjadi lebih terarah. Berikut masalah dibatasi berdasarkan:

1. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* hanya memanfaatkan *website* Heyzine Flipbook.
2. Pembahasan penelitian seputar pengembangan, kelayakan dan hasil penerapan media pembelajaran *flipbook digital* pada mata pelajaran *laundry*.

1.4 Perumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dihasilkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan dan kelayakan media pembelajaran berbentuk *flipbook digital* pada mata pelajaran *laundry*?
2. Bagaimana hasil penerapan media pembelajaran berbentuk *flipbook digital* pada mata pelajaran *laundry*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah serta perumusan masalah sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk *flipbook digital* pada mata pelajaran *laundry* di SMK Negeri 38 Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat memberikan beberapa manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis
Diharapkan dapat menambah informasi mengenai buku *digital* berbentuk *flipbook* serta dapat memberikan manfaat pada proses pembelajaran mata pelajaran *laundry* di sekolah dengan materi terkait.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah:
Dapat memperdalam pengetahuan mengenai materi terkait yang dijelaskan melalui *flipbook digital*.
 - b. Manfaat penelitian ini bagi pihak sekolah adalah:
Dapat dipakai sebagai referensi untuk bisa mewujudkan proses belajar mengajar yang lebih baik dan inovatif.
 - c. Manfaat penelitian ini bagi penulis:
Dapat memperdalam ilmu pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran *flipbook*.
 - d. Manfaat penelitian ini bagi pengajar:
Dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu mengajar agar lebih menarik.