

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara manusia hidup, bekerja, dan belajar. Lautan informasi yang tidak terhingga, sangat mudah diakses melalui internet, perangkat *mobile*, dan berbagai sumber *digital* lainnya (Cynthia and Sihotang, 2023). Keberlimpahan informasi ini menciptakan sebuah "lingkungan kaya informasi" yang membuka peluang baru untuk pembelajaran yang lebih efektif dan menarik (Khaitboyevich, 2024). Berbeda dengan era sebelumnya di mana informasi terbatas dan aksesnya sulit, kini para peserta didik memiliki kebebasan untuk menjelajahi berbagai topik, mendapatkan perspektif berbeda, dan belajar dari berbagai sumber (Firmansyah, 2019). Ini mendorong mereka untuk menjadi pembelajar yang aktif, kritis, dan kreatif, mampu mengolah informasi secara mandiri dan memanfaatkannya untuk memecahkan masalah dan mengembangkan pengetahuan.

Teknologi dalam pendidikan dapat membantu peserta didik mempersiapkan diri untuk pembelajaran sepanjang hayat. Teknologi ini menyediakan dunia *virtual* dan kebebasan bagi peserta didik untuk mengakses pengetahuan digital sesuai dengan gaya belajar mereka. Berkat alat produksi konten digital yang dapat menyesuaikan pengajaran dan pembelajaran peserta didik dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri (Haleem *et al.*, 2022). Teknologi telah memainkan peran penting dalam menjamin kelangsungan pendidikan karena memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara lebih aktif dalam materi ajar, mendorong kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah, dan memungkinkan sumber daya pendidikan didistribusikan antar dan di dalam jaringan. (Bozkurt and Sharma, 2020).

Inovasi pendidikan saat ini telah mendorong lahirnya berbagai sumber daya pendidikan digital. Sumber daya ini berupa bahan ajar yang memanfaatkan alat-alat

yang tepat. Hal ini memungkinkan penciptaan, penggunaan, serta pendistribusian berbagai jenis informasi. Semua ini dilakukan untuk tujuan pendidikan yang lebih baik.

Hasil penelitian (Huang *et al.*, 2020) menunjukkan bahwa praktik pendidikan yang mendukung dan mendorong kolaborasi terbuka antara guru dan peserta didik melalui teknologi, seperti media sosial dan jaringan, telah secara signifikan meningkatkan interaksi. Interaksi ini melibatkan peserta didik, komunitas, dan pemangku kepentingan yang ada. Peningkatan tersebut terjadi baik secara daring maupun luring. Dalam pembelajaran berbasis teknologi, kurangnya interaktivitas telah menjadi perhatian utama. Tantangan utama adalah kurangnya interaksi guru-siswa dan materi pembelajaran. Ini terutama terlihat dalam pembelajaran online, jadi sangat penting untuk membuat pembelajaran lebih interaktif (Agarwal and Kaushik, 2020), (Baczek, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 21 Mei 2024, dengan Ibu Dewita Nur Ikshanti, S.Pd, guru mata pelajaran administrasi transaksi, pada program kejuruan bisnis ritel kelas XI di SMK Tamansiswa 1 Jakarta diperoleh gambaran bahwa pada beberapa aspek pembelajaran, guru memiliki persiapan yang baik, seperti mengembangkan modul pendidikan sesuai dengan Kurikulum Merdeka, tetapi modul tersebut masih berupa dokumen tercetak yang belum terintegrasi dengan objek-objek multimedia seperti *video*, *audio*, dan animasi yang dapat memperjelas pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Terkait upaya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, guru menyediakan soal evaluasi dalam bentuk kuis dan tebak-tebakan untuk menarik minat peserta didik.

Selain itu, penggunaan *canva* dan modul *PDF* juga diterapkan. Bahan-bahan yang dikembangkan ini, bagaimanapun, tidak bekerja sama dengan baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Karena masalah-masalah yang disebutkan di atas, hasil belajar siswa tentang administrasi transaksi belum optimal. Ini ditunjukkan oleh fakta bahwa beberapa siswa masih belum mencapai KKM dalam mata pelajaran ini. Tabel 1.1 mengandung data.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Administrasi Transaksi

KELAS	KETERANGAN		
	LULUS	TIDAK LULUS	TOTAL PESERTA DIDIK
Bisnis Ritel 1	21	11	32
Bisnis Ritel 2	10	17	27

Sumber: diolah oleh peneliti

Penjelasan guru di atas selaras dengan pendapat siswa bahwa guru telah menggunakan berbagai metode pembelajaran yang beragam dan interaktif, termasuk penggunaan berbagai media teknologi modern, seperti *proyektor*, *canva*, *video maker*, aplikasi sosial media, *PDF*, dan *Microsoft power point*. Guru sudah menggunakan alat peraga seperti mesin kasir, tetapi intensitas dan efektivitas penggunaan belum optimal. Uraian di atas menunjukkan perlunya langkah konkret untuk memanfaatkan teknologi *online* dalam pembelajaran dan memanfaatkan sumber-sumber belajar alternatif di lingkungan kaya informasi. Meskipun tidak semua sumber belajar berbasis teknologi tepat digunakan sebagai sumber belajar, *flipbook* dapat menjadi sumber belajar alternatif.

(Prasetyono and Hariyono, 2020) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa *flipbook* adalah alat pembelajaran yang sangat efektif yang memotivasi siswa untuk belajar, meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir logis, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran mereka. Selain itu, *Flipbook* juga menawarkan berbagai keuntungan lain seperti kemudahan akses informasi, interaksi dan kolaborasi, serta pengalaman belajar yang lebih kaya dan multisensorial. Penelitian lain yang dilakukan (Susanto and Lestari, 2020) menyimpulkan bahwa *flipbook* berbasis pembelajaran memanfaatkan model *anchored instruction* untuk meningkatkan adaptasi, pemecahan masalah, keterampilan kolaborasi, komunikasi, pemahaman konsep, dan kemampuan berpikir kritis. *Flipbook* terintegrasi memungkinkan siswa belajar secara mandiri dengan menggunakannya.

Selain itu, berkat keuntungan ini, guru dapat menggunakan model *flipped-classroom* dengan *flipbook* yang dihasilkan dari penelitian ini untuk memberi siswa kesempatan untuk belajar di rumah sebelum pergi ke kelas sebenarnya. Pertemuan kelas dapat menjadi ruang diskusi untuk memecahkan masalah dan mendiskusikan

materi yang belum dipahami peserta didik. Keuntungan-keuntungan penggunaan *flipbook* sebagai sumber belajar didukung oleh fitur-fiturnya yang dapat menyediakan fitur-fitur *flipbook* menurut presentasi konten yang menarik, navigasi yang mudah: fitur pencarian: *zooming*, anotasi: interaktivitas aksesibilitas, dan kompatibilitasnya dengan berbagai perangkat, seperti komputer, *tablet*, dan *smartphone* (Kurniasih, 2021).

Penelitian (Kurniasih, 2021). juga menemukan bahwa *flipbook* dapat diintegrasikan dengan sumber-sumber belajar lain ,seperti *YouTube* dan *quizzes*. Ini memungkinkan konten-konten teks dalam *flipbook* dikombinasikan dengan video-video menarik dan kuis yang menantang. Integrasi ini berpotensi membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Keuntungan-keuntungan serta fitur-fitur *flipbook* yang menarik sebagaimana dikemukakan di atas mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah sumber daya belajar berbentuk *flipbook* terintegrasi dalam bentuk penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE. Pemanfaatan model ini, karena kemudahan memahami langkah-langkahnya. Selain itu, Model ADDIE memberikan pendekatan yang terorganisir dan sistematis untuk memastikan bahwa materi pembelajaran dibuat dengan efektif dan efisien, fleksibel, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan khusus. Pendekatan ini berfokus pada kebutuhan peserta didik, sehingga materi yang dibuat relevan dan menarik bagi siswa. Uraian di atas menunjukkan betapa pentingnya membuat buku flip sebagai metode belajar alternatif. Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMK 1 Tamansiswa Jakarta tentang materi administrasi transaksi. Diharapkan juga bahwa *flipbook* yang dibuat akan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini adalah pertanyaan penelitian berdasarkan latar belakang penelitian:

1. Bagaimana cara membuat *flipbook* terintegrasi untuk meningkatkan hasil belajar administrasi transaksi siswa kelas XI SMK Tamansiswa 1 Jakarta?



2. Bagaimana menggunakan flipbook terintegrasi untuk meningkatkan hasil belajar administrasi transaksi siswa kelas XI SMK Tamansiswa 1 Jakarta?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan bagaimana membuat flipbook terintegrasi untuk meningkatkan hasil belajar administrasi transaksi pada siswa kelas XI SMK Tamansiswa 1 Jakarta.
2. Mengevaluasi validitas penggunaan flipbook terintegrasi untuk meningkatkan hasil belajar administrasi transaksi pada siswa kelas XI SMK Tamansiswa 1 Jakarta.

### 1.4 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan *flipbook* terintegrasi menjadi sangat penting mengacu pada hasil analisis kebutuhan pada penelitian pendahuluan sebagai berikut:

1. Kebutuhan akan sumber belajar yang lebih dinamis dan manajemen materi yang lebih baik.
2. Meskipun guru telah menggunakan berbagai media teknologi modern dan alat peraga, intensitas dan efektivitas penggunaannya belum optimal.
3. Peserta didik merasa pembelajaran praktik sangat penting untuk memahami materi, namun pembelajaran di kelas sering kali monoton dan mengalami kesulitan dalam manajemen materi digital.
4. Perlu adanya sumber belajar yang lebih interaktif dan manajemen materi yang lebih efisien.
5. *Flipbook* terintegrasi yang dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi solusi alternatif yang efektif untuk mengatasi masalah tersebut.
6. *Flipbook* adalah alat pembelajaran yang bagus yang mendorong siswa untuk belajar, meningkatkan kemampuan berpikir logis mereka, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran mereka.

7. *Flipbook* menawarkan berbagai keuntungan seperti kemudahan akses informasi, interaksi dan kolaborasi, serta pengalaman belajar yang lebih kaya dan multisensorial.
8. *Flipbook* membantu siswa dalam berpikir kritis, memahami konsep, bekerja sama, berkomunikasi, memecahkan masalah, dan menyesuaikan diri.
9. Fitur-fitur *flipbook* yang menarik dan mudah diakses, memuat presentasi konten yang menarik, navigasi yang mudah, fitur pencarian, zooming, anotasi, interaktivitas, aksesibilitas, dan kompatibilitas dengan berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone.
10. Integrasi *flipbook* dengan sumber-sumber belajar lain, seperti *YouTube* dan kuis *online*, memungkinkan kombinasi konten teks dengan video yang menarik dan kuis yang menantang, sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.
11. Penggunaan *flipbook* sebagai alat belajar akan membantu peserta didik mengakses materi dengan cara yang lebih terstruktur dan sistematis, dan memungkinkan penyajian contoh dan aplikasi yang relevan.
12. *Flipbook* dapat membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam dan menghubungkannya dengan dunia nyata, mendorong mereka untuk menganalisis informasi secara kritis, mengevaluasi argumen, dan membuat kesimpulan sendiri.
13. Pengembangan ini tidak hanya memenuhi kebutuhan siswa untuk sumber belajar yang lebih dinamis, tetapi juga membantu guru membuat lingkungan belajar yang lebih produktif dan kaya informasi.

### **1.5 Spesifikasi Produk Pengembangan**

Mengacu pada kriteria *flipbook* yang baik, (Liu, Lomovtseva and Korobeynikova, 2020), (Nokelainen, 2006), dan (Khanal et al, 2020), pengembangan *flipbook* terintegrasi pada penelitian dan pengembangan ini memiliki spesifikasi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan target penelitian. Produk *flipbook* terintegrasi yang akan dikembangkan memuat komponen, komponen:

1. Halaman judul yang menarik.
2. Identitas materi dan kata pengantar.
3. Daftar isi.
4. Halaman tujuan pembelajaran yang jelas dan terdefinisi dengan baik, sesuai dengan kurikulum dan standar pembelajaran yang berlaku.
5. Materi yang akurat, terkini, dan relevan dengan tujuan pembelajaran, disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, dan relevan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.
6. Materi yang disajikan memanfaatkan berbagai media seperti video, audio, dan animasi untuk mendukung pembelajaran.
7. Halaman evaluasi formatif yang memuat elemen interaktif seperti kuis yang membantu peserta didik menguji pengetahuan dan keterampilan mereka.
8. Halaman kesimpulan, yang memuat ringkasan materi.
9. Glosarium dan daftar pustaka.
10. Desain dan tata letak *flipbook* yang menarik dan mudah dinavigasi, dilengkapi dengan warna, font, dan gambar yang tepat dan menarik. Mudah diakses oleh semua peserta didik, serta kompatibel dengan berbagai perangkat dan *platform*.