

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan bagian pokok penting bagi manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, kemampuan, dan kepribadian yang diperlukan dalam menghadapi berbagai masalah di masyarakat. Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak yang signifikan bagi dunia pendidikan, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Transformasi perubahan cara belajar di abad ke-21 menuntut siswa untuk punya kemampuan literasi digital, bekerja sama, serta berpikir kritis dan kreatif. Menurut Irma Fatmawati et al. (2025) menekankan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mengharuskan guru untuk tidak sebatas mengajar, tapi juga menjadi pembimbing dan fasilitator yang dapat menggunakan media digital dalam proses pembelajaran yang interaktif. Guru perlu menyesuaikan metode mengajarnya dengan karakteristik siswa di era digital agar proses belajar menjadi lebih bermakna.

Pesatnya kemajuan teknologi dan informasi berhasil membawa dampak yang besar bagi ranah pendidikan, terutama dalam pembuatan media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital. Teknologi digital seperti komputer, internet, dan aplikasi pembelajaran kini menjadi bagian penting dalam proses belajar mengajar. Perubahan ini membawa dampak positif karena menciptakan suasana pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan kebiasaan siswa yang sudah akrab dengan teknologi. Menurut Amelia Putri & Dwi Kurniawan (2024), penggunaan teknologi dalam proses belajar di SMK berpengaruh positif atas pemaksimalan

motivasi dan hasil belajar siswa, terutama bila dipadukan dengan media interaktif seperti *flipbook*.

Pada jenjang Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang lebih mengharuskan keterampilan praktis dan konteks dunia kerja, guru diharuskan untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik, mudah diakses, interaktif dan dapat membangun motivasi dan hasil belajar untuk siswa. Menurut Kurniawan, Wiharna, & Permana (2017) menjelaskan bahwasannya hasil belajar memegang peran penting dalam kegiatan belajar, sebab kesuksesan serta tercapainya sasaran pembelajaran bisa diukur lewat prestasi yang diraih siswa. Prestasi siswa yang optimal menandakan bahwasannya mereka telah memahami bahan ajar yang disampaikan.

Di Indonesia, implementasi kurikulum Merdeka mendorong guru untuk lebih kreatif dalam memaksimalkan bahan ajar berbasis digital yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Kurikulum ini memberi kebebasan kepada guru untuk menyusun pembelajaran yang fokus pada siswa dengan menggunakan berbagai sumber dan media pembelajaran digital. Kenyataan di lapangan memperlihatkan bahwasannya mayoritas guru masih memakai cara mengajar konvensional yang berbasis teks atau presentasi yang tidak bergerak, sehingga kurang sesuai dengan cara belajar generasi digital. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Amani et al. 2024).

Kesenjangan antara tuntutan kurikulum yang progresif dengan praktik pembelajaran yang masih tradisional menimbulkan permasalahan dalam pencapaian kompetensi siswa, dalam aspek keterampilan praktis dan penerapan

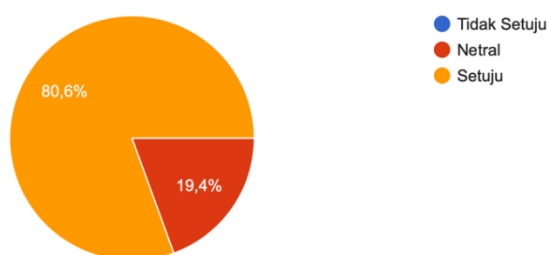
pengetahuan dalam konteks nyata. Karena itu, diperlukan pembaruan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, sesuai dengan kehidupan nyata, dan mudah digunakan oleh siswa baik di sekolah maupun di luar waktu belajar formal. Salah satu solusi inovatif adalah penggunaan media pembelajaran *flipbook* interaktif yang menggabungkan kelebihan media digital dengan pendekatan pembelajaran visual dan interaktif.

Media pembelajaran merupakan sarana atau penghubung yang digunakan untuk mendukung kegiatan mengajar agar berjalan lebih efektif. Media pembelajaran bisa berbentuk buku, gambar, video, presentasi, atau aplikasi digital yang dibuat khusus untuk menyampaikan materi pelajaran. Menurut Purnamasari & Fadillah (2019) media pembelajaran adalah bantuan yang dimanfaatkan oleh pengajar untuk memberikan pengetahuan yang dapat meningkatkan semangat belajar serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Dengan media pembelajaran yang sesuai, siswa dapat memahami konsep yang sulit dengan lebih mudah, melihat contoh nyata dari teori yang dipelajari, dan berlatih keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja.

Menurut Usman, Sintawati, & Kulsum (2025), *flipbook* punya keunggulan dalam memvisualisasikan materi melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan video yang memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan kontekstual. Disamping itu, juga dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer atau ponsel, menjadikannya *fleksibel* untuk digunakan baik di dalam maupun di luar kelas. Aksesibilitas ini mendukung konsep pembelajaran *ubiquitous* (di mana saja dan kapan saja), yang sangat relevan dengan kebutuhan siswa era digital yang

terbiasa mengakses informasi secara *mobile* dan *on-demand*. Transformasi digital dalam pendidikan tidak sebatas mengubah cara penyampaian materi, tapi juga mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran yang lebih adaptif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

Saya ingin media pembelajaran Humas dan Keprotokolan menggunakan media yang menarik seperti Flipbook.  
36 jawaban



**Gambar 1.1 Pra-Survei Ketertarikan Siswa**

Sumber: Diolah oleh penulis (2025)

Berdasar hasil Pra Riset yang penulis lakukan pada bulan november dengan menggunakan kuesioner, hasil menunjukan 80,6% dari 36 siswa lebih besar tertarik dengan media pembelajaran *Flipbook*. Sementara itu, di SMKN 12 Jakarta siswa saat ini sebatas mengandalkan media pembelajaran dari guru yakni melalui *PowerPoint* juga siswa SMKN 12 Jakarta tidak mendapatkan buku cetak, sehingga media pembelajaran siswa terbatas dan tidak inovatif.

Penelitian terdahulu oleh Hanum Aurelia et al. (2024) menunjukkan bahwasannya pengembangan modul digital berbasis *Flipbook* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa serta memperbaiki efektivitas proses pembelajaran melalui penyajian konten yang terstruktur dan interaktif. *Flipbook* memfasilitasi pembelajaran *konstruktivistik* di mana siswa secara aktif

membangun pemahaman melalui eksplorasi mandiri, refleksi, dan interaksi dengan materi yang disajikan secara menarik. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh Sukron Fauzi et al. (2024) yang menemukan bahwasannya media pembelajaran interaktif berbasis Flipbook berhasil meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa jika dibandingkan dengan media cetak konvensional.

Menurut Kartika Putri & Rahman Hakim (2025), pengembangan E-Module berbasis Heyzine *Flipbook* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar praktik komputer akuntansi pada siswa SMK. Media yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami langkah-langkah teknis dengan cara yang terstruktur dan interaktif. Namun, dalam penelitian tersebut belum meninjau secara mendalam keterlibatan siswa, aspek afektif, serta pengalaman belajar yang berkaitan dengan interaksi dan komunikasi sosial selama proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian terkait efektivitas *flipbook* interaktif pada bidang pembelajaran yang membutuhkan kompetensi komunikasi profesional dan etika keprotokolan, seperti pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan.

Media pembelajaran yang berfokus pada komunikasi publik, tata krama protokoler, dan citra diri profesional memerlukan interaktivitas yang tidak sebatas menyampaikan pengetahuan, tapi juga melatih kemampuan interpersonal dan situasional siswa SMK. Dengan begitu, penelitian ini berupaya menutup celah tersebut melalui pengembangan *flipbook* interaktif yang mengintegrasikan aktivitas komunikasi, kuis reflektif berbasis QR, serta akses mobile untuk meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar afektif siswa pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan.

Menurut Zamkakay & Sri Wulandari (2022) dalam penelitiannya menekankan bahwasannya pembelajaran Humas dan Keprotokolan tidak sebatas memerlukan penguasaan teori, tapi juga kemampuan praktis seperti berbicara di depan umum dan mengatur jalannya acara resmi. Sehingga dalam pembelajaran Humas dan Keprotokolan yang baik memerlukan banyak contoh visual dan praktis. Siswa perlu melihat bagaimana cara etika dalam komunikasi, bagaimana menentukan media komunikasi yang sesuai, dan bagaimana berkomunikasi secara profesional dalam berbagai situasi. Semua ini sulit dipahami sebatas dari penjelasan teori atau teks tertulis saja. Media *Flipbook* interaktif dapat menyajikan contoh-contoh nyata melalui gambar, video dan latihan-latihan interaktif yang membantu siswa memahami cara berkomunikasi formal dalam berbagai situasi kerja. Dengan begitu, siswa dapat belajar dengan lebih mudah dan mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja profesional.

Kondisi pembelajaran mata pelajaran Humas dan Keprotokolan di SMKN 12 Jakarta saat ini masih mengalami berbagai hambatan. Berdasarkan pengamatan awal, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan memahami materi tentang cara berkomunikasi secara formal, bagaimana menyusun dan menjalankan acara resmi, serta etika atau tata krama dalam protokol. Salah satu penyebab utamanya adalah cara pembelajaran yang masih sangat sederhana. Guru sebatas menyampaikan materi melalui presentasi *PowerPoint* tanpa bantuan gambar, video, atau contoh praktik yang jelas. Yang lebih memprihatinkan, seluruh siswa di sekolah ini tidak mendapatkan buku paket sebagai pegangan belajar. Mereka sebatas mengandalkan file *PowerPoint* dari guru sebagai satu-satunya sumber

belajar, sehingga pemahaman siswa atas materi menjadi sangat terbatas.

Padahal, tuntutan kurikulum mengharuskan siswa untuk menguasai keterampilan praktik yang dapat langsung diterapkan di dunia kerja. Pembelajaran yang sebatas berupa teks dan penjelasan lisan sulit memberikan gambaran nyata tentang bagaimana cara menerapkan protokol dalam situasi sebenarnya. Misalnya, siswa perlu melihat secara langsung bagaimana cara menyambut tamu penting atau tamu negara, bagaimana susunan tempat duduk pejabat dalam acara resmi, bagaimana prosedur pengibaran bendera yang benar, dan bagaimana berkomunikasi dengan sopan dalam berbagai situasi formal. Tanpa contoh visual dan media pembelajaran yang memadai, siswa sebatas menghafal teori tanpa benar-benar memahami cara penerapannya. Akibatnya, ketika siswa harus praktik atau bekerja di dunia nyata, mereka akan kesulitan karena tidak terbiasa melihat dan mempraktikkan apa yang sudah dipelajari di sekolah.

Oleh karenanya, penelitian ini ditujukan untuk membuat media pembelajaran *Flipbook* interaktif dengan model ADDIE pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan di SMKN 12 Jakarta. Media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konseptual, keterampilan komunikasi, dan etika keprotokolan siswa secara efektif, serta memperkaya strategi pembelajaran guru di era digital. Pengembangan media ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Humas dan Keprotokolan yang selama ini kurang mendapat perhatian dalam penelitian pengembangan media digital.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasar pemaparan latar belakang, penulis menarik pokok permasalahan yang akan diteliti yakni bagaimana tingkat kelayakan dan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada Mata Pelajaran Humas dan Keprotokolan Kelas XI SMKN 12 Jakarta.

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan kelas XI SMKN 12 Jakarta?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan di SMKN 12 Jakarta?
3. Bagaimana tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran *flipbook* interaktif atas hasil belajar siswa pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan di SMKN 12 Jakarta?
4. Bagaimana pendapat dan pandangan siswa atas penggunaan media pembelajaran *flipbook* interaktif pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan di SMKN 12 Jakarta?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasar pernyataan peneliti didapatkan tujuan penelitian yakni :

1. Membuat media pembelajaran berbasis *flipbook* pada Mata Pelajaran Humas dan Keprotokolan Kelas XI SMKN 12 Jakarta.
2. Mendapatkan hasil akhir tentang kelayakan media pembelajaran berbasis *flipbook* interaktif pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan.
3. Menganalisis tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran

*flipbook* interaktif atas keberhasilan belajar siswa pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan di SMKN 12 Jakarta.

4. Mengenali dan menjelaskan tanggapan serta pandangan siswa atas penggunaan media pembelajaran *flipbook* interaktif pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan di SMKN 12 Jakarta.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

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

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah teori pembelajaran modern yang fokus pada penggunaan teknologi dan media interaktif dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa SMK
- b. Penelitian ini menjadi referensi serta sumber informasi dan data sekunder bagi penelitian berikutnya.

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

###### **a. Bagi Sekolah**

Menjadi pedoman bagi sekolah dalam membuat bahan ajar digital berbasis media interaktif di mata pelajaran lain. Serta meningkatkan nama baik dan kualitas SMKN 12 Jakarta sebagai sekolah kejuruan yang dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

###### **b. Bagi Guru**

Menjadi pedoman bagi guru dalam membuat media pembelajaran digital dan memberikan inspirasi dalam membuat media pembelajaran yang kreatif, sesuai dengan kehidupan nyata, dan cocok dengan

karakteristik siswa SMK.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini meningkatkan motivasi, minat, dan keikutsertaan aktif peserta didik dalam proses belajar melalui tampilan media yang menarik dan interaktif.

