

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan hakikatnya adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar, sistematis, dan terorganisir dengan tujuan mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik secara holistik. Melalui pendidikan, peserta didik bukan hanya dibekali pemahaman di bidang akademik, melainkan juga dibentuk karakter, kemampuan praktis, serta nilai-nilai fundamental yang dibutuhkan agar dapat berkontribusi secara nyata dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, pendidikan memegang peranan yang amat krusial dalam mencetak generasi yang berkualitas, berdaya saing tinggi, dan mampu bersaing di tingkat internasional (Rodliyah, 2021). Sejalan dengan dinamika kehidupan manusia yang terus berkembang, dunia pendidikan pun tidak luput dari perubahan yang signifikan. Dalam konteks ini, proses pembelajaran perlu terus berkembang melalui berbagai upaya pembaruan dan inovasi yang berkesinambungan agar mampu merespons tantangan zaman secara tepat, khususnya mengingat pesatnya perkembangan teknologi di era sekarang yang kian menuntut kemampuan adaptasi tinggi.

Salah satu wujud pembaruan yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi digital melalui pengembangan dan penerapan media belajar yang mampu menarik perhatian sekaligus mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam

mendukung kelancaran proses pengajaran dan pembelajaran, karena keberadaan media pembelajaran membantu pendidik menyampaikan materi dengan cara yang lebih terstruktur, jelas, dan mudah dipahami, sekaligus merangsang minat siswa dalam belajar (Nurfathi & Wuriasih, 2022). Bukti menunjukkan bahwa pemilihan dan pemakaian media pembelajaran yang disesuaikan dapat menumbuhkan peran aktif siswa didalam kegiatan pembelajaran, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis dan bermakna. Lebih jauh, ketertarikan siswa terhadap konten belajar yang disajikan lewat media yang relevan dan inovatif mampu mendorong tumbuhnya motivasi belajar yang lebih kuat, yang pada akhirnya berkontribusi langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Meskipun demikian, praktik pembelajaran di sekolah pada kenyataannya masih sering didominasi oleh pendekatan tradisional yang berpusat pada guru, seperti pendekatan konvensional berupa ceramah maupun ketergantungan pada buku teks sebagai sumber belajar utama. Kondisi ini merefleksikan bahwa manfaat teknologi digital untuk pembelajaran belum berjalan secara optimal sebagaimana yang diharapkan.

Hal tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh kebiasaan pembelajaran yang telah mengakar dalam jangka waktu lama, tetapi juga oleh sejumlah faktor lain yang turut menghambat, di antaranya keterbatasan kompetensi guru dalam mengoperasikan platform digital, minimnya pelatihan terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, serta keterbatasan waktu yang tersedia. Berbagai faktor tersebut secara kolektif menjadi penyebab belum maksimalnya

penerapan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan kelas. Pada kenyataannya, dalam melaksanakan mekanisme pembelajaran, guru dituntut untuk mempersiapkan media ajar secara cermat dan sistematis supaya tujuan pembelajaran bisa terlaksana secara efektif dan optimal. Kendati demikian, keberhasilan pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh kesiapan guru dalam merancang dan mengelola proses pembelajaran, melainkan juga dipengaruhi secara signifikan oleh minat dan motivasi belajar yang dimiliki oleh diri siswa itu sendiri.

Minat belajar menjadi faktor krusial yang turut menentukan ketercapaian proses pembelajaran. Secara umum, kemampuan konsentrasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar hanya mampu bertahan dalam rentang waktu sekitar 15 hingga 20 menit. Apabila proses pembelajaran berlangsung melampaui batas waktu tersebut tanpa disertai variasi metode maupun penggunaan media yang menarik, maka tingkat konsentrasi siswa cenderung mengalami penurunan yang cukup signifikan. Penurunan konsentrasi tersebut dapat tercermin dari berbagai perilaku yang muncul selama proses pembelajaran, seperti rasa mengantuk, berkurangnya minat terhadap pelajaran, timbulnya kebosanan, melemahnya semangat belajar, keributan di kelas, hingga ketidakmampuan siswa menjaga fokus. Apabila kondisi ini dibiarkan tanpa penanganan yang tepat, hal tersebut akan mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa atas materi yang diberikan serta berimbas pada menurunnya capaian belajar secara menyeluruh (Rahayu & Fitriyani, 2022).

Salah satu pendekatan yang dapat membangkitkan minat siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran adalah dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran digital. Media pembelajaran berbasis digital memiliki keunggulan dalam memaparkan konten pembelajaran dengan cara yang lebih variatif dan menarik berkat perpaduan beragam elemen, mulai dari tulisan, ilustrasi, audio, tayangan, hingga animasi, sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep yang dipelajari. Maka dari itu, pemanfaatan media belajar yang kreatif dan interaktif kini menjadi kebutuhan mendasar guna mewujudkan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, sekaligus bermakna bagi siswa (Wulandari et al., 2023).

Salah satu sumber belajar digital yang paling relevan dalam dunia pendidikan adalah buku elektronik atau yang lazim disebut *e-book*. *E-book* merupakan bentuk digital dari buku konvensional yang dapat dibuka melalui berbagai perangkat seperti ponsel pintar, tablet, maupun laptop. Dibandingkan buku fisik, *e-book* memiliki sejumlah kelebihan yang cukup berarti, di antaranya kemudahan penggunaan, fleksibilitas akses tanpa terikat waktu maupun tempat, serta kemampuannya dalam memuat berbagai elemen multimedia seperti video, ilustrasi, dan tautan interaktif. Sejalan dengan hal tersebut, Ningsih dan Ulya (2024) menegaskan bahwa *e-book* unggul dalam hal kemudahan akses, efisiensi penggunaan, ramah lingkungan, serta kemudahan dalam proses distribusi dan pengandaan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, *e-book* tidak lagi terbatas pada format dokumen digital yang bersifat statis seperti PDF, melainkan dapat dikembangkan menjadi

media pembelajaran yang jauh lebih interaktif melalui integrasi dengan aplikasi flipbook.

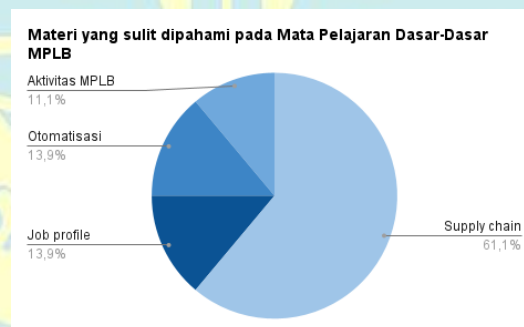
Flipbook adalah teknologi yang menampilkan dokumen digital dengan efek animasi pergantian halaman menyerupai buku fisik, sehingga menghadirkan pengalaman membaca yang lebih hidup dan menyenangkan bagi penggunanya. Heyzine Flipbook merupakan sebuah platform yang dirancang untuk membuat buku elektronik dalam format flipbook. Platform ini mampu mengubah file PDF menjadi buku digital interaktif yang bisa diakses melalui tautan web, sehingga memungkinkan siswa membuka materi pelajaran kapanpun dan dimanapun mereka berada.

Penerapan media belajar *e-book* yang dikombinasikan dengan aplikasi flipbook dinilai sangat sesuai untuk digunakan di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), terutama pada Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran. Pada jenjang ini, proses pembelajaran tidak semata-mata diarahkan untuk membangun pemahaman konseptual, tetapi juga bertujuan mempersiapkan siswa agar mampu mengingat tuntutan dunia kerja yang semakin dinamis dan berorientasi pada teknologi. Oleh sebab itu, pemanfaatan media belajar yang bersifat interaktif dan kontekstual menjadi hal yang krusial agar siswa dapat menguasai materi dengan lebih baik melalui pendekatan yang bersifat praktis dan berkaitan langsung dengan kondisi nyata di dunia kerja.

Salah satu mata pelajaran utama dalam bidang ini adalah “Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis”. Pelajaran ini ditawarkan kepada siswa kelas X pada fase E untuk membekali mereka dengan pengetahuan dasar

yang diperlukan sebelum mereka melanjutkan ke tahap berikutnya dengan pelajaran praktis. Program ini mencakup berbagai konsep dasar yang berkaitan dengan dunia kantor dan layanan bisnis, termasuk kegiatan di bidang manajemen kantor, fungsi-fungsi manajemen, perkembangan manajemen kantor modern, otomatisasi kantor, profil karier, peluang bisnis, pemasaran, *e-commerce*, dan rantai pasok (Sulistiowati & Kurniawan, 2022).

Berdasarkan pra-riset yang dilaksanakan pada 36 siswa kelas X Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 8 Jakarta, diperoleh gambaran awal terkait materi-materi yang dirasa sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Pra-riset ini dilaksanakan melalui pemberian angket tertutup yang memuat beberapa pilihan materi, di mana siswa diminta untuk menentukan materi mana yang paling sulit mereka pahami selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil rekapitulasinya disajikan pada Gambar 1.1 berikut.



Gambar 1. 1 Hasil Pra-Riset Identifikasi Materi yang Sulit Dipahami Siswa

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan Gambar 1.1, sebanyak 22 dari 36 siswa atau sekitar 61,1% menyatakan bahwa materi rantai pasok (*supply chain*) merupakan materi yang paling sulit dipahami dibandingkan materi-materi lainnya. Meskipun data tersebut diperoleh dari sampel yang terbatas pada satu kelas, temuan ini dapat

dijadikan sebagai indikasi awal yang cukup bermakna untuk menelusuri lebih jauh faktor-faktor yang melatarbelakangi kesulitan siswa dalam memahami materi tersebut.

Salah satu hal yang diduga menjadi penyebab utamanya yakni karakteristik materi rantai pasok itu sendiri yang bersifat konseptual dan sistemik. Materi ini membahas alur distribusi barang atau jasa secara menyeluruh dari tahap produksi hingga ke tangan konsumen akhir, sehingga pemahamannya tidak cukup hanya bertumpu pada hafalan semata, melainkan juga menuntut kemampuan siswa dalam memetakan dan memahami keterkaitan antarsetiap tahapan secara logis dan menyeluruh.

Indikasi tersebut semakin diperkuat ketika dikonfirmasi dengan data hasil evaluasi pembelajaran. Adapun data ketuntasan belajar berdasarkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) disajikan pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. 1 Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Berdasarkan Nilai KKM

Kategori	KKM	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	≥ 75	24	67%
Belum Tuntas	< 75	12	33%
Total		36	100%

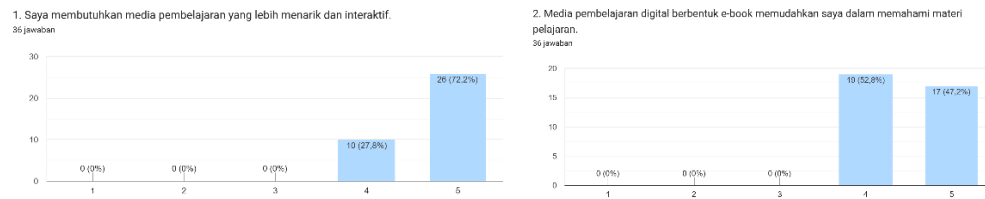
Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Tabel 1.1 memperlihatkan bahwa dari total 36 peserta didik, sebanyak 24 siswa atau 66,7% telah berhasil mencapai KKM, sementara 12 siswa lainnya atau 33,3% masih belum mampu mencukupi standar ketuntasan tersebut. Perlu dipahami bahwa angka ketuntasan sebesar 66,7% tidak serta-merta mencerminkan keberhasilan pembelajaran secara menyeluruh. Justru sebaliknya, angka tersebut mengisyaratkan bahwa masih terdapat sepertiga dari keseluruhan siswa yang menghadapi kesulitan nyata dalam menguasai materi

yang diajarkan. Apabila kedua data tersebut, yakni persepsi kesulitan siswa dan capaian hasil belajar, dipertimbangkan secara bersamaan, maka terdapat alasan yang kuat untuk mengkaji ulang pendekatan penyampaian materi, khususnya dari sisi media pembelajaran yang selama ini digunakan.

Kajian lebih mendalam kemudian dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap jalannya pembelajaran di ruang kelas. Temuan dari pengamatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan belajar masih didominasi oleh metode ceramah yang menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran, sehingga penyampaian materi cenderung berlangsung searah dan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif menjadi sangat terbatas. Selain itu, buku teks fisik masih menjadi satu-satunya rujukan belajar yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Tampilan yang kurang menarik serta keterbatasan dalam mengakses materi secara fleksibel menjadikan suasana belajar cenderung monoton dan kurang efektif dalam membantu siswa membangun pemahaman terhadap materi yang bersifat konseptual.

Untuk memperkuat temuan dari hasil observasi tersebut, dilakukan pula pra-riset analisis kebutuhan media pembelajaran. Pra-riset ini menggunakan instrument angket berskala Likert lima poin, mulai dari “Sangat Tidak Setuju” hingga “Sangat Setuju”, yang berisi sejumlah pernyataan seputar fitur dan komponen media belajar yang dirasakan perlu oleh siswa. Angket tersebut diberikan kepada 36 siswa yang sama sebagai responden, dan hasilnya disajikan pada Gambar 1.2 berikut.



Gambar 1. 2 Hasil Pra-Riset Kebutuhan Media Pembelajaran

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan Gambar 1.2, mayoritas siswa mengungkapkan kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga dilengkapi dengan berbagai elemen pendukung seperti video, ilustrasi, kuis interaktif, hingga ringkasan materi. Data tersebut memberikan gambaran nyata mengenai adanya kesenjangan kebutuhan siswa dengan ketersediaan media pembelajaran yang ada saat ini. Kesenjangan ini, apabila tidak segera diatasi, berpotensi terus menghambat kemampuan siswa dalam memahami materi yang bersifat konseptual, seperti halnya materi rantai pasok.

Bertolak dari temuan-temuan tersebut, penyusunan media belajar yang bersifat interaktif sekaligus mudah dijangkau oleh siswa dipandang sebagai langkah yang perlu untuk segera diwujudkan. Salah satu alternatif yang dinilai layak untuk dikembangkan adalah *e-book* yang diintegrasikan dengan aplikasi flipbook digital. Media ini memungkinkan penyajian konten dalam format digital yang memadukan tulisan, ilustrasi, dan video dalam satu tampilan yang lebih dinamis, sehingga diharapkan mampu memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep rantai pasok secara lebih bermakna sekaligus mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *e-book* terintegrasi aplikasi flipbook yang dirancang khusus untuk memvisualisasikan materi rantai pasok sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas X Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 8 Jakarta. Lewat media ini, materi yang sebelumnya bersifat abstrak dan konseptual diharapkan dapat dihadirkan dalam bentuk aktivitas belajar digital yang lebih nyata, dinamis, serta mampu menumbuhkan kemandirian belajar pada diri siswa.

Argumen yang mendasari penelitian ini turut diperkuat oleh hasil kajian oleh Damayanti et al. (2023) melalui penelitian “Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan”. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbentuk *e-book* yang dikembangkan menggunakan platform flipbook mendapat penilaian kelayakan yang tinggi dari para ahli dan secara nyata berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Persoalan ini semakin menegaskan bahwa pendekatan pengembangan media berbasis flipbook memiliki potensi besar sebagai inovasi yang efektif dalam mendukung peningkatan mutu pembelajaran.

Berlandaskan seluruh pembahasan yang telah dijabarkan di atas, penelitian ini memusatkan perhatian pada “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Terintegrasi Aplikasi Flipbook pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis” sebagai judul yang dipilih. Melalui pengembangan media ini, diharapkan dapat dihasilkan sebuah produk yang memenuhi kriteria layak dan praktis sebagai media pembelajaran khususnya materi rantai pasok (*supply chain*), serta mampu mendorong siswa agar belajar

secara lebih mandiri, interaktif, dan selaras dengan tuntutan perkembangan di era digital.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan, beberapa permasalahan dapat ditetapkan sebagai berikut.

1. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas saat ini belum mampu menggambarkan alur rantai pasok (*supply chain*) secara utuh dan menyeluruh, sehingga siswa mengalami hambatan dalam memahami hubungan setiap tahapan dalam proses distribusi barang atau jasa dari produsen hingga konsumen akhir.
2. Buku cetak yang selama ini menjadi tumpuan utama sumber belajar siswa belum mampu mewujudkan pengalaman belajar interaktif, mengingat tidak tersedianya elemen pendukung seperti, video, kuis, maupun visualisasi yang bisa meringankan siswa untuk mengembangkan pemahaman pada konsep yang bersifat sistemik, khususnya materi rantai pasok.
3. Siswa sejatinya membutuhkan perangkat pembelajaran berbasis digital yang bersifat fleksibel dan dapat dijangkau secara mandiri tanpa batasan ruang maupun waktu, namun hingga kini ketersediaan media dengan karakteristik tersebut belum terintegrasi pada aktivitas pembelajaran di kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi ruang lingkupnya agar pembahasan tetap terarah dan hasil penelitian tidak diklaim melebihi prosedur yang sesungguhnya dilakukan. Dalam penelitian pengembangan, kejelasan batasan seperti ini penting untuk menjaga kesahihan kesimpulan yang diambil. Ruang lingkup pembatasan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Fokus kajian dalam penelitian ini meliputi rangkaian tahap pengembangan produk media, penilaian tingkat kelayakan oleh para ahli, serta pengujian kepraktisan dalam lingkup yang terbatas. Penelitian ini tidak menyentuh aspek pengaruh maupun efektivitas media terhadap capaian hasil belajar siswa, sebab prosedur yang digunakan untuk penelitian ini memang tidak dirancang untuk mencakup uji efektivitas.
2. Produk media pembelajaran *e-book* yang diintegrasikan dengan aplikasi flipbook ini hanya diujicobakan pada peserta didik kelas X Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran SMK Negeri 8 Jakarta, sehingga hasilnya tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan ke sekolah atau kelas lain.
3. Materi yang terdapat dalam media ini terbatas pada materi rantai pasok (*supply chain*) mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan konteks yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *e-book* terintegrasi aplikasi flipbook pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *e-book* terintegrasi aplikasi flipbook pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran *e-book* terintegrasi aplikasi flipbook pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin diwujudkan melalui penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *e-book* terintegrasi aplikasi flipbook pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.
2. Untuk menganalisis tingkat kelayakan media pembelajaran *e-book* terintegrasi aplikasi flipbook pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.

3. Untuk menganalisis tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran *e-book* terintegrasi aplikasi flipbook pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun penelitian dan pengembangan ini dikehendaki memberi kontribusi dalam dua dimensi manfaat, yakni teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dari sisi teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memperluas pemahaman di bidang pengembangan media pembelajaran digital interaktif, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan *e-book* dan aplikasi flipbook dalam ranah pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Disamping hal tersebut, hasil penelitian ini diharapkan dapat berperan sebagai landasan bagi studi-studi yang akan datang yang berfokus pada inovasi media belajar yang memanfaatkan teknologi digital guna terwujudnya proses belajar yang lebih variatif, dinamis, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan mengintegrasikan *e-book* dalam aplikasi flipbook, media ini diharapkan hadir menjadi sumber belajar pendamping yang memudahkan siswa dalam mempelajari materi rantai pasok (*supply chain*), baik saat berada di lingkungan kelas ataupun di luar jam

pelajaran. Kemudahan akses yang tidak terikat waktu dan tempat menjadikan media ini berpotensi sebagai sarana belajar mandiri yang efektif. Kehadiran elemen-elemen seperti gambar, video pembelajaran, latihan soal, dan kuis interaktif juga diharapkan dapat menyokong siswa dalam menangkap materi dengan lebih mudah sekaligus mengukur pemahaman mereka melalui kegiatan evaluasi yang tersedia.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran yang dihasilkan ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu opsi dalam upaya menyampaikan materi rantai pasok (*supply chain*) di kelas. Guru dapat memanfaatkannya sebagai bahan apersepsi untuk membangun pemahaman awal siswa, sebagai sumber dalam kegiatan diskusi kelompok, maupun sebagai instrumen evaluasi melalui latihan soal dan kuis interaktif yang telah tersedia di dalam *e-book*.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi acuan konkret dalam penerapan media pembelajaran digital yang mendukung perubahan pola pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah. Lebih jauh, media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi landasan pemikiran dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta perkembangan terkini di dunia pendidikan.