

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selaras dengan kemajuan teknologi mengharuskan manusia untuk senantiasa belajar dan beradaptasi dengan perubahan yang sangat cepat. Sehingga dengan adanya perkembangan teknologi mempengaruhi seluruh bidang kehidupan manusia dengan segala manfaat dan tantangan yang ditawarkan pada seluruh bidang kehidupan dan tidak terkecuali dengan bidang pendidikan. Tantangan baru yang harus dihadapi oleh para pendidik adalah mengintegrasikan antara kemajuan teknologi dengan adaptasi perubahan dari para peserta didik untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa (Subroto dkk., 2023).

Pemenuhan media pembelajaran sejalan dengan perkembangan teknologi dan digitalisasi merupakan tantangan yang harus dihadapi pada era seperti saat ini. Pembelajaran yang monoton hanya sebatas buku cetak saja dan terkesan kurang memiliki daya tarik yang berpotensi mengurangi minat belajar para peserta didik sehingga membutuhkan dan memerlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat menarik minat peserta didik. Selain itu, Menurut Anatasya dkk., (2022) dalam bidang pendidikan, kebutuhan merupakan suatu hal yang menuntut terpenuhinya segala aspek untuk menjalankan proses belajar-mengajar dengan baik dan lancar. Kebutuhan tersebut dapat berupa sarana dan prasarana, kurikulum, dan sumber elemen pembelajaran seperti buku yang selaras dengan perkembangan teknologi. Namun, pemenuhan buku-buku

pembelajaran tersebut tidak sepenuhnya dapat terpenuhi di dalam keseluruhan elemen pembelajaran dan banyak guru yang memang membutuhkan sumber media pembelajaran digital (Andang & Subhan, 2023). Pemenuhan kebutuhan akan media pembelajaran digital tersebut penting untuk dilakukan karena media pembelajaran digital memberikan efek kearah positif terutama dalam membantu para peserta didik untuk memahami elemen pembelajaran dan meningkatkan minat belajar mereka (Hidayat dkk., 2024). Sedangkan menurut, Suryanti dkk., (2024) menjelaskan penerapan media pembelajaran digital dapat mengembangkan kapabilitas para peserta didik dalam pembelajaran serta dapat menghapus batasan ruang dan waktu sehingga pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien. Maka oleh sebab itu, penting untuk melakukan pemenuhan dari sumber elemen pembelajaran terutama buku pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi berupa buku digital atau *e-book*.

Urgensi pemenuhan kebutuhan akan *e-book* tersebut dapat dilihat pada elemen Kesehatan Dan Keselamatan Kerja (K3) yang mana masih mengalami kekurangan di dalam pemenuhan dari sumber buku-buku pembelajarannya. Padahal menurut Nillofa Ende dkk., (2022) menegaskan satu diantara faktor pendorong dalam tahapan pembelajaran adalah pemanfaatan sumber belajar yang menarik yang mana harus dipenuhi. Selain itu, pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan khususnya pada jurusan Manajemen Perkantoran yang mana memiliki jenjang karir menjadi pekerja kantor, tentunya elemen kesehatan dan keselamatan kerja menjadi elemen yang penting untuk dipelajari terutama untuk menjaga kesehatan dan keselamatan para peserta didik.

Pemenuhan sumber belajar tersebut penting untuk dilakukan agar memaksimalkan hasil pembelajaran dari elemen K3 karena sumber elemen untuk pembelajaran sudah tersedia dan dapat disampaikan oleh para pendidik. Pendidikan akan K3 ini sendiri penting untuk dilakukan untuk meminimalisir dari adanya berbagai macam bahaya dan gangguan yang dapat mengancam kesehatan bagi para pegawai (Wahyuni dkk., 2023).

Elemen K3 merupakan elemen yang dapat disampaikan pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis terutama untuk kelas X yang mana elemen tersebut menjadi dasar kejuruan yang patut dipahami dan diketahui oleh setiap peserta didik, sehingga pemenuhan atas elemen tersebut dapat dianggap penting dan krusial karena merupakan elemen inti dan dasar yang berkaitan dengan jurusan para peserta didik.

Namun sebagian besar sekolah tanpa sadar masih belum memenuhi hal tersebut secara maksimal. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh Peneliti di SMKN 22 Jakarta, menemukan hasil bahwa mayoritas guru yang mengajar sebatas menggunakan media pembelajaran berupa buku konvensional dan *Ms. PowerPoint* saja. Yang mana hal tersebut dapat mencerminkan bahwa penggunaan media digital pada media pembelajaran masih terbatas dilakukan oleh para guru.

Peneliti sudah melakukan *pra-riiset* pada SMKN 22 Jakarta dengan menggunakan *google form* untuk 10 pernyataan yang dibagikan kepada para

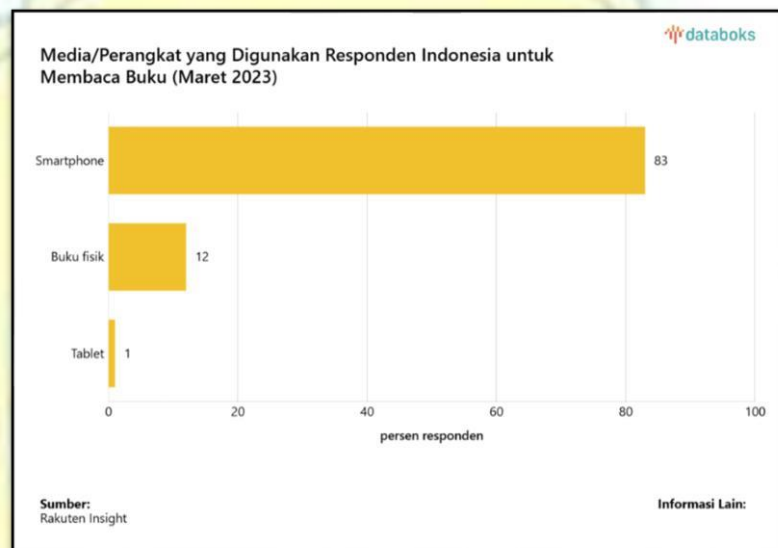
peserta didik jenjang X MP tahun ajaran 2025-2026 yang mendapatkan hasil jawaban 24 dari 36 peserta didik sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Pra-riset SMKN 22 Jakarta

Pernyataan	Range Sangat Tidak Setuju – Sangat Setuju			
	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Sumber bahan bacaan susah untuk di dapatkan di sekolah	1	3	14	6
Perpustakaan sekolah sudah menyediakan seluruh buku bacaan pelajaran	9	6	7	2
Saya sering pergi ke perpustakaan untuk membaca buku pelajaran	2	6	5	11
Sumber media pembelajaran K3 sudah cukup banyak disekolah	7	8	5	4
Alat pelindung diri K3 pada sekolah sudah banyak ditemui	8	8	7	1
Proses pembelajaran didominasi dengan penggunaan Ms.Power Point dan presentasi	1	5	11	7
Menurut saya buku penting dalam sumber media pembelajaran	2	3	10	9
Media pembelajaran sebatas MS. Power Point sudah sering dilakukan dan terkesan monoton serta membosankan	1	1	9	13
Media pembelajaran dengan foto/video lebih menarik perhatian saya	1	1	9	13
Sumber media membaca melalui handphone lebih menarik dibandingkan dengan buku atau bahan bacaan cetak	0	2	12	10

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2026)

Adapun *pra-riset* didasarkan untuk mengetahui kebutuhan awal dari SMKN 22 Jakarta. 24 peserta didik sudah cukup untuk mewakili kebutuhan awal dari kelas X Manajemen Perkantoran karena sudah melebihi setengah kelas dengan total 36 peserta didik. Interpretasi hasil dari kebutuhan awal berdasarkan pada kebutuhan 24 peserta didik di kelas X Manajemen Perkantoran. Adapun data dukungan untuk mendukung *pra-riset* adalah sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Statistik Penggunaan Handphone sebagai Media Baca

Sumber: Databoks 2023

Penggunaan media buku cetak pun memberikan kesan sudah terlalu monoton dan sudah tidak relevan dengan perkembangan teknologi yang mana setiap individu tentunya sudah memiliki *handphone* sebagai gawai pribadi. Berdasarkan data statistik dari media Databoks 2023, menjelaskan bahwa orang Indonesia lebih gemar untuk membaca melalui *handphone*.

Hal tersebut tentunya dapat dijadikan sebagai sebuah motivasi untuk menciptakan suatu media pembelajaran berbasis media baca baru yang dapat diakses melalui *handphone* dengan daya tarik yang cocok bagi peserta didik

untuk diterapkan dalam ruang lingkup pendidikan. Tentunya kondisi tersebut memberikan daya tarik untuk para peserta didik sehingga mendorong proses belajar-mengajar dengan nuansa baru yang adaptif dengan perkembangan teknologi.

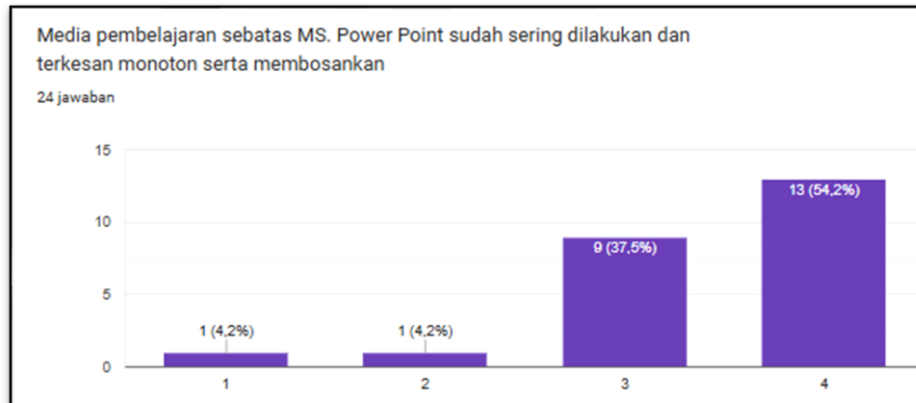
Selain itu, berdasarkan data pra-riset yang sudah dilakukan pada SMKN 22 Jakarta, banyak peserta didik yang merasa bahwa media pembelajaran sebatas *power point* yang dilakukan oleh para guru terkesan monoton. Sebanyak 13 peserta didik sangat setuju dengan hal tersebut yang didukung oleh 9 peserta didik yang setuju dari total 24 peserta didik pada pra-riset.



Gambar 1. 2 Keterbatasan Sumber Bacaan

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan gambar 1.2. hasil *pra-riset* yang sudah dilakukan oleh peneliti diatas didapatkan data bahwa 14 sampel dari 24 total sampel setuju bahwa bahan bacaan sulit didapatkan di sekolah dan 6 sampel sangat setuju dengan hal tersebut. Yang menunjukkan ada nya krisis sumber bahan bacaan yang terjadi pada SMK Negeri 22 Jakarta karena adanya kekurangan jumlah buku.



Gambar 1. 3 Media Pembelajaran Power Point Monoton

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan gambar 1.3. di dapatkan data bahwa sebanyak 9 dari 24 total sampel setuju bahwa media pembelajaran yang hanya sebatas Ms. Power Point terkesan monoton dan membosankan karena sudah terlalu sering untuk dilakukan. Dan 13 sampel dari 24 total sampel sangat setuju dengan hal tersebut. Hal tersebut dapat menjadi latar belakang bahwasanya diperlukan inovasi untuk media pembelajaran yang dapat mendorong proses belajar-mengajar kearah yang lebih positif di SMKN 22 Jakarta.



Gambar 1. 4 Media Pembelajaran dengan Foto/Video Lebih Menarik

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan gambar 1.4 di dapatkan data bahwa sebanyak 9 sampel dari total 24 sampel setuju bahwa media pembelajaran yang disertai dengan

foto/video lebih menarik perhatian dan 13 sampel dari total 24 sampel sangat setuju dengan hal tersebut. Maka dapat dikatakan bahwa preferensi minat para peserta didik terhadap penyajian media foto/video tinggi..



Gambar 1. 5 Penggunaan Handphone sebagai Media Membaca

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan gambar 1.4 di dapatkan data bahwa sebanyak 12 sampel dari total 24 sampel setuju bahwa penggunaan *handphone* sebagai sumber media membaca lebih menarik dibandingkan dengan buku atau bahan bacaan cetak dan 10 sampel dari total 24 sampel sangat setuju dengan hal tersebut.

Oleh sebab itu, pengembangan terhadap media pembelajaran terutama *e-book* untuk elemen keselamatan dan kesehatan kerja (K3) perlu dilakukan agar dalam proses belajar-mengajar terkait elemen tersebut pada SMKN 22 Jakarta dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar dalam prosesnya di karenakan melimpahnya sumber elemen pembelajaran. Pembuatan *e-book* untuk elemen K3 dapat menggunakan model 4D dengan empat fase dan tahapan yakni *Define, Design, Develop, Disseminate*. Penelitian ini menggunakan model 4D karena tahapan dilakukan secara sederhana, efisien, detail dan terstruktur (Arum,

2020). Selain itu pengembangan akan menggunakan Canva sebagai alat bantu karena desain dan tema yang ada dapat menarik perhatian.

Penelitian yang relevan diantaranya dilakukan oleh Najwa Rachmani Qouri, dan Zulherman dengan judul “Pengembangan E-Book Berbantuan Heyzine pada materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Kelas V Sekolah Dasar (Qouri & Zulherman, 2023). Penelitian ini memiliki tujuan untuk pengembangan e-book untuk materi sistem pencernaan dengan menggunakan metode *research and development* dengan penerapan model ADDIE. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pengembangan produk dapat membantu secara efektif dalam peningkatan pembelajaran.

Penelitian selanjutnya dari Dewi Tri Lestari, dan Oktaviani Adhi Suciptaningsih dengan judul “Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Heyzine Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Elemen Undang-Undang Negara Republik Indonesia Siswa Kelas Iv SD” yang dilakukan pada kelas 4 sd (Lestari & Suciptaningsih, 2024). Penelitian tersebut memiliki tujuan dalam memberikan inovasi berupa *e-book* dengan platform *heyzine* dengan menggunakan metode *Rnd* dan penerapan model *Product & Tool Research*.

Adapun *research gap* pada penelitian ini adalah akan dilakukan pada elemen kesehatan dan keselamatan kerja atau K3 dengan menggunakan metode penelitian RnD untuk mengembangkan *e-book* dengan *heyzine* yang akan peneliti kolaborasikan dengan canva untuk mendesain dengan disertai gambar, video, dan audio yang menarik serta latihan soal dengan gamifikasi yang akan membuatnya berbeda dengan studi lain. Penelitian ini juga menggunakan model

penelitian 4D dengan analisis ahli elemen elemen, ahli bahasa, dan ahli media dalam pengembangannya.

Adapun *research gap* lain pada penelitian ini adalah terfokus terhadap bidang pendidikan yang mana untuk mengembangkan media pembelajaran *e-book* berbasis *heyzine* dengan elemen K3 dengan menggunakan model 4D dan dikolaborasikan dengan *canva* yang akan diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran bagi para peserta didik karena kurangnya media pembelajaran yang memadai. Media edukasi konvensional seperti hanya papan informasi saja ataupun sebatas presentasi menggunakan *power point* kurang efektif untuk membangun pemahaman secara menyeluruh (Novriyani dkk., 2025).

Keterbatasan media pembelajaran yang ada di SMKN 22 Jakarta yang hanya menggunakan presentasi sebatas *power point* dengan metode pengajaran ceramah guru merupakan suatu hal yang dianggap monoton oleh para peserta didik dapat berdampak negatif bagi para peserta didik seperti para peserta didik dapat cenderung merasa bosan, tidak fokus kepada penyampaian elemen dan berakhir dengan kurangnya pemahaman elemen yang disampaikan.

Pada penelitian ini sendiri memiliki tujuan untuk pengembangan media pembelajaran *e-book* dengan elemen K3 berbasis *heyzine* dengan alasan bahwa *heyzine* mudah digunakan oleh pemula yang mana peneliti dapat dengan mudah mengembangkan *e-book* berbasis *hezyine*. Para pembaca pun juga dapat mengaksesnya dengan lebih mudah karena sudah berbasis digital yang dapat diakses dengan menggunakan internet.

Penggunaan *heyzone* juga dimaksudkan karena memiliki keunggulan dibandingkan dengan *flipbook* lain seperti *canva* ataupun PDF interaktif dalam segi tampilan yang lebih menarik dimana *heyzone* dapat digulirkan seperti membaca buku pada umumnya serta dapat dikolaborasikan dengan berbagai *qr-code* untuk memasukkan konten gambar/video. Selain itu, mempertimbangkan keberhasilan penelitian terdahulu yang memakai *heyzone* yang mana dapat mengembangkan media yang dapat meningkatkan proses pembelajaran seperti penelitian yang dilakukan Qouri & Zulherman, (2023) serta Lestari & Suciptaningsih, (2024) menarik minat peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *e-book* berbasis *heyzone*.

Adapun *canva* dipilih sebagai media alat bantu untuk mendesain gambar, video, dan audio yang akan digunakan pada *e-book* karena *canva* memiliki beberapa keunggulan diantaranya berbasis teknologi sehingga sejalan dengan perkembangan zaman yang ada, memiliki beberapa fitur gratis yang dapat diakses, serta dapat dengan mudah untuk digunakan sebagai media alat bantu mendesain oleh pemula sehingga menjadikannya alat bantu yang tepat digunakan (Wantika & Anas Ahmadi, 2024). Selain itu, desain yang ditawarkan merupakan desain yang unik dan sesuai dengan selera generasi saat ini.

Berdasarkan uraian diatas dan dengan keberhasilan dari penelitian terdahulu dalam mengembangkan media pembelajaran yang valid dan praktis maka peneliti berdasarkan analisis kebutuhan di SMKN 22 Jakarta melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *e-book* berbasis *heyzone*.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana tahapan pengembangan yang dilakukan untuk media pembelajaran *e-book* berbasis *heyzine* pada elemen K3 pada SMK Negeri 22 Jakarta?
- 2) Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran *e-book* berbasis *heyzine* pada elemen K3 di SMK Negeri 22 Jakarta?
- 3) Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran *e-book* berbasis *heyzine* pada elemen K3 di SMK Negeri 22 Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1) Mengetahui tahapan untuk pengembangan yang dilakukan untuk media pembelajaran *e-book* berbasis *heyzine* pada elemen K3 pada SMK Negeri 22 Jakarta.
- 2) Menganalisis tingkat kevalidan media pembelajaran *e-book* berbasis *heyzine* pada elemen K3 di SMK Negeri 22 Jakarta.
- 3) Menganalisis tingkat kepraktisan media pembelajaran *e-book* berbasis *heyzine* pada elemen K3 di SMK Negeri 22 Jakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Mengembangkan alternatif media pembelajaran *e-book* berbasis *heyzine* untuk mempelajari keselamatan dan kesehatan kerja (K3) pada

ruang lingkup pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya pada jurusan manajemen perkantoran SMKN 22 Jakarta. Media yang dikembangkan disajikan berdasarkan dengan preferensi minat para peserta didik terhadap media audio-visual yang dapat memberikan pengalaman belajar baru selaras dengan teori *multimedia learning*. Kemudian penelitian ini juga memiliki manfaat sebagai sumber acuan keilmuan pada bidang pendidikan khususnya bagi para peneliti di masa yang akan mendatang yang melakukan penelitian dengan topik yang sama.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan mengenai elemen keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dalam penelitian

2) Bagi Fakultas Ekonomi

Adanya penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan literatur bagi para mahasiswa yang sedang atau akan melakukan penelitian dengan topik yang sama.

3) Bagi Pendidik

Adanya penelitian ini bagi para pendidik diharapkan dapat menjadikan media pembelajaran *e-book* berbasis *heyzine* pada elemen kesehatan dan keselamatan kerja (K3) sebagai sumber alternatif media belajar sehingga dapat menarik minat para peserta didik dalam proses pembelajaran

4) Bagi Peserta Didik

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan semangat dan motivasi baru bagi para peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran

