

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Peran media pembelajaran adalah menyesuaikan aktivitas pembelajaran dengan tingkat kognitif siswa. Media dilatih untuk membuat konsep abstrak Anda menjadi lebih nyata dan lebih mudah dipahami melalui presentasi yang interaktif. (Khasanah & Setyasto, 2026). Media pembelajaran yang baik dan menarik dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Denisa & Astimar, 2024). Salah satu upaya untuk menciptakan media pembelajaran digital yang menarik adalah melalui modul elektronik (e-modul), yaitu bahan ajar mandiri dalam format terstruktur, berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, dengan navigasi interaktif serta elemen multimedia dalam bentuk audio visual seperti gambar atau video yang memuat animasi sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar siswa. (Manzil et al., 2022).

Namun, proses pembelajaran masih banyak didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama, sehingga kegiatan belajar cenderung berlangsung satu arah (Ramadhan, 2026). Lebih lanjut Ramadhan (2026) menuturkan bahwa hal ini mengakibatkan siswa menjadi cepat bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Situasi ini menunjukkan bahwa diperlukan sebuah inovasi dengan merancang media pembelajaran yang dapat mengakomodasi beragam gaya belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, masih terdapat beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran, termasuk pengemasan dalam materi ajar yang tampak

kurang menarik dan kurang bervariasi. Selain itu, pembelajaran sebagian besar masih ingin dilakukan secara tradisional, di mana siswa hanya mempelajari materi melalui modul dan mengikuti ceramah untuk pendekatan (Fallensky et al., 2021).

Peneliti melakukan observasi awal pada siswa kelas XI MPLB di SMKS Tirta Sari Surya dan menemukan adanya kesenjangan antara tingkat pemahaman siswa dengan penggunaan media pembelajaran, di mana media yang digunakan belum mampu mendukung pemahaman secara optimal. Untuk memvalidasi temuan tersebut, peneliti melakukan studi pendahuluan (prariset) melalui angket analisis kebutuhan kepada 15 siswa. Temuan menunjukkan bahwa siswa belum memahami materi tentang fasilitas dan infrastruktur secara optimal, sementara media pembelajaran yang diterapkan tidak mendukung proses pemahaman yang lebih baik. Di sisi lain, meskipun siswa sebenarnya tertarik pada media digital interaktif, hal ini menunjukkan kebutuhan yang besar akan media pembelajaran yang lebih modern dan menarik agar sesuai dengan karakter belajar siswa. Rincian hasil prariset disajikan sebagai berikut.



Gambar 1. 1 Hasil Prariset Pemahaman Materi Sarana dan Prasarana

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Hasil prariset menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi sarana dan prasarana masih perlu mendapat perhatian, yang ditunjukkan oleh 8

siswa (53%) menyatakan tidak setuju dan 1 siswa (7%) sangat tidak setuju bahwa mereka telah memahami materi dengan baik, sementara hanya 6 siswa (40%) yang menyatakan setuju. Komposisi jawaban tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman yang memadai, di mana sebaran respon yang cenderung mengarah pada ketidaksetujuan menunjukkan adanya kesenjangan antara penyampaian materi dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif.

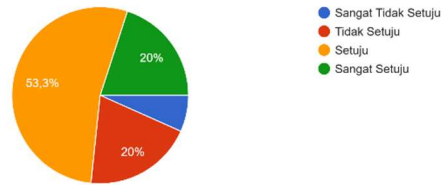


Gambar 1. 2 Hasil Prariset Peran Media Pembelajaran dalam Membantu Pemahaman

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Temuan menunjukkan bahwa siswa belum memahami materi tentang fasilitas dan infrastruktur secara optimal, sementara media pembelajaran yang diterapkan tidak mendukung proses pemahaman yang lebih baik. Di sisi lain, meskipun siswa sebenarnya tertarik pada media digital interaktif, hal ini menunjukkan kebutuhan yang besar akan media pembelajaran yang lebih modern dan menarik agar sesuai dengan karakter belajar siswa.

Saya tertarik belajar menggunakan media pembelajaran digital yang interaktif.
15 jawaban



Gambar 1. 3 Hasil Prariset Ketertarikan Siswa terhadap Media Pembelajaran Digital Interaktif

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Pelatihan data adalah penggunaan media pembelajaran digital dari siswa yang menunjukkan hasil positif. Terdapat 8 siswa (53%) yang menyatakan setuju dan 3 siswa (20%) menyatakan sangat setuju, sedangkan yang menyatakan tidak setuju sebanyak 3 siswa (20%) dan sangat tidak setuju 1 siswa (7%). Hasil dari “setuju” dan “sangat setuju” mendominasi respons yang mencerminkan perhatian siswa terhadap media digital dalam pembelajaran, sehingga ini merupakan momentum yang dapat memberikan peluang untuk inovasi dalam media pembelajaran yang lebih interaktif guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi.

Keadaan yang berbeda ini, secara ringkas, adalah kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran di bidang tersebut dan hasil penelitian yang dihasilkan. Beberapa studi membuktikan bahwa media pembelajaran digital dalam bentuk flipbook dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif (Alya et al., 2025.). Para sponsor ini belum banyak dikembangkan dalam bidang Manajemen Fasilitas dan Infrastruktur pada sekolah kejuruan (SMK). Meski demikian, karakteristik materi Manajemen Fasilitas dan

Infrastruktur berbeda dari mata pelajaran lainnya karena bersifat praktis (materinya berisi pengelolaan fasilitas kantor) di mana siswa akan memvisualisasikan objek, tata letak, dan prosedur kerja sehingga mereka dapat dengan mudah memahami materi tersebut. Kondisi ini mengimplikasikan perlunya merancang media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital sekaligus memenuhi karakteristik materi serta pendidikan kejuruan di SMK.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dinilai memiliki potensi adalah *flipbook* berbasis digital (Kaimarehe et al., 2026). *Flipbook* merupakan media pembelajaran elektronik dengan tampilan interaktif yang mampu mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik (Ashari & Puspasari, 2024). Salah satu platform yang dapat digunakan dalam pengembangan *flipbook* adalah Heyzine, yang memungkinkan konversi file PDF menjadi *flipbook* interaktif secara online tanpa perlu mengunduh aplikasi (Tia et al., 2026).

Berdasarkan penelitian terdahulu, media pembelajaran berbasis *flipbook* digital terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan tidak monoton (Ardana & Dayu, 2022). Selain itu, media ini juga memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan validasi ahli serta mendapatkan respons positif dari peserta didik, sehingga berpotensi untuk diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk pendidikan vokasi (Alya et al., 2025). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran umum dan belum secara khusus mengembangkan media *flipbook* berbasis Heyzine pada mata pelajaran

Pengelolaan Sarana dan Prasarana di SMK. Padahal, mata pelajaran tersebut memiliki karakteristik yang berbeda karena memuat materi mengenai pengelolaan fasilitas, tata ruang, dan prosedur administrasi sarana dan prasarana yang bersifat aplikatif serta membutuhkan visualisasi yang lebih konkret agar peserta didik mampu memahami penerapannya dalam dunia kerja. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis Heyzine pada mata pelajaran Pengelolaan Sarana dan Prasarana memiliki urgensi tersendiri karena tidak hanya memanfaatkan teknologi digital, tetapi juga dirancang sesuai dengan karakteristik materi vokasi dan kebutuhan belajar peserta didik di SMK.

Secara keseluruhan, temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* digital tidak hanya layak secara pengembangan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Alya et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan *flipbook* dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif.

Sejalan dengan penelitian ini, peneliti mengangkat konteks pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran sarana dan prasarana di SMK. Mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana merupakan salah satu mata pelajaran dalam program keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) yang diajarkan pada kelas XI, baik pada semester ganjil maupun genap. Mata pelajaran ini mencakup berbagai kompetensi dasar yang berkaitan dengan pengelolaan fasilitas dan lingkungan kerja perkantoran, yang bersifat konseptual

dan membutuhkan pemahaman yang baik agar siswa mampu mengaplikasikannya dalam konteks dunia kerja (Isnaini et al., 2022).

Sejumlah penelitian juga telah mengkaji pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada berbagai konteks pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Tia et al., (2026) mengembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis Heyzine untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. Selanjutnya, Kaimarehe et al., (2026) mengembangkan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran Administrasi Umum kelas XI MPLB di SMKN 62 Jakarta dengan menggunakan aplikasi Canva. Selain itu, Nugraha et al., (2023) mengembangkan e-modul *flipbook* untuk materi teks eksposisi pada peserta didik kelas X SMA dengan menggunakan platform Heyzine.

Dengan mempertimbangkan beberapa penelitian tersebut, Heyzine dinilai sebagai platform yang sesuai karena mampu mengintegrasikan berbagai fitur interaktif, seperti teks, gambar, video, dan audio yang dapat mendukung beragam gaya belajar siswa. Heyzine merupakan platform yang dapat mengonversi file PDF menjadi *flipbook* secara online tanpa perlu mengunduh aplikasi (Tia et al., 2026), sehingga memudahkan guru maupun siswa dalam mengakses materi pembelajaran secara fleksibel.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* digital, termasuk yang dikembangkan menggunakan platform Heyzine, telah banyak diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan terbukti valid serta efektif dalam mendukung proses pembelajaran (Tia et al., 2026; Kaimarehe et al., 2026; Nugraha et al., 2023). Namun demikian,

penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran umum, seperti matematika, bahasa Indonesia, maupun administrasi umum, sehingga belum banyak mengkaji pengembangan *flipbook* digital pada mata pelajaran Pengelolaan Sarana dan Prasarana di SMK yang memiliki karakteristik materi lebih aplikatif serta menuntut kemampuan peserta didik dalam memahami konsep sekaligus penerapannya pada lingkungan kerja perkantoran. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada pengujian kelayakan media dan peningkatan hasil belajar secara umum, sementara pengembangan media yang dirancang sesuai karakteristik materi sarana dan prasarana serta kebutuhan peserta didik SMK masih relatif terbatas.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu tersebut masih berfokus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah umum, seperti SD dan SMA, serta pada mata pelajaran yang bersifat umum. Selain itu, penelitian yang ada juga belum secara spesifik mengkaji pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran Pengelolaan Sarana dan Prasarana di SMK yang memiliki karakteristik materi bersifat aplikatif dan membutuhkan visualisasi yang lebih konkret. Di sisi lain, penelitian sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada pengujian kelayakan media atau peningkatan hasil belajar secara umum, sehingga belum banyak mengembangkan media yang dirancang sesuai karakteristik pembelajaran vokasi, khususnya pada materi Pengelolaan Sarana dan Prasarana yang menuntut keterkaitan antara konsep dan penerapannya dalam dunia kerja. Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital berbasis Heyzine yang dirancang secara

khusus sesuai karakteristik materi Pengelolaan Sarana dan Prasarana di SMK dengan mengintegrasikan berbagai fitur interaktif, seperti video pembelajaran, QR Code, permainan edukatif, rangkuman materi, dan latihan soal dalam satu media pembelajaran digital. Pengembangan media ini tidak hanya berorientasi pada penyajian materi secara digital, tetapi juga disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran vokasi serta diuji melalui aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis Heyzine sebagai media yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pengelolaan Sarana dan Prasarana di SMKS Tirta Sari Surya.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Merujuk berdasarkan latar belakang yang telah disajikan, maka Peneliti merumuskan beberapa hal yang akan diangkat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Heyzine untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)?
2. Bagaimana validitas Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Heyzine untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)?
3. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Heyzine untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)?

4. Bagaimana efektivitas Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Heyzine untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan dari penelitian ini yang mengacu dari pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan Peneliti sebelumnya, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Heyzine untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).
2. Untuk mengetahui validitas Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Heyzine untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).
3. Untuk mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Heyzine untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).
4. Untuk mengetahui efektivitas Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Heyzine untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung pengembangan ilmu pengetahuan, terutama tentang pendidikan administrasi perkantoran. Selain itu, penelitian ini dapat berkontribusi dalam memperkaya kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis digital, khususnya digital flipbook

untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tentang sarana dan prasarana. Beberapa kesimpulan awal dari penelitian ini bertujuan untuk menciptakan landasan ilmiah bagi penelitian lanjutan yang berkaitan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, pengalaman, dan kompetensi peneliti dalam menciptakan media pembelajaran digital serta menerapkan teori yang diperoleh selama studi ke dalam praktik.

2. Bagi Satuan Pendidikan

Penelitian ini diharapkan mampu menambah khazanah pengetahuan, khususnya tentang media pembelajaran berbasis digital di Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam menciptakan media pembelajaran baru serta dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di era digital.

3. Bagi Pendidik

Sebaliknya, penelitian ini diperkirakan dapat berfungsi sebagai alternatif dalam menciptakan media pembelajaran yang membantu secara langsung kegiatan belajar mandiri berbasis bukti dan membantu dosen dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih sistematis, menarik, dan relevan untuk mendukung pemahaman setiap siswa.

4. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sarana dan prasarana melalui penggunaan media

pembelajaran *flipbook* digital yang interaktif dan menarik, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

