

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pengembangan potensi manusia melalui pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Dengan demikian, pendidikan memberikan kesempatan kepada seseorang untuk mengasah, mengembangkan dan mengoptimalkan kemampuan mereka. Melalui pendidikan, potensi manusia akan berkembang menjadi individu yang berpikir logis dan memiliki sikap yang termanifestasi melalui pendidikan dan perilaku positifnya (Ni Made Suarningsih et al., 2024). Pendidikan dapat mengubah individu dari berperilaku tidak baik menjadi berperilaku baik, dan dari tidak tahu banyak hal menjadi tahu banyak hal. Pendidikan didefinisikan sebagai upaya manusia untuk menjadi lebih baik. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, proses tersebut dilaksanakan melalui tindakan yang disengaja dan terstruktur demi menciptakan kondisi lingkungan yang lebih ideal guna mengaktualisasikan seluruh potensi peserta didik. Cakupan pengembangan potensi ini meliputi pematangan kecerdasan, pembentukan moralitas luhur, serta penguasaan keterampilan yang diperlukan untuk menyokong keberlangsungan hidup di tingkat individu, masyarakat, hingga skala berbangsa dan bernegara (Banurea et al., 2023). Dari pengertian tersebut, dikatakan bahwa pendidikan harus direncanakan dan dipikirkan secara matang, karena pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana.

Dinamika serta evolusi dalam tatanan penyelenggaraan pendidikan berlangsung secara berkesinambungan agar senantiasa harmonis dan berorientasi pada pencapaian sasaran edukatif tersebut. Di era digital saat ini, kualitas pendidikan perlu terus dikembangkan agar dapat diakses oleh semua orang. Oleh karena itu, teknologi Pendidikan menjadi salah satu cara untuk memecahkan masalah pada dunia pendidikan pada saat ini, pencapaian tersebut tidak terlepas dari profesionalisme guru. Kemajuan pendidikan suatu bangsa sangat ditopang oleh keberadaan pendidik sebagai

figur merancang, mengimplementasikan, sekaligus mengukur efektivitas tahapan pembelajaran. Signifikansi peran ini sedemikian sentral sehingga tidak ada satu unsur pun yang mampu menggantikan kependudukan (Andi Sadriani et al., 2023). Dengan berkembangnya teknologi informasi, dunia pendidikan mulai mengalami perubahan yang signifikan, ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi informasi dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan (Aspi, n.d.). Memasuki kurun abad ke-21 yang identik dengan era digital, para pendidik dihadapkan pada tuntutan yang semakin kuat untuk bersikap proaktif, berpikir kritis, melahirkan terobosan inovatif, berdaya cipta, serta menjalin kolaborasi dalam merespon pesatnya kemajuan teknologi agar penguasaan kapasitas tersebut menjadi kunci agar praktisi pendidikan mampu menyelaraskan diri dengan kecenderungan pendekatan intruksional kontemporer (Andi Sadriani et al., 2023).

Dalam kerangka tersebut, pembelajaran di SMK diarahkan untuk mempersiapkan siswa agar siap menghadapi dunia kerja, sesuai dengan kebijakan kurikulum merdeka. Menurut I. Sari & Gumindari, (2022), inisiatif Merdeka Belajar merepresentasikan lompatan strategi dalam orientasi edukasi yang berfokus pada peningkatan mutu sumber daya manusia. Kebijakan ini tidak sekedar difungsikan sebagai jawaban atas berbagai tantangan masa depan, melainkan turut menghadirkan dinamika serta arah anyar dalam proses instruksional yang merangsang daya pikir, kreativitas, dan sikap kritis peserta didik. Melalui skema Kurikulum merdeka, para pengajar memperoleh fleksibilitas untuk menyajikan pembelajaran bermutu tinggi yang diadaptasikan secara presisi dengan kebutuhan adaptif serta konteks lingkungan para siswa (Mulawarman & Masruhim, n.d.).

Sejalan dengan hal tersebut, mata pelajaran Humas dan Keprotokolan pada program keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) berfokus pada pengembangan kemampuan komunikasi publik secara profesional serta keterampilan dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan sesuai dengan ketentuan yang berlaku (Permana &

Puspasari, 2020). Sumber belajar yang lengkap, terorganisir, dan mudah dipahami sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran. Guru sangat penting dalam menyediakan lingkungan dan memanfaatkan teknologi untuk membuat proses pembelajaran lebih fleksibel dan bermakna (Manzil et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal dan penyebaran angket kepada siswa kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) SMKS Tirta Sari Surya, diketahui bahwa Sebagian besar siswa menilai buku paket yang digunakan pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan belum mencakup seluruh capaian pembelajaran yang ditetapkan kurikulum. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.1, sebanyak 31,4% siswa menyatakan sangat tidak setuju dan 68,8% menyatakan tidak setuju bahwa materi Humas dan Keprotokolan yang dipelajari saat ini tersedia secara lengkap dalam buku. Hasil menunjukan bahwa Sebagian besar siswa



Gambar 1. 1 Cakupan Materi Humas dan Keprotokolan
menilai buku paket yang digunakan masih memiliki keterbatasan dalam memahami materi secara keseluruhan.

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2026)

Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung di kelas juga belum sepenuhnya mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal. Data ini didukung berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan

menunjukkan bahwa 60% siswa masih banyak yang memperoleh nilai dibawah persentase ketuntasan (KKM). Pembelajaran juga masih cenderung menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar masih terbatas. Penggunaan media pembelajaran juga masih kurang bervariasi dan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital secara optimal.

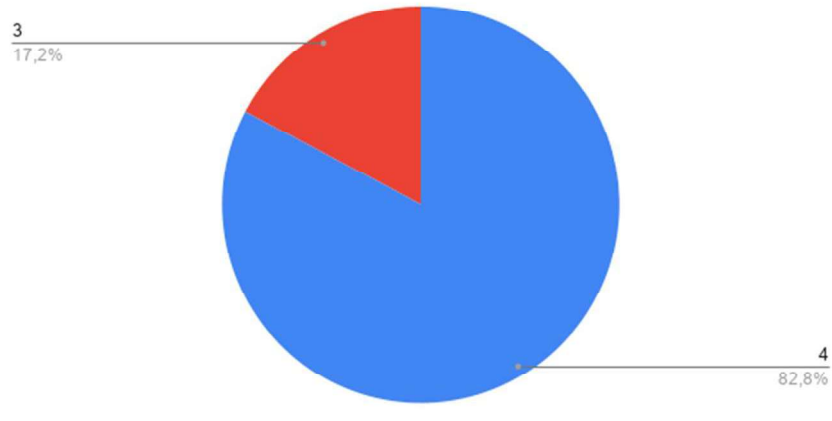
Oleh karena itu, buku paket yang terbatas membuat pembelajaran menjadi kurang efektif, terutama bagi siswa yang belajar sendiri di rumah. Mata pelajaran Humas dan Keprotokolan memiliki lingkup materi yang luas sehingga tidak mungkin membahas semua topik dalam satu buku. Situasi ini menimbulkan perbedaan antara kebutuhan kurikulum dan sumber belajar yang tersedia di sekolah. Dengan demikian, media pembelajaran harus dapat mengintegrasikan semua materi secara sistematis, interaktif, dan relevan dengan tujuan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lebih baik dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Untuk mengatasi masalah yang ada saat ini, diperlukan inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran *Flipbook* berbasis canva adalah salah satu yang memenuhi kriteria tersebut, ini dianggap sebagai metode yang tepat untuk mendukung pembelajaran interaktif dan efektif (I. M. Dewi & Setyasto, 2024).

Dengan mengintegrasikan Canva dan platform digital seperti *Flipbook* tidak hanya menonjolkan aspek visual tetapi juga interaktif, fleksibel, dan mendukung pembelajaran mandiri. Media seperti ini diharapkan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, meningkatkan kemampuan mereka menyerap materi, dan meningkatkan keterampilan literasi mereka secara keseluruhan (Prastowo et al., n.d.-a).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Flipbook* membantu dalam proses pembelajaran. Salah satu contoh penelitian yang dilakukan oleh Fitriani & U.S (2025) dengan membuat *Flipbook* berbasis Discovery Learning yang digunakan dengan canva. *Flipbook* ini terbukti sah dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi siswa dan

meningkatkan pemahaman mereka tentang materi. Utari et al. (2023) dalam penelitiannya menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (PBL) untuk membuat e-modul pembelajaran fisika berbasis *Flipbook* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa.

Saya tertarik untuk menggunakan media pembelajaran flipbook berbasis canva untuk mata pelajaran Humas dan Keprotokolan



Gambar 1. 2 Ketertarikan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Flipbook berbasis Canva pada Mata Pelajaran Humas dan Keprotokolan

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2026)

Sebagian besar peserta didik kelas XI MPLB di SMKS Tirta Sari Surya menyatakan ingin menggunakan *Flipbook* sebagai alat pembelajaran, seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.2. Bahan ajar yang lebih kreatif, interaktif, dan mudah di akses jelas diperlukan. Akibatnya, tenaga pendidik diharapkan dapat berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan siswa di era digital. Menurut Prastowo et al., (2025) salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pengembangan *Flipbook* berbasis Canva. Namun demikian, pengembangan media pembelajaran tersebut perlu dilakukan secara sistematis serta diuji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar.

Flipbook berbasis canva diharapkan dapat mengatasi keterbatasan bahan ajar yang ada dan juga berfungsi sebagai media pembelajaran tambahan selain buku paket dan PowerPoint. Dengan adanya *Flipbook*,

peserta didik akan lebih mudah menemukan materi dari berbagai sumber karena materi humas dan keprotokolan selama satu semester dapat disajikan secara sistematis, visual, dan mudah dipahami. Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyusun skripsi dengan judul “pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Humas dan Keprotokolan kelas XI di SMKS Tirta Sari Surya”.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, penulis menarik masalah yang akan diteliti yaitu pembuatan media pembelajaran *Flipbook* berbasis canva untuk mata pelajaran Humas dan Keprotokolan kelas XI MPLB di SMKS Tirta Sari Surya. Peneliti membagi topik masalah tersebut menjadi pertanyaan penelitian, yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis Canva pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan di SMKS Tirta Sari Surya ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis Canva pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan di SMKS Tirta Sari Surya ?
3. Bagaimana media pembelajaran *flipbook* berbasis canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan di SMKS Tirta Sari Surya ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang proses pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis Canva pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan di SMKS Tirta Sari Surya
2. Menganalisis kelayakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis Canva pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan di SMKS Tirta Sari Surya.

3. Mengetahui bagaimana media pembelajaran *Flipbook* berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan di SMKS Tirta Sari Surya

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

- a. Mengembangkan pengetahuan melalui pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran digital, terutama *Flipbook* berbasis canva untuk SMK
- b. Memberi kontribusi pada teori desain pembelajaran generasi Z yang interaktif dan berbasis teknologi.

1.4.2 Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Hasilnya memberi peneliti keterampilan langsung dalam merancang, mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran digital. Kegiatan ini membantu mereka memahami implementasi teori pembelajaran dan teknologi pendidikan di SMK, serta mengajarkan siswa keterampilan analisis rasional, kreatif, analitis untuk menyelesaikan masalah pembelajaran.

- b. Bagi Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Hasil ini harus diterapkan pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis, terutama program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Produk media pembelajaran yang dibuat dapat digunakan sebagai referensi akademik dan sumber pembelajaran tambahan dalam kegiatan perkuliahan yang membahas berbasis digital. Selain itu, hasil ini dapat menambah daftar penelitian teknologi pembelajaran.

- c. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran *Flipbook* berbasis Canva memudahkan siswa mempelajari materi dengan cara menarik, interaktif, dan

kontekstual. Melalui paparan visual yang menarik dan bahan terstruktur yang diharapkan, media ini memungkinkan siswa belajar mandiri kapan pun dan Dimana pun. Diharapkan antusiasme dan dorongan belajar siswa akan meningkat dan mereka akan lebih memahami materi secara lebih optimal.

d. Bagi Guru

Hasil ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru saat mereka membuat strategi dan inovasi pembelajaran yang berfokus pada penggunaan teknologi digital. Buku *Flipbook* berbasis Canva dapat menjadi alternatif yang interaktif, efektif, dan sesuai dengan peserta didik. Temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan prinsi dan persyaratan kurikulum Merdeka dan sesuai dengan perkembangan teknologi Pendidikan.

e. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan akan mendukung penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Flipbook* media berbasis Canva dapat membantu memasukan pembelajaran digital ke dalam kebijakan Pendidikan nasional dan menjadi model pengembangan media inovatif untuk mata pelajaran lain, ini akan membantu menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, fleksibel, dan berfokus pada peningkatan kualitas Pendidikan di sekolah.