BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan sedang mengalami revolusi perubahan yang luar biasa akibat Industri 4.0. Indonesia, dengan keberagaman peradaban dan populasi terbesar keempat di dunia, perlu bersiap-siap menghadapi tantangan revolusi industri keempat. Kemajuan informasi dan teknologi akan diutamakan di era 4.0. Indonesia tidak dapat bertahan tanpa adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah salah satu teknik untuk mencapai sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan mempunyai nilai dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa yang sejahtera dan memiliki masa depan yang bermanfaat untuk bangsa dan negara. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang berkaitan dengan pendidikan akan memberikan dampak pada kualitas sumber daya manusia (SDM). Kemajuan IPTEK di bidang pendidikan perlu disesuaikan dengan keadaan baru yang diakibatkan oleh perubahan masyarakat. Sekolah merupakan salah satu pihak yang terkena dampak paling langsung. Sekolah sebagai lingkungan belajar lebih dari sekedar bangunan, tetapi juga merupakan sistem jaringan yang menggunakan informasi teknologi untuk belajar.

Seiring kemajuan teknologi informasi, guru harus memanfaatkan teknologi untuk membantu siswa belajar. Di bidang pendidikan, menggabungkan

teknologi digital adalah cara terbaik untuk meningkatkan pembelajaran kolaboratif. Pemanfaatan teknologi dalam penciptaan materi pembelajaran dapat mendorong siswa untuk memahami konten secara lebih mendalam. Hal ini juga bisa meningkatkan kecakapan siswa dalam menelaah materi yang kemudian akan memberikan pengaruh yang positif pada hasil belajar siswa.

Media pembelajaran ialah teknologi yang dipakai di kelas untuk memberikan informasi dengan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan guru mempresentasikan materi dengan lebih efektif selama proses pengajaran di sekolah. Ini menjadi solusi untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Guru dan siswa harus berkolaborasi dengan baik untuk mewujudkan lingkungan belajar yang inovatif dan menyenangkan. Teknologi dapat membantu instruktur mengembangkan pengalaman belajar yang lebih kreatif dan beragam sekaligus menghindari rasa bosan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran telah menghasilkan berbagai inovasi termasuk penggunaan media pembelajaran, materi ajar, dan sumber belajar berbasis teknologi. Munculnya beragam media atau bahan ajar, seperti video animasi dan modul pembelajaran yang bisa diakses melalui perangkat *smartphone* merupakan salah satu dari manfaat penerapan teknologi dalam pendidikan. Namun, penggunaan teknologi ini tetap harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar efektif dalam mencapai hasil yang diinginkan (Buchori & Harun, 2020).

Pengembangan media pembelajaran digital dianggap efektif dan praktis. Dengan adanya media pembelajaran digital, proses pembelajaran bisa dipakai

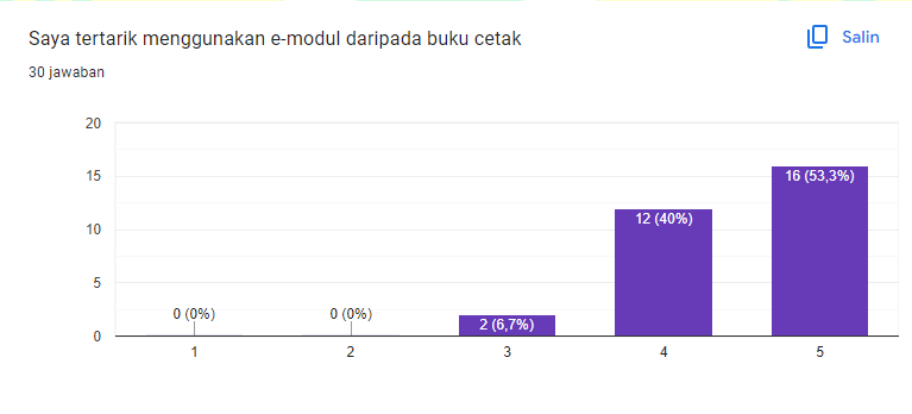
di mana pun, dan kapan pun, serta mengikuti pendekatan "*Student Centered*" yang menekankan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Bentuk dari pengembangan media digital sangat beragam salah satu contohnya adalah modul elektronik (*e-modul*).

E-modul ialah sebuah platform belajar mandiri yang tersusun dalam format digital. Tujuannya adalah untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang diinginkan serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan aplikasi tersebut. Siswa dapat menggunakan media elektronik untuk belajar secara mandiri dengan *e-modul. E*-modul memainkan peranan penting dalam pembelajaran. Penggunaan modul elektronik mendorong keberhasilan pembelajaran dengan membantu siswa yang memiliki masalah belajar, memudahkan siswa mempelajari materi secara terstruktur dan sistematis, serta menyajikan konten secara berurutan. *E-modul* mencakup materi dan soal latihan untuk membantu siswa mempelajari konten atau materi. Oleh karena itu, e-*modul* cocok digunakan sebagai media pembelajaran disemua elemen salah satunya, yaitu elemen layanan bisnis dan logistik. Guru juga bisa memberikan contoh berupa video maupun gambar sehingga siswa dapat lebih memahami bagaimana konsep layanan bisnis logistik dengan menggunakan *e-modul*.

Namun berdasarkan fakta yang terlihat selama proses pembelajaran dilaksanakan, sumber belajar yang digunakan relatif sedikit sehingga sebagian besar siswa dan guru masih menggunakan buku teks sebagai sumber belajarnya. Meskipun beberapa guru telah mulai menggunakan *e-modul*,

sebagian besar *e-modul* menyerupai buku teks digital, meskipun ada sedikit perbedaan.

Berdasarkan hasil observasi penelitian tentang permasalahan pembelajaran yang muncul di SMKN 1 Bogor Kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) pada elemen layanan bisnis dan logistik bahan ajar yang dipakai sudah dikatakan memenuhi dalam menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Artinya, ada buku pelajaran yang sekolah sediakan dan setiap siswa mempunyai salinan buku tersebut, akan tetapi permasalahan yang timbul adalah minat membaca siswa tergolong rendah karena siswa lebih tertarik memakai *gadget* dibandingkan memakai buku cetak ketika aktivitas pembelajarannya yang disebabkan dari adanya perkembangan zaman yang sudah semakin canggih. Hal ini didukung oleh Ricu Sidiq & Najuah, (2020) dalam jurnal Widiana & Rosy, (2021) mengungkapkan, bahwa saat ini khususnya di kalangan remaja, modul cetak umumnya dianggap terlalu monoton sehingga kurang menarik.

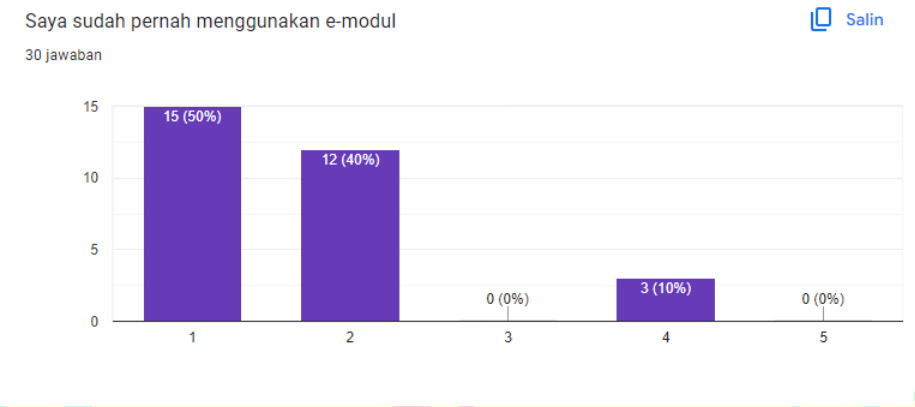


Gambar 1. 1 Ketertarikan siswa terhadap penggunaan *e-modul*

Sumber: Diolah oleh penulis, 2024

Dengan didasarkan hasil pra-riset peneliti dengan penggunaan kuisioner dengan total 30 siswa sebagai responden. Sebanyak dua siswa dengan persentase 6,7% menjawab ragu-ragu, 12 siswa dengan persentase 40% memberikan jawaban setuju, dan 16 siswa dengan persentase 53,3% memberikan jawaban sangat setuju. Artinya, banyak siswa yang lebih tertarik menggunakan *e-modul* dibandingkan buku cetak atau buku teks. Namun, banyak guru yang masih mengandalkan buku cetak sebagai sumber belajar utama mereka dan belum menyertakan modul elektronik, yang sering dikenal sebagai *e-modul*. Akibatnya siswa cepat kehilangan minat belajar dan mencari kepentingan sendiri selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil belajar menjadi kurang optimal dikarenakan tingkat pengetahuan siswa yang berbeda-beda.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu diketahui bahwa guru harus kreatif dalam membuat materi pembelajaran karena pemahaman perserta didik tidak sama. Hal ini akan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan memahami materi sesuai dengan kapasitas belajar masing-masing. Dalam hal tersebut, tentunya teknologi digital sangat berperan aktif. Pesatnya perkembangan membawa perubahan besar dibidang kehidupan termasuk pendidikan dengan melakukan pengembangan suatu media pembelajaran. *E-modul* ialah salah satu media yang bisa dikembangkan.



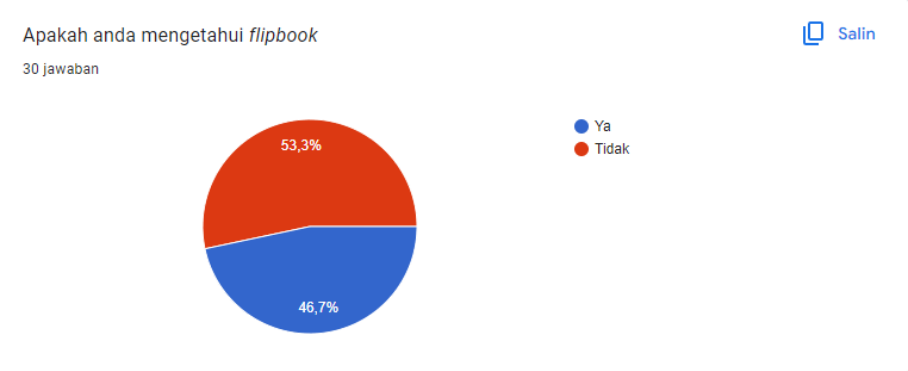
Gambar 1. 2 pernah atau tidak dalam menggunakan *e-modul*

Sumber: Diolah oleh penulis, 2024

Dari hasil pra-riset dapat dilihat pada data di atas yang menunjukkan persentase penggunaan *e-modul* di kelas X MPLB SMK Negeri 1 Bogor, sebanyak 15 siswa dengan persentase 50% memberikan jawaban sangat tidak setuju, 12 siswa dengan persentase 40% memberikan jawaban tidak setuju, dan tiga siswa dengan persentase 10% memberikan jawaban setuju. Artinya, sebanyak 90% atau 27 siswa dari total 30 siswa belum pernah menggunakan *e-modul*. Sebenarnya, mengintegrasikan *e-modul* di dalam kelas akan mempermudah pengajar untuk memberikan informasi kepada siswa, yang kemudian dapat menggunakan website atau aplikasi yang bisa didapatkan melalui *smartphone* untuk belajar kapanpun dan dimanapun. Hal ini dikarenakan para pengajar memiliki sumber daya dan waktu yang terbatas untuk membuat materi pembelajaran sehingga buku cetak masih menjadi media utama yang digunakan. Oleh karena itu, peneliti berinovasi dengan membuat *e-modul* berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran.

Flipbook merupakan buku digital yang bisa menampilkan teks, gambar, suara, dan video dalam format yang menarik untuk menumbuhkan minat dan

pemahaman siswa terhadap proses belajar mengajar. Guru dapat menyajikan rencana pembelajaran elektronik yang lebih menarik dengan dukungan teknologi dengan memanfaatkan flipbook. Ini menggabungkan animasi, video, audio, dan elemen lain yang membuat pengalaman belajar menjadi menarik dan tidak monoton. Penelitian oleh Fitrayani dan Hunaepi (2016) mendukung gagasan, bahwa pengembangan modul elektronik yang disertai dengan audio dan video yang berbasis pada platform *smartphone android* bisa dijadikan sumber belajar mandiri untuk para siswa (Widiana & Rosy, 2021).



Gambar 1. 3 Pengetahuan tentang *flipbook*

Sumber: Diolah oleh penulis, 2024

Selain itu, juga pada di atas menunjukkan tidak semua siswa mengenal atau mengetahui *flipbook.* Dapat dilihat pada data tersebut, terdapat 53,3% siswa belum mengetahui *flipbook* dan 46,7% siswa sudah mengetahui *flipbook.* Hal ini menandakan bahwa penggunaan media *flipbook* tidak semuanya tahu. Untuk membantu siswa menyerap materi dengan lebih baik di kelas, peneliti akan membuat alat pembelajaran interaktif kali ini dan bekerja sama dengan guru untuk menyediakan materi yang lebih menarik dan bervariasi. Karena hal tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian mengenai

"Pengembangan Modul Elektronik Berbasis *Flipbook* pada Elemen Layanan Bisnis dan Logistik di SMK Negeri 1 Bogor".

1.2 Fokus Penelitian

Dengan didasarkan latar belakang masalah, terdapat beberapa masalah yang menjadi fokus penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook* pada elemen Layanan Bisnis dan logistik.
2. Kelayakan *e-modul* berbasis *flipbook* pada elemen layanan bisnis dan logistik.
3. Kepraktisan *e-modul* berbasis *flipbook* pada elemen layanan bisnis dan logistik.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dengan didasarkan fokus penelitian yang sudah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada elemen layanan bisnis dan logistik kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB)?
2. Bagaimana kelayakan *e-modul* berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran pada elemen layanan bisnis dan logistik kelas X MPLB?
3. Bagaimana kepraktisan *e-modul* berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran pada elemen layanan bisnis dan logsitik kelas X MPLB?

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan didasarkan rumusan masalah yang sudah dirumuskan di atas, maka terdapat tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada elemen layanan bisnis dan logistik kelas X MPLB.
2. Mengetahui kelayakan *e-modul* berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran pada elemen layanan bisnis dan logistik kelas X MPLB.
3. Mengetahui kepraktisan *e-modul* berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran pada elemen layanan bisnis dan logistik kelas X MPLB.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis, temuan dari penelitian ini diharapkan bisa dijadikan acuan atau sumber bahan bagi peneliti di kemudian hari yang ingin melaksanakan penelitian terkait. Para pendidik dapat menggunakan penelitian ini sebagai panduan dalam membuat media pembelajaran flipbook dalam peningkatan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

   Manfaat praktis yang bisa diperoleh dari penelitian ini diantaranya yaitu:

   a. Bagi tenaga pendidik

      Diharapkan bahwa penelitian dengan menggunakan media *flipbook* akan memudahkan pengajar ketika penyampaian materi pembelajaran dan tugas pekerjaan rumah kepada siswa. Diharapkan penelitian ini

akan menginspirasi para pendidik untuk menghasilkan modul-modul pembelajaran yang berkualitas.

b. Bagi siswa

Dengan memanfaatkan keunggulan yang dimiliki oleh *flipbook*, penelitian mengenai media *flipbook* sebagai media pembelajaran alternatif pengganti buku diharapkan bisa memberikan peningkatan hasil belajar siswa melalui pengembangan minat dan motivasi belajar.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini bisa dijadikan masukan dalam peningkatan proses pembelajaran siswa sehingga bisa menyebabkan kenaikan hasil belajar.