

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memiliki dampak yang signifikan pada sejumlah bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Kemajuan ini mendorong inovasi dalam bahan pendidikan, menghasilkan transformasi berkelanjutan dari strategi dan sumber daya pengajaran. Di era globalisasi, sektor pendidikan harus mampu menjaga kecepatan dengan kemajuan yang cepat dalam teknologi, informasi, dan komunikasi untuk menciptakan kurikulum untuk tingkat pendidikan yang berbeda. Di dunia modern, teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan. Pasal 40 (1) (g) Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Pendidikan Nasional, yang memerintahkan agar kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dipertimbangkan dalam mengembangkan kurikulum di semua tingkatan pendidikan, mengkonfirmasi hal ini.

Menurut Susilawati & Rusdinal (2022), perkembangan teknologi menghasilkan pergeseran paradigma dalam dunia pendidikan, dimana teknologi menghasilkan perkembangan yang mendunia yang pada akhirnya mempengaruhi proses pembelajaran. Seorang pendidik harus mengembangkan dan melakukan penyesuaian dalam kegiatan pembelajaran agar sejalan dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi saat ini menjadi salah satu pilihan untuk menciptakan materi pendidikan yang beragam.

Pemanfaatan teknologi masih terbatas dan membuat siswa merasa kurang aktif dan bosan. Menurut Siddik & Kholisho (2019), Guru harus membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif untuk memotivasi siswa agar dapat belajar secara efektif, baik secara individu maupun di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu cara yang dapat dilakukan oleh para guru untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan kreatif bagi para siswanya.

Dari hasil wawancara bersama kepala program SMK Tunas Pembangunan diketahui bahwa pembelajaran kurang berhasil dan efektif. Peserta didik masih pasif dalam mengikuti kegiatan belajar. Peserta didik juga kesulitan untuk memahami informasi, membuat hubungan antar konsep, dan memecahkan masalah, yang mengakibatkan rendahnya antusiasme siswa dalam belajar. Guru hanya menggunakan buku cetak, LKS dan Power Point sebagai sumber belajar, yang membuat siswa bosan. Hal ini merupakan hasil dari kurangnya sumber daya pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan pemahaman siswa. Siswa dalam pembelajaran ini kurang terlibat dalam proses belajar mereka, karena kurang termotivasi untuk belajar, dan tidak dapat belajar sendiri tanpa bimbingan dari guru. Oleh karena itu, guru harus mampu menerapkan isi materi pembelajaran berupa *e-modul* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan informasi wawancara diatas, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukannya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan semangat, minat, dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi yang kreatif untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang harus

dihadapi. Sejalan dengan pendapat Muammar & Suhartina (2018), salah satu cara menarik minat peserta didik dengan cara memberikan media pembelajaran yang bervariasi dan berbasis teknologi. Salah satu kemajuan yang dapat dicapai dalam hal penerapan teknologi di dunia pendidikan adalah penggunaan bahan ajar berbasis elektronik. Proses pembelajaran melibatkan penggunaan sumber daya elektronik, yang sering dikenal sebagai modul elektronik atau *e-modul* (Lastri, 2023).

Modul elektronik (*e-modul*) adalah buku pelajaran yang disusun secara sistematis yang dapat menampilkan informasi. *E-modul* menyediakan informasi dan tugas untuk membantu siswa belajar lebih efektif. Pembuatan *e-modul* diperlukan karena dapat membantu siswa memahami topik dan meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar (Laraphaty et al., 2021). Keuntungan *e-modul* sebagai bahan ajar terletak pada komunikasi dua arah, interaktif dan strukturnya lebih jelas (Rahmadhani et al., 2021).

Salah satu *e-modul* yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah *flipbook*. *Flipbook* adalah aplikasi yang memiliki fitur seperti membuka halaman buku tetapi didukung dengan media digital seperti animasi, gambar, video, dan audio. *Flipbook* juga membuat sebuah bahan ajar lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik dan menjadi fasilitas bagi guru dalam menjelaskan materi (Dayanti et al., 2021). Salah satu *software* yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran interaktif berupa *flipbook* adalah *heyzine flipbook*.

Menurut Manzil et al. (2022), *Heyzine flipbook* adalah alat *online* gratis yang mengonversi *file PDF* menjadi *flipbook* dengan menawarkan efek buku elektronik yang terbuka di setiap halaman seperti buku sungguhan. *Flipbook e-modul* memiliki beberapa aspek unik seperti animasi, visual bergerak, musik, film, dan audio. Peneliti akan membuat materi di *word* selanjutnya menyimpan materi tersebut dalam bentuk *PDF*. Nantinya *file PDF* tersebut akan dikonversi menjadi *flipbook* dengan menggunakan *heyzine flipbook*. Peneliti akan menambahkan video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

Sejalan dengan penelitian Nugraha et al. (2023), pengembangan e-modul berbasis *flipbook heyzine* telah diuji coba dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi teks eksposisi kelas X di SMA Fajrul Islam. *Flipbook heyzine* ini efektif sebagai media pembelajaran dibanding dengan modul cetak karena berpengaruh secara signifikan. Selain itu, penelitian Peedro Widyasari et al. (2024), dilihat dari uji coba kelayakan dan uji coba efektifitas di kelas XI Jurusan Akomodasi Perhotelan SMKN 38 Jakarta, media pembelajaran *flipbook* dinyatakan sangat layak dan sesuai dengan proses pembelajaran. Media pembelajaran *flipbook* ini membuat peserta didik menjadi minat kembali dalam belajar dan fleksibel untuk digunakan.

Dari hasil wawancara peneliti di SMK Tunas Pembangunan dan didukung dengan data penelitian yang sudah ada maka, media pembelajaran berbasis *flipbook* dapat berfungsi mengatasi masalah pada studi pendahulu yang biasanya kegiatan belajar mengajar dilakukan secara konvensional dan

memiliki berbagai keterbatasan sehingga harus mengalami perubahan yang lebih maju. Dengan adanya media pembelajaran *flipbook* dapat membantu mengatasi masalah yang terjadi di sekolah, *flipbook* bertujuan untuk membantu siswa memahami mata pelajaran yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti akan mengangkat judul skripsi “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Pada Materi Sikap dan Perilaku Wirausaha di Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI SMK Tunas Pembangunan**”.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis menarik pokok permasalahan yang akan diteliti yaitu bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada Materi Sikap dan Perilaku Wirausaha di mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI SMK Tunas Pembangunan. Dari pokok permasalahan tersebut, penulis menjabarkan ke dalam pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Bagaimana tahapan/proses dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada Materi Sikap dan Perilaku Wirausaha di mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI SMK Tunas Pembangunan?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran berbasis *flipbook* pada Materi Sikap dan Perilaku Wirausaha di mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI SMK Tunas Pembangunan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan dari pertanyaan penelitian diatas adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada Materi Sikap dan Perilaku Wirausaha di mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI SMK Tunas Pembangunan.
2. Memperoleh informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran berbasis *flipbook* pada Materi Sikap dan Perilaku Wirausaha di mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI SMK Tunas Pembangunan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian dan pengembangan ini digunakan dalam mengetahui bagaimana manfaat dari media pembelajaran berbasis *flipbook*.
 - b. Penelitian ini menjadi rujukan serta sumber perolehan informasi dan data sekunder bagi penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi sekolah untuk membangun sarana dan prasarana untuk kegiatan pembelajaran berbasis *flipbook*, serta membuat *flipbook* baru untuk mata pelajaran lainnya.
 - b. Bagi Guru

Guru dapat membuat media pembelajaran berbasis *flipbook* sebagai sumber alternatif untuk menjelaskan konsep-konsep sikap dan perilaku wirausaha. Dengan perubahan ini, diharapkan siswa akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

c. Bagi Peserta Didik

Untuk meningkatkan semangat belajar, peserta didik dapat menggunakan alat pembelajaran yang baru dan mudah dipahami. peserta didik akan lebih mudah mengakses materi pelajaran kapan saja dan dari mana saja dengan dibuatnya *flipbook* mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

