

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bukan suatu hal yang awam, dimana Pendidikan merupakan proses untuk dapat membuat siswa atau pelajar menjadi lebih tahu dan lebih mengenal jati dirinya. Setiap manusia yang dilahirkan ke dunia tentunya pasti memiliki sifat-sifat bawaan dalam dirinya, dimana sifat tersebut tentu yang dapat membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Peran penting Pendidikan juga berguna dalam hal ini, yakni sebagai sebuah arahan atau sebuah sarana untuk membimbing manusia. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nuraeni, menyatakan jika dalam ranah didik mendidik, guru ialah prasarana penting untuk dibutuhkan dalam membantu setiap manusia untuk dapat memperoleh suatu Pendidikan (Nuraeni, 2021).

Dalam mencapai tujuan pendidikan, diperlukan peran guru dalam prosesnya, dimana hal ini seringkali dikenal dengan proses pembelajaran. Seorang guru dituntut untuk dapat memahami mengenai perkembangan pesat teknologi yang semakin maju setiap saat. Mengingat semakin berkembangnya suatu zaman, sudah pasti metode pembelajaran yang diajarkan kepada pelajar juga harus mengikuti (Ertinez, 2022). Oleh karena itulah, guru harus memahami mengenai metode pembelajaran apa yang seharusnya dipersiapkan, karena bagaimanapun, generasi masa kini pasti lebih menyukai hal-hal yang cukup *update*, dimana hal tersebut pastinya sejalan dengan minat mereka untuk memperdalam diri dalam proses belajar.

Kemajuan Pendidikan di Indonesia tentu tidak lepas dari perkembangan teknologi yang menyertainya. Tetapi, kemajuan teknologi ini sering kali masih diselimuti beberapa problematika saat diterapkan dalam bidang Pendidikan. Problematika atau masalah tersebut berkaitan dengan proses penerapan

teknologi dan pengaplikasian teknologi dalam bidang Pendidikan. Masalah yang tidak kunjung selesai ini terdiri atas beberapa hal, namun untuk saat ini, penulis akan membahas mengenai proses penyebaran ilmu dalam suatu Pendidikan melalui jejaring internet. Berkembangnya internet seringkali tidak sejalan dalam penerapannya di beberapa aspek kehidupan, salah satunya Pendidikan. Hadirnya perkembangan teknologi seharusnya mempermudah proses dan metode pengajaran yang dilakukan di sekolah. Namun, seringkali hal ini belum dimanfaatkan sebaik mungkin, dalam artian metode pengajaran yang memanfaatkan media teknologi belum diterapkan secara merata di setiap sekolah.

Selain itu, seringkali juga terdapat problematika dalam penerapan sistem belajar, dimana cukup sering terjadi *misscommunication* atau kesalahpahaman makna pelajaran yang diterima oleh pelajar. Hal ini bukan tanpa alasan, melainkan karena terkadang terdapat kendala dalam proses penyampaian materi itu sendiri, atau mungkin terdapat kendala dari alat penyampaian bahan ajar tersebut. Kendala ini dapat terjadi kapan saja, dan tentunya dalam suatu proses pembelajaran, bukan suatu hal yang mustahil bahwa peserta didik bisa kapan saja memiliki kendala dalam pemahaman materi yang disampaikan (Wulandari, 2023) .

Kendala atau *misscommunication* ini dapat terjadi dan tentunya akan sulit dicegah, jika guru atau tenaga pendidik tidak berusaha mencari suatu alat atau metode yang dapat diterapkan untuk meminimalisasi hal tersebut. Terkadang, bukan hanya perihal kesalahpahaman materi saja yang diterima oleh peserta didik, namun peserta didik juga bisa terkendala ketidakmengertian atas seluruh materi yang disampaikan, apabila guru tersebut hanya menyampaikan materi secara lisan saja. Untuk meminimalisasi atau mengurangi kemungkinan-kemungkinan diatas, maka tidak sedikit seorang guru lebih memilih untuk menyusun strategi pembelajaran atau sarana belajar yang cukup efektif dan

cukup *update* mengikuti perkembangan zaman, agar tidak tertinggal oleh perkembangan teknologi.

Pada awalnya, setiap peserta didik akan mendapatkan buku paket cetak, dimana buku ini merupakan haknya sebagai siswa. Buku paket ini didapatkan pada setiap tingkatan jenjang Pendidikan yang dilalui, dan didapatkan pada setiap mata pelajaran yang mereka dapatkan. Namun, seiring dengan berjalannya waktu, keberadaan buku paket cetak ini semakin jarang ditemukan. Sementara pada dasarnya, guru sudah pasti memerlukan alat peraga, media, atau sarana dalam menyampaikan materi kepada siswa, dan sebagai alat untuk membagikan ilmu yang mereka miliki kepada peserta didiknya. Menurut Darsono, pendistribusian buku paket cetak pada saat ini memang terhambat karena seiring perkembangan zaman, lebih mudah untuk menggunakan buku elektronik dalam penerapan sehari-hari, namun penggunaan buku elektronik ini seringkali memiliki hambatan karena peserta didik tidak memiliki akses internet ataupun perangkat yang memadai (Darsono, 2021).

Dalam sebuah sistematika dalam dunia pendidikan, setiap pemilihan materi yang diampu oleh masing-masing peserta didik, tentu menjuru pada setiap jurusan siswa tersebut. Tidak terkecuali dengan peserta didik di SMKN 14 Jakarta. SMKN 14 Jakarta di Jakarta Pusat ini terbilang cukup dikenal dan termasuk ramai peminat. Hal ini dikarenakan, sekolah ini mempunyai jurusan yang dapat dijadikan pilihan dalam menentukan arah jenjang karir mereka kedepannya. Akuntansi, Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, Bisnis Ritel, Multimedia, dan DKV adalah beberapa jurusan yang disediakan oleh SMKN 14 Jakarta.

Dalam setiap jurusan, termasuk jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) tentu akan memiliki beberapa materi yang dapat ditekuni oleh setiap siswa, salah satunya adalah keuangan. Mata pelajaran keuangan ini tentu sangat berperan bagi jurusan OTKP. Hal ini dikarenakan, untuk setiap lulusan dari jurusan ini, banyak yang akan bekerja dalam ranah perkantoran.

Untuk seseorang yang ingin bekerja dalam ranah perkantoran, baik itu menjadi karyawan, sekretaris, maupun admin akan sangat membutuhkan keahlian dalam hal keuangan.

Sudah bukan menjadi hal yang awam lagi, jika tingkat pendidikan di Indonesia terbilang cukup rendah dikarenakan kurangnya pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Pada umumnya, guru berperan dalam memberikan pemahaman kepada peserta didiknya. Lalu di sisi lain, peserta didik kurang berperan aktif dalam aktivitas belajarnya, dikarenakan kebanyakan peserta didik hanya ingin mendengarkan apa yang diberikan atau disampaikan, tanpa berniat untuk mencari tahu sendiri mengenai hal yang ingin mereka ketahui. Dapat penulis simpulkan bahwa guru lebih mendominasi kegiatan belajar mengajar, sementara peserta didik hanya menjadi objek yang akan menerima semua hal yang diberikan oleh gurunya.

Salah satu prasarana atau belajar ialah kesediaan buku pelajaran yang dapat dimiliki oleh setiap peserta didik, dimana kesediaan buku pelajaran ini semakin menurun setiap tahunnya menurut Awaliyah (Awaliyah, 2018). Sudah seharusnya setiap peserta didik menerima buku paket pelajaran, agar buku paket pelajaran ini dapat menjadi jembatan antara peserta didik dengan ilmu pengetahuan.

Berkembangnya teknologi pada zaman sekarang ini membuat guru harus bisa menemukan pengganti dari buku paket cetak, yaitu buku paket elektronik atau dikenal dengan sebutan E-Book. Penggunaan E-Book sudah banyak diterapkan, karena dinilai cukup praktis, mudah dipahami dan dipelajari, dan tidak melenceng dari kaidah pembelajaran yang ditetapkan seperti pada tahun-tahun sebelumnya. E-Book atau *Electronic Book* pada dasarnya dirancang agar setiap peserta didik dapat membaca dan belajar suatu ilmu pengetahuan dimanapun, kapanpun, walau tanpa adanya koneksi internet. Perubahan zaman yang semakin canggih ini tentu harus dimanfaatkan dengan baik, agar dapat berguna bagi segala aspek termasuk aspek pendidikan.

E-Book atau *Electronic Book* dibuat dengan memperhatikan sifat atau perilaku peserta didik pada masa kini. Dimana hampir setiap manusia pada saat ini sangat bergantung pada penggunaan gadget seperti hp, laptop, tablet, ataupun gadget yang lainnya. Penggunaan E-Book yang dinilai cukup praktis dan tidak membingungkan ini tentu harus dipikirkan oleh setiap guru untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berpedoman pada hal-hal diatas, guru sebagai perantara pemberian ilmu dari buku berisi ilmu pengetahuan kepada peserta didik, harus memikirkan cara agar dapat memberikan ilmu kepada peserta didiknya, dengan dibantu oleh prasarana berupa buku yang cukup canggih untuk saat ini seperti E-Book. Penggunaan E-Book dapat dibuat dalam setiap materi. Mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Keuangan. Rangko mengatakan bahwa peran penting E-Book pada masa kini dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rangko, 2022). Materi keuangan merupakan salah satu materi penting dalam lingkup dunia kerja. Mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Keuangan juga mempelajari tentang segala jenis ilmu mengenai keuangan, dimana untuk kelas XII akan difokuskan pada materi mengenai keuangan kas kecil di suatu perusahaan.

Berdasarkan observasi yang sudah penulis lakukan di SMK Negeri 14 Jakarta pada 15 peserta didik kelas XII OTKP (Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran) pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Keuangan, untuk saat ini media yang disediakan tidak memadai dan tidak cukup sebagai bahan materi utama. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak mendapatkan buku paket cetak untuk mata pelajaran keuangan, dan hanya mengandalkan *power point* pemberian guru sebagai bahan pembelajaran. Inilah yang menyebabkan setiap peserta didik harus merangkum serta menyalin semua materi yang ditampilkan pada *slide power point* yang dipaparkan oleh guru, apabila mereka ingin membacanya dikemudian hari. Dengan demikian, peserta didik yang cukup rajin untuk menyalin materi pelajaran tentu akan lebih mengerti, dibandingkan siswa yang tidak berkeinginan untuk mencatat materi pelajaran yang diberikan.

Perkembangan zaman yang membuat setiap orang sangat terfokus pada gadget juga merupakan salah satu hambatan dalam proses belajar.



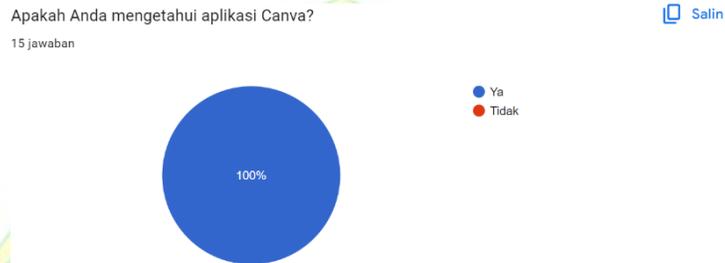
Gambar 1.1 Ketertarikan Siswa menggunakan E-Book

Sumber : Diolah oleh Penulis, 2023

Berdasarkan pada hasil observasi yang penulis lakukan dengan menggunakan kuisioner, poin lebih besar mengarah pada ketertarikan penggunaan E-Book yang dirasakan oleh peserta didik, dibandingkan dengan penggunaan buku paket cetak. Sementara itu, sebagian besar guru di SMKN 14 Jakarta masih menggunakan media buku cetak pelajaran dalam penerapannya sehari-hari, dimana hampir semua siswa bosan untuk membaca, bahkan untuk membawa buku cetak pelajaran tersebut.

Berpedoman pada hal diatas, seorang guru diperlukan untuk mengadakan perubahan atau perbaikan alat belajar sebagai bahan ajar yang digunakan. Pembuatan E-Book interaktif atau Electronic Book interaktif adalah salah satu jawaban dari berbagai hambatan diatas. Untuk menciptakan sebuah E-Book interaktif yang kekinian, menarik, dan praktis, digunakan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi desain dalam pembuatannya. Pada penelitian kali ini, penulis memutuskan untuk membuat sebuah E-Book interaktif mengenai materi keuangan kas kecil untuk kelas XII dengan menggunakan aplikasi Canva.

Canva pasti sudah tidak asing untuk didengar, karena penggunaannya yang tidak sulit dan cukup mudah untuk dipelajari. Aplikasi canva dibuat sebagai suatu alat yang dapat menciptakan sebuah desain yang kreatif dan menyenangkan untuk dipandang. Penggunaan aplikasi canva yang dapat digunakan bersama-sama dengan cara menautkan email dari setiap pengguna ke pengguna lain, membuat aplikasi ini cukup diminati dalam setiap pembuatan tugas secara kerja kelompok. Pemanfaatan canva dalam membuat E-Book dapat dilakukan karena bersifat elektronik yang cukup praktis, dan pada hasilnya akan disimpan dalam bentuk file pdf, sehingga mudah untuk dipublikasikan oleh guru tersebut kepada setiap peserta didiknya.



Gambar 1.2 Pra-Riset Pengetahuan Tentang Aplikasi Canva

Sumber : Diolah oleh penulis, 2023

Berdasarkan pada observasi yang sudah peneliti lakukan di kelas XII OTKP SMKN 14 Jakarta, dapat disimpulkan bahwa seluruh peserta didik mengenal aplikasi canva sebagai suatu aplikasi desain yang dapat digunakan untuk menciptakan sesuatu, walaupun tidak semua peserta didik paham mengenai cara penggunaan aplikasi ini.

Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan sebuah alat untuk belajar yang cukup mudah untuk digunakan, dan cukup praktis, serta interaktif untuk menarik minat siswa mengenai keuangan kas kecil. Selain itu, materi keuangan kas kecil merupakan salah satu materi yang akan diujikan pada Uji Sertifikasi Kompetensi sebelum kelulusan oleh setiap peserta didik pada jurusan OTKP, maka sudah seharusnya setiap peserta didik jurusan OTKP

mengerti mengenai materi keuangan kas kecil. Pengembangan E-Book yang penulis buat, tentu diharapkan dapat bermanfaat dan lebih *update* sesuai perkembangan zaman. Dengan alasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Keuangan Kas Kecil Kelas XII Di SMKN 14 Jakarta”.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi latar belakang, terdapat beberapa masalah yang menjadi focus penelitian, yaitu :

1. Pengembangan bahan ajar berupa E-Book interaktif berbasis canva.
2. Pengembangan E-Book interaktif berbasis canva pada mata pelajaran OTK Keuangan.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar E-Book interaktif berbasis canva di SMKN 14 Jakarta?
2. Bagaimana kelayakan dari produk bahan ajar E-Book interaktif berbasis canva?
3. Bagaimana kepraktisan dari produk bahan ajar E-Book interaktif berbasis canva?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengembangan bahan ajar E-Book interaktif berbasis canva di SMKN 14 Jakarta.
2. Mengetahui kelayakan dari produk bahan ajar E-Book interaktif berbasis canva.
3. Mengetahui kepraktisan dari produk bahan ajar E-Book berbasis canva.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Pendidik

E-Book interaktif berbasis canva dapat dijadikan suatu bahan ajar baru yang lebih menarik, praktis, dan interaktif dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

E-Book interaktif berbasis canva dapat menjadi variasi sumber belajar untuk peserta didik yang lebih menarik dan dapat memberi motivasi dalam belajar secara aktif dan mandiri.

3. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung akan pengembangan suatu bahan ajar berupa E-Book interaktif berbasis canva dan dapat memperluas wawasan terkait E-Book interaktif (buku elektronik interaktif) yang dikembangkan sebagai acuan mengajar serta sebagai referensi kepada peneliti selanjutnya.

