

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan berperan dalam mendorong kemajuan bangsa, sehingga setiap bangsa berusaha keras untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikannya (Rahmawati et al., 2023). Pendidikan memegang peranan krusial untuk membentuk generasi muda yang berpengetahuan luas dan berbudi pekerti baik. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kurikulum, lembaga pendidikan, tenaga pendidik, dan siswa. Pendidikan bertujuan untuk membentuk individu yang berkualitas guna mencapai tujuan nasional, dan pembelajaran yang efektif harus mampu mengajarkan siswa cara belajar serta bagaimana memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia (Febrianti et al., 2022).

Pendidikan memainkan peran penting dalam mengembangkan kemampuan dasar siswa sehingga mereka dapat memenuhi tuntutan zaman. Kemampuan siswa dapat ditingkatkan dengan menerapkan metode belajar yang bervariasi dan penciptaan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan (Rahmawati et al., 2022). Dalam UU No. 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar

peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Kemajuan teknologi semakin dan perkembangan semakin canggih. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi ini adalah penggunaan komputer dalam konteks pembelajaran di kelas. Merujuk pada temuan sebelumnya oleh Resta dan Laferriere dalam (Sakhawati et al., 2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi komputer dapat meningkatkan tingkat interaktivitas di dalam lingkungan pembelajaran. Saat ini, kemajuan teknologi telah digunakan sebagai sarana untuk merancang pembelajaran yang lebih modern dan canggih (Asrowi et al., 2019).

Perkembangan pesat Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memiliki dampak besar terhadap pemanfaatan alat bantu mengajar di sekolah. Kini, media pembelajaran digital banyak dipilih dan digunakan dalam pembelajaran (Nurwidiyanti & Sari, 2022). Pendidik perlu memahami dengan baik variasi dan sifat-sifat media pembelajaran digital serta memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi seperti komputer (Moto, 2019).

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sering kali diimplementasikan melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar, termasuk bahan ajar. Menurut Prastowo (2018), bahan ajar menyajikan semua elemen yang telah direncanakan dari sistem pengajaran, dengan tujuan untuk

memberikan kontribusi yang signifikan dalam kemajuan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru disarankan untuk menyusun bahan ajar yang memperhatikan kebutuhan siswa, serta berpedoman pada kompetensi dasar dan inti, juga tujuan yang tercantum dalam indikator pencapaian (Fahrezi & Susanti, 2021).

Menurut Hamid et al. (2020), penggunaan media pembelajaran dapat mendorong minat dan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini didukung oleh pendapat Afifah A. Y et al. (2020) bahwa ketika tidak ada media pembelajaran yang menarik, pembelajaran tidak dapat dianggap sempurna. Media pembelajaran juga membantu guru dalam mengawasi upaya pengajaran serta memengaruhi situasi, kondisi, dan lingkungan belajar di dalam kelas (Trisiana, 2020).

Dalam merancang pembelajaran, penting untuk memilih atau membuat media yang sesuai dengan konten yang diajarkan dan dapat menarik perhatian siswa. Pembelajaran berbasis teknologi digital menarik bagi siswa karena dapat menampilkan gambar, suara, video, dan animasi, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif (Fardani et al., 2019). Sesuai dengan Permendikbud No. 22 tahun 2016, proses pembelajaran hendaknya diselenggarakan secara interaktif, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif.

Guru harus dapat menyediakan dan menyiapkan materi pembelajaran yang memadai bagi siswa agar mendukung proses pembelajaran. Beragam jenis materi bisa digunakan oleh guru, baik dalam bentuk cetak seperti

artikel, buku, atau modul, maupun dalam bentuk non-cetak seperti audio dan video. Tetapi, dengan teknologi yang terus berkembang, guru memiliki kesempatan untuk mengubah dan meningkatkan cara penyampaian materi. Salah satu inovasinya adalah mengonversi materi cetak menjadi format digital yang dikenal dengan istilah *flipbook*.

Flipbook adalah bahan ajar yang dirancang untuk membantu guru menyampaikan dengan cara yang lebih kreatif daripada menggunakan buku cetak dan dapat mendorong siswa untuk membaca di berbagai situasi dan waktu dengan lebih mudah dan menyenangkan (Syah et al., 2020). Salah satu karakteristik dari media pembelajaran *flipbook* adalah kemampuannya menciptakan pengalaman yang serupa dengan membuka buku cetak, dengan menyediakan fitur navigasi untuk beralih ke halaman selanjutnya (Nurwidiyanti & Sari, 2022). Menurut Ramdania dalam (Agustina & Fitrihidajati, 2020) keunggulan *flipbook* meliputi kemampuannya untuk menyajikan berbagai jenis file seperti visual, audio, klip video, dan animasi yang mendukung proses belajar dan menjaga minat siswa agar tidak merasa bosan selama belajar. Dalam konteks ini, mengacu pada penelitian sebelumnya oleh Mulyaningsih & Saraswati dalam (Setiawan et al., 2020) yang menunjukkan bahwa penyajian yang menarik dalam *flipbook*, ditambah dengan penggunaan bahasa yang sederhana dan jelas, dapat meningkatkan pemahaman belajar secara mandiri, bahkan dengan sedikit arahan dari guru. Penelitian oleh Sugianto et al. dalam (Setiawan et al., 2020) yang menegaskan bahwa *flipbook* sebagai bahan ajar mencerminkan

kemajuan teknologi masa kini, yang menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Dengan demikian, guru perlu mempersiapkan materi belajar selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu cara untuk mewujudkannya adalah dengan menggunakan bahan ajar digital seperti *flipbook*. Penggunaan *flipbook* dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri bagi siswa karena terdapat instruksi yang jelas dan menyeluruh di dalamnya, memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri. *Flipbook* juga dapat diterapkan dalam berbagai materi pembelajaran, salah satunya yaitu pada elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran di Bidang Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.

Elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran di Bidang Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis mencakup informasi mengenai teknik pelayanan prima yang bertujuan untuk memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan. Selain itu, elemen ini juga memuat penjelasan mengenai layanan pelanggan (*customer service*), yang mencakup strategi dan praktik untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan pelanggan. Terakhir, dalam elemen ini juga dijelaskan mengenai prosedur dan instruksi kerja yang meliputi langkah-langkah yang harus diikuti dan prosedur yang harus dipatuhi dalam menjalankan berbagai aktivitas di lingkungan perkantoran dan layanan bisnis.

Penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran memberikan berbagai dampak positif terhadap materi

pembelajaran. Pada sub elemen teknik pelayanan prima, *flipbook* memungkinkan visualisasi konsep melalui video dan animasi, memudahkan siswa memahami penerapan konsep dalam situasi nyata. Selain itu, studi kasus interaktif dan tips praktis yang disediakan dalam *flipbook* membantu siswa menganalisis masalah layanan pelanggan dan menerapkan teknik pelayanan dengan lebih baik. Pada sub elemen layanan pelanggan (*customer service*), *flipbook* menyajikan video yang memberikan gambaran nyata tentang cara menangani pelanggan dengan baik, evaluasi diri yang membantu siswa mengevaluasi kemampuan mereka dalam layanan pelanggan, serta studi kasus yang mendorong mereka menganalisis dan memberikan solusi terhadap situasi layanan pelanggan yang kompleks. Sedangkan untuk sub elemen prosedur dan instruksi kerja, *flipbook* menyajikan video contoh prosedur kerja yang menjelaskan langkah-langkah yang harus diikuti secara rinci, *checklist* yang membantu siswa memastikan bahwa mereka telah memahami materi dengan baik, serta tugas praktik yang memungkinkan mereka untuk mempraktikkan prosedur kerja dalam situasi nyata. Secara keseluruhan, penggunaan *flipbook* membuat materi lebih menarik, mudah dipahami, dan aplikatif, meningkatkan pemahaman siswa serta mempersiapkan mereka untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan tersebut dalam lingkungan kerja nyata.

Dengan memanfaatkan bahan ajar berupa *flipbook*, pengajaran mengenai konsep dasar-dasar manajemen perkantoran bisa lebih efektif disampaikan kepada siswa karena pendekatannya yang lebih menarik dan

interaktif. Melalui penggunaan *flipbook*, guru dapat menyajikan contoh konkret seperti video yang mengilustrasikan implementasi konsep Pelayanan Prima dan Layanan Pelanggan, membantu siswa untuk lebih memahami praktik yang diperlukan dalam menerapkan kedua aspek tersebut dengan baik dan tepat.

Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan oleh penulis di SMK Negeri 31 Jakarta tepatnya kelas X MP (Manajemen Perkantoran), terutama pada elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran di Bidang Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, terlihat bahwa bahan ajar yang tersedia kurang memadai. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya ketersediaan buku ajar bagi siswa, yang mengakibatkan mereka hanya mengandalkan materi yang disampaikan melalui presentasi *powerpoint* oleh guru serta mencari informasi tambahan melalui internet. Akibatnya, terdapat kesulitan dalam memperoleh informasi yang cukup terkait dengan materi pembelajaran. Saat ini, minat siswa dalam membaca buku cetak rendah karena mereka lebih tertarik menggunakan perangkat gadget untuk belajar. Hal tersebut selaras dengan temuan Wulandari et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen penting dalam pendidikan dan alat yang membantu guru menyampaikan materi sehingga siswa lebih tertarik dan berminat terhadap pelajaran. Namun, dalam memilih media pembelajaran, guru harus memastikan media tersebut sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.

Diperlukan inovasi dari para guru dalam pengembangan materi pelajaran yang interaktif berbasis elektronik, seperti penggunaan *flipbook*. Pengembangan *flipbook* yang interaktif juga perlu ditingkatkan untuk meningkatkan perhatian belajar siswa. Salah satu cara untuk menciptakan *flipbook* yang menarik dan interaktif adalah dengan menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva dan *Heyzine Flipbook*.

Penelitian oleh Pardede et al. (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan *flipbook* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Data penelitian memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dari 30,33% sebelum penggunaan *flipbook* menjadi 85% setelahnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *flipbook* efektif untuk membuat hasil belajar siswa meningkat. Penelitian tersebut menunjukkan perbedaan fokus materi pembelajaran dengan penelitian yang sedang penulis lakukan. penelitian yang disebutkan lebih menitikberatkan pada penerapan *flipbook* dalam materi biologi, khususnya mengenai Jaringan Tumbuhan, sedangkan penelitian penulis berfokus pada penerapan *flipbook* dalam pembelajaran Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran di Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, yang merupakan materi Manajemen Perkantoran.

Penelitian oleh Yulaika et al. (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran ekonomi mampu signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji t memperlihatkan perbedaan signifikan antara rata-rata *pretest* (10,57) dan *post-test* (81,71) setelah penggunaan bahan ajar tersebut, dengan nilai signifikan (2-tailed) sebesar

0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan *flipbook* berguna untuk hasil belajar siswa. Penelitian tersebut berbeda dalam konteks pendidikan dengan penelitian ini, di mana penelitian yang disebutkan dilakukan di tingkat Madrasah Aliyah (MA), sementara penelitian penulis dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Selain itu, penelitian oleh Dianawati dan Suputra (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan e-modul yang dikembangkan dengan *flipbook maker* memiliki kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menerangkan rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar tersebut mengalami kenaikan yang mencolok dalam nilai kognitif sebesar 3,42% dan nilai psikomotorik sebesar 18,98%. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan e-modul berbasis *flipbook maker* berguna bagi hasil belajar siswa. Perbedaan utama antara penelitian yang disebutkan dengan penelitian ini adalah konteks kurikulum yang digunakan. Penelitian tersebut dilakukan di SMK yang menerapkan kurikulum 2013 revisi, sementara penelitian penulis dilakukan di SMK yang telah menerapkan kurikulum Merdeka.

Oleh karena itu, penulis berencana untuk merancang suatu materi pembelajaran yang interaktif guna membangkitkan minat belajar siswa, sehingga mereka dapat dengan mudah memahami isi pelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Pengembangan materi pembelajaran ini juga diharapkan dapat membantu guru untuk menghadirkan materi yang menarik dan beragam. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian mengenai

"Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook* pada Elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran di Bidang Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis Fase E di SMKN 31 Jakarta."

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan identifikasi latar belakang, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* di SMK Negeri 31 Jakarta?
2. Bagaimana kelayakan produk bahan ajar berbasis *flipbook* tersebut?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan produk bahan ajar berbasis *flipbook*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* di SMK Negeri 31 Jakarta.
2. Mengetahui kelayakan produk bahan ajar berbasis *flipbook*.
3. Mengetahui kepraktisan penggunaan produk bahan ajar berbasis *flipbook*.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disebutkan, manfaat penelitian ini meliputi:

1. Bagi Pendidik

Penggunaan *flipbook* sebagai bahan ajar memberikan pendekatan pembelajaran yang dinamis dan menarik. Dengan teknologi dalam pembelajaran, pendidik sanggup menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

2. Bagi Peserta Didik

Flipbook menjadi sumber belajar yang menarik, memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk belajar secara mandiri, serta mengembangkan kreativitas dalam belajar.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini menyediakan pengalaman langsung dalam pengembangan materi ajar *flipbook*, serta memperluas pemahaman terkait penggunaan *flipbook* sebagai referensi untuk pengajaran dan penelitian lanjutan.

