

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Generasi muda saat ini dihadapkan dengan zaman yang dinamis dan penuh perubahan besar dengan berkembangnya teknologi dan globalisasi. Adanya sebuah revolusi industri untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dengan mengintegrasikan teknologi seperti: *Artificial Intellegence*, *Internet of Things (IoT)*, dan *Big Data* yang lebih cerdas dan berkelanjutan. Perkembangan tersebut membawa dampak yang signifikan pula pada dunia Pendidikan, khususnya dalam menciptakan berbagai macam media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses. Dalam konteks ini, pendidik dituntut untuk bisa berinovasi dalam hal pengembangan konten pembelajaran yang relevan serta menyesuaikannya dengan metode pembelajaran efektif untuk peserta didik.

Implementasi Kurikulum Merdeka yang dirancang oleh Kemendikbudristek (2022) mengutamakan pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan, memerlukan pengembangan media pembelajaran yang bervariasi dan relevan. Media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar, membantu untuk memahami materi dengan lebih baik, serta memotivasi untuk belajar secara mandiri. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi kunci penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan inklusif bagi

setiap peserta didik. Harsiwi dan Arini (2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam penyampaian materi pembelajaran. Proses belajar peserta didik dapat menjadi lebih mudah menjadi salah satu dampak positif atau manfaat dari penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan buku teks dan papan tulis secara tradisional sering kali dianggap kurang menarik dan interaktif bagi peserta didik, yang dapat berdampak pada menurunnya minat belajar. Metode pembelajaran yang monoton ini cenderung tidak mampu merangsang rasa ingin tahu atau keterlibatan aktif dalam proses belajar. Sebagai hasilnya, peserta didik bisa merasa kurang tertarik untuk mengeksplorasi materi lebih dalam. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih dinamis dan inovatif, seperti penggunaan media digital, alat peraga, atau metode pembelajaran berbasis proyek, yang dapat membantu berinteraksi secara langsung dengan materi pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil kuesioner pra penelitian yang dilakukan terhadap peserta didik di SMK Negeri 40 Jakarta, khususnya pada bidang Manajemen Perkantoran ditemukan bahwa 68% atau 17 peserta didik masih merasa kesulitan dalam belajar. Data tersebut disajikan pada Gambar 1.1 untuk memberikan gambaran yang lebih jelas. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya buku paket pelajaran sebagai pedoman yang berisikan materi secara lengkap untuk peserta didik. Sejalan dengan wawancara guru pengampu mata pelajaran bahwa buku acuan yang disediakan oleh pihak sekolah jumlahnya tidak mencukupi untuk dibagikan kepada peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut

guru hanya bisa membuat ringkasan materi berupa *PowerPoint* yang dapat dibagikan. Peserta didik tidak diberikan media pembelajaran lain seperti modul, buku paket, maupun infografis sebagai sumber belajar tambahan.



Gambar 1.1 Hasil Pra-Penelitian

Sumber: data diolah oleh peneliti (2024)

Ringkasan materi dalam bentuk *PowerPoint* tersebut belum bisa mengembangkan pengetahuan serta keterampilan berpikir peserta didik. Pada proses kegiatan belajar mengajar dikelas pun dapat terhambat karena sarana berupa proyektor yang jumlahnya terbatas sehingga menyebabkan pada saat pembelajaran berlangsung tidak selalu bisa menampilkan *PowerPoint*. Selain itu, peserta didik masih merasa kesulitan dan belum menguasai materi dasar-dasar konsentrasi keahlian manajemen perkantoran. Berdasarkan hasil pra-penelitian yang telah dilakukan bahwa sebanyak 60% atau 15 peserta didik masih belum menguasai materi Kearsipan, 24% atau 6 peserta didik masih belum menguasai materi Korespondensi, dan 8% atau 2 peserta didik masih belum menguasai materi Teknologi Perkantoran. Data tersebut dapat dilihat secara lebih jelas pada Gambar 1.2, yang menggambarkan tingkat penguasaan materi peserta didik.



Gambar 1.2 Hasil Pra-Penelitian

Sumber: data diolah oleh peneliti (2024)

Salah satu alternatif lain untuk menambah sumber belajar peserta didik menurut Rahmadhani & Efronia (2021) adalah e-modul, yaitu media pembelajaran berbasis elektronik yang dapat menampilkan teks, grafik, animasi, serta video relevan. Pemanfaatan e-modul sebagai sumber belajar memungkinkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih baik yang dapat diakses oleh guru maupun peserta didik menggunakan *smartphone*. Sejalan dengan (Fitra et al., 2022) yang mengemukakan bahwa *“Digital materials support both online and offline learning as well as traditional in-class instruction. One example of such a resource is the e-module. Similar to e-books, e-modules are designed to allow students to study independently, either with or without teacher assistance.”* Dalam artian bebas sumber belajar digital dapat mendukung pembelajaran baik dalam kelas *online* maupun secara tatap muka tradisional di kelas. Salah satu contohnya adalah e-modul yang dirancang agar memungkinkan peserta didik belajar mandiri baik dengan atau tanpa bantuan guru. E-modul juga memfasilitasi personalisasi pembelajaran yang memungkinkan untuk dapat diakses dengan kecepatan dan preferensi gaya belajar peserta didik masing-masing. Selain itu, guru dapat

memanfaatkan e-modul sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran.

Data penggunaan *e-learning* di Amerika Serikat menunjukkan peningkatan signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Garis biru mengindikasikan adopsi model pembelajaran daring atau *hybrid* oleh sekolah-sekolah, yang naik dari 75% pada 2021 menjadi 98% pada 2023. Sementara itu, garis hijau menunjukkan proyeksi pertumbuhan pasar *e-learning* yang diperkirakan mencapai \$21,64 miliar pada 2024. Data ini mencerminkan ekspansi pesat *e-learning*, baik dari segi implementasi institusional maupun pertumbuhan ekonomi sektor teknologi pendidikan. Informasi tersebut disajikan secara visual pada Gambar 1.3 Grafik Pertumbuhan Penggunaan *e-learning* di Amerika Serikat, yang menggambarkan tren peningkatan adopsi dan proyeksi *e-learning* secara lebih jelas.

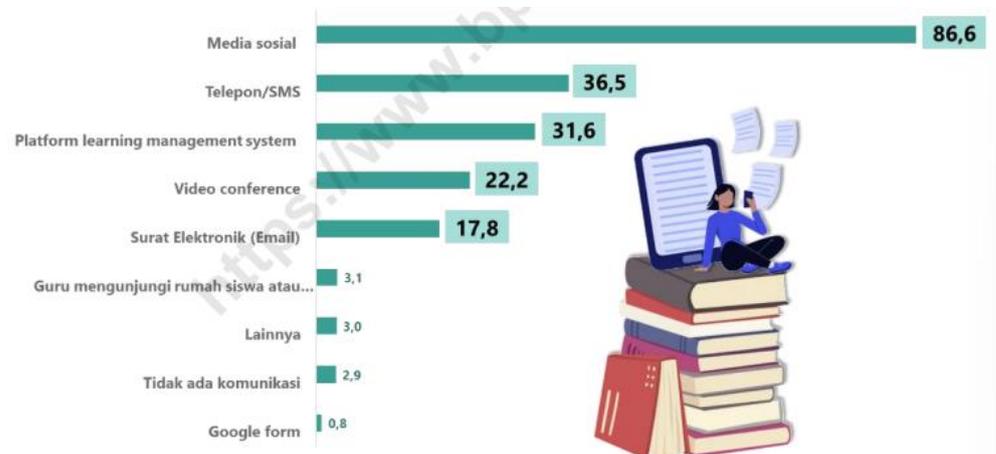


Gambar 1.3 Grafik Pertumbuhan Penggunaan E-Learning di AS

Sumber: Peck (2024)

Survei yang dilakukan oleh Kemendikbud pada April dan Mei 2020 menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dan platform e-learning banyak digunakan guru dan peserta didik untuk menjalankan kegiatan belajar dikarenakan peralihan selama pandemi. Hal tersebut mengharuskan seluruh

orang yang terlibat baik guru maupun peserta didik bisa menyesuaikan diri dengan keterbatasan yang ada. Gambar 1.4 menampilkan hasil presentase penggunaan sarana dan prasarana pendukung kegiatan belajar mengajar:



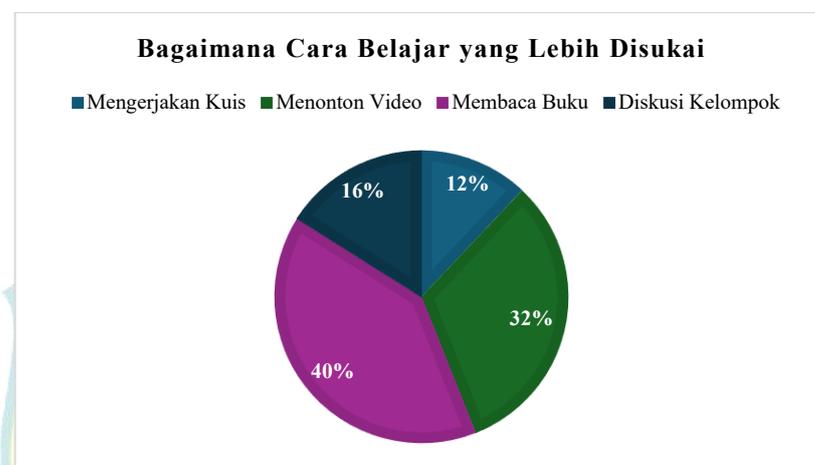
Gambar 1.4 Sarana dalam Kegiatan Belajar

Sumber: Badan Pusat Statistik Indonesia (2022)

Siahaan (2024) dalam artikel laporan *"Number of users of government education platforms Indonesia 2021-2023"* yang dipublikasikan pada Statista mencatat bahwa pada tahun 2023 sebanyak 21,5 juta individu termasuk siswa, staf akademik, dan guru memanfaatkan platform pendidikan digital yang dikelola pemerintah di Indonesia. Angka ini menunjukkan kemajuan besar dalam digitalisasi sektor pendidikan di Indonesia. Peningkatan jumlah pengguna ini menandakan adopsi teknologi yang lebih luas dalam dunia pendidikan di Indonesia.

Kemudian, berdasarkan hasil analisis gaya belajar di kelas, *PowerPoint* ternyata belum sepenuhnya mencakup kebutuhan peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya 40% atau 10 peserta didik yang memilih membaca buku sebagai sarana untuk mempelajari materi secara lebih mendalam. Kemudian 32% atau 8 peserta didik memilih menonton video sebagai sarana

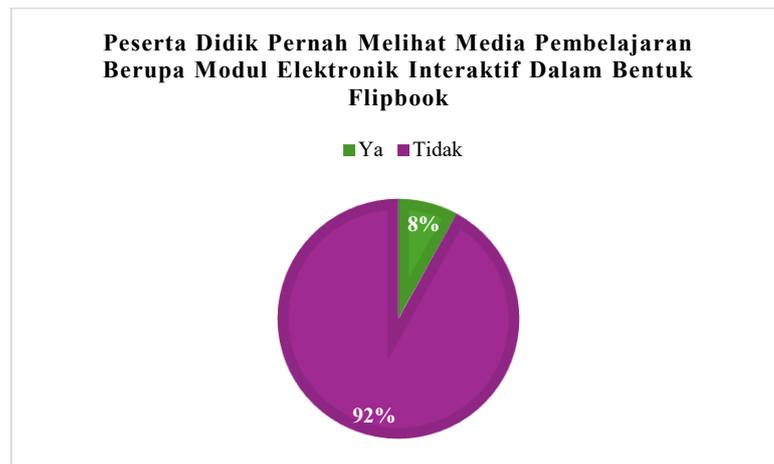
pembelajaran yang lebih efektif. Preferensi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik cenderung dapat belajar lebih baik melalui pendekatan interaktif. Sejalan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa penting untuk membuat kombinasi media pembelajaran agar dapat interaktif selama kegiatan belajar dan mengajar. Preferensi gaya belajar peserta didik ini dapat dilihat secara lebih jelas pada Gambar 1.5 yang menggambarkan proporsi pilihan media pembelajaran yang digunakan.



Gambar 1.5 Hasil Pra-Penelitian
Sumber: data diolah oleh peneliti (2024)

Pengembangan e-modul interaktif dapat dilakukan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Guru pengampu mata pelajaran yang belum pernah menggunakan e-modul interaktif berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran dikelas dapat menjadikan variasi dalam menyampaikan materi, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mutmainnah et al. (2021) dan penelitian Mufida et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan e-modul meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain

itu, sebanyak 92% peserta didik belum pernah melihat media pembelajaran berupa modul elektronik interaktif dalam bentuk *flipbook*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.6, yang menggambarkan tingkat familiaritas peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut.



Gambar 1.6 Hasil Pra-Penelitian

Sumber: data diolah oleh peneliti (2024)

Pada penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Aini dan Puspasari (2022) yang mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis *Flip PDF Professional* pada materi Komunikasi Telepon Bahasa Indonesia, Khomaria dan Puspasari (2022) yang mengembangkan e-modul berbasis model *Learning Cycle* pada materi Media Komunikasi Humas, dan Ashari dan Puspasari (2024) yang mengembangkan e-modul berbasis *Heyzine Flipbook* pada mata pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*four D model*) mendapatkan hasil valid sehingga layak digunakan di dalam proses pembelajaran. Berdasarkan saran penelitian-penelitian tersebut untuk mengembangkan e-modul serupa pada materi lain.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Flipbook*

Pada Materi Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi di SMKN 40 Jakarta”. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbentuk e-modul interaktif yang diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam menghadapi tantangan pembelajaran yang beragam. Semoga e-modul interaktif ini dapat bermanfaat dan tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pengembangan penelitian yang akan dikaji oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan/proses dalam mengembangkan media pembelajaran berupa E-Modul Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Materi Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi Fase E di Kelas X Manajemen Perkantoran SMKN 40 Jakarta.
2. Bagaimana kelayakan dari E-Modul Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Materi Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi Fase E di Kelas X Manajemen Perkantoran SMKN 40 Jakarta.

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan penelitian yang akan dikaji oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berupa E-Modul Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Materi Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi Fase E di Kelas X Manajemen Perkantoran SMKN 40 Jakarta.

2. Untuk menganalisis kelayakan dari E-Modul Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Materi Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi Fase E di Kelas X Manajemen Perkantoran SMKN 40 Jakarta.

1.4 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran menjadi sangat penting dilakukan karena bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas dalam proses kegiatan belajar dan mengajar. Media pembelajaran yang interaktif akan membantu serta memfasilitasi peserta didik untuk memahami materi dengan lebih baik. Kegiatan belajar dan mengajar pun akan dapat lebih menarik, memotivasi, serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dengan e-modul interaktif.

Selain itu pengembangan e-modul interaktif berbasis *flipbook* ini akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh. Fitur interaktif yang terdapat didalamnya akan memudahkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang disampaikan. E-modul interaktif juga mendukung fleksibilitas pembelajaran, karena peserta didik dapat mengaksesnya kapan saja dan dimana saja.

1.5 Spesifikasi Produk Pengembangan

Modul ini dirancang sebagai media pembelajaran secara digital yang interaktif pada materi Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi dengan menggunakan platform *Heyzine Flipbook*. E-modul ini akan dirancang dengan konten visual dan multimedia yang menarik serta *user-friendly*, sehingga akan memudahkan pemahaman peserta didik melalui penyajian materi yang dinamis

dan interaktif. Selain itu, pada setiap sub materi akan dilengkapi dengan kuis atau latihan soal untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik secara objektif.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan e-modul interaktif berbasis *flipbook*, diasumsikan bahwa pengguna (guru dan peserta didik) memiliki perangkat digital yang mendukung seperti *smartphone* maupun *personal computer*. Selain itu, pengguna telah memiliki pemahaman dasar mengenai teknologi digital sehingga tidak memerlukan pelatihan tambahan yang intensif.

Namun, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, pengembangan e-modul interaktif ini hanya berfokus pada satu materi pembelajaran saja yakni Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi. Selain itu, pengembangan e-modul interaktif ini hanya dilakukan sampai tahap uji kelayakan, tanpa melanjutkan ke tahap uji pengaruh. Sehingga efektivitas media ini dalam meningkatkan hasil belajar belum dapat diukur secara langsung.